

Segédlet

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék.....	2
I. Fejezet	3
A sakkozás, mint komplex nevelési eszköz	3
1) Bevezetés.....	3
2) Kitekintés az aktuális iskolapolitikai követelményekre	3
3) A sakkozás, mint pedagógiai eszköz a nevelés lehetőségeiben	4
4) A sakk mint sport	6
5) A sakk mint sport, eszköz a sportolói személyiség jegyek kialakításában	7
6) A sakkozás lehetősége a reális önismeret kialakulásában.....	8
7) A sakkozás fejlesztő hatása a tudásszerző és probléma-megoldási képességekre	10
8) A sakkozás iskolai helyzete napjainkban	11
9) Probléma-megoldási stratégiák a sakk játszmákban	12
1) Bevezetés.....	19
2) A tábla	19
3) A figurák	20
4) Lépés és ütés.....	26
5) Különleges lépések.....	26
6) Sakkadás.....	28
7) A sakkjáték célja	30
8) A játszma kimenetele	33
A sakkjátszma részei	33
1.Megnyitás	33
III. Fejezet	60
1) Bevezetés.....	60
2) Síkbeli táblákon játszható reformsakkok	61
IV. Fejezet	66
A sakktábla geometriája	66
1) Bevezetés.....	66
2) Nem euklideszi geometria a sakktáblán	66
3) Matematikai elemek a sakktáblán: a négyzetszabály	69
4) A háromszög-módszer.....	70
5) A királyok egymáshoz viszonyított helyzete	72
Felhasznált irodalom	74

I. Fejezet

A sakkozás, mint komplex nevelési eszköz

1) Bevezetés

Ebben a fejezetben először vázlatosan, szinte felsorolásszerűen a közoktatás aktuális nevelési helyzetét érintjük. Azon fő irányvonalakat ismertetjük, amelyeknél úgy tűnik a sakk kiegészítő, segítő, alátámasztó szerepet tölthet be. A segédlet e fejezetében, ezeket a törekvéseket és megállapításokat a sakk oldaláról közelítjük meg és viszonyukat bővebben kifejtjük vagy utalást teszünk rá. Fő célunk egyike a sakkozás személyiség formáló hatásának a bemutatása, valamint azokra a képességekre való kitérés, amelyek e játék alapos tanulmányozása következtében, fejleszthetők illetve formálhatók. Kitérünk a sakknak a számírástechnikával, pszichológiával, sporttal, és művészettel való kapcsolatára, valamint mai iskolai sakkoktatás helyzetére. A fejezet végén a matematikában és a sakkban használatos probléma-megoldási stratégiák és gondolkodásmódok között a találkozási pontok kerülnek szóba.

2) Kitekintés az aktuális iskolapolitikai követelményekre

Az aktuális iskolapolitikai álláspont egyre nagyobb hangsúlyt fektet az életfogytig tartó tanulásra, az egész életen át tartó tanulás igényének megalapozására. A tanulóknak ki kell alakítani az önfejlesztés igényét, valamint egyensúlyt kell találni az egyéni tanulás, a felfedezés, illetve a szervezett oktatás, irányítás között. Mivel megváltoztak a tudásátadás helyszínei, és sok ismerethez juthatunk az Interneten keresztül, fontossá vált a könyvtárak, elektronikus információhordozók, nyomtatott taneszközök ésszerű és célszerű használatának a támogatása az oktatásban. A multimédiás eszközök megjelenésének következménye az egyre gyorsabban bővülő ismeretanyag, éppen ezért ki kell tudni választani a tanulóknak a megfelelő információt, vagyis olyan készségeket, módszereket kell kifejleszteni bennük, amik lehetővé teszik ezt a szelektálást.

A kompetencia tesztek és más felmérések is olyan összetett feladatokat állítanak a diákok elé, amelyek nem oldhatók meg egyetlen tantárgy vagy képlet ismeretével. Ezekhez a feladatokhoz „tantárgyakon átívelő” gondolkodásra lenne szükség, az addig megszerzett tudás egészét kellene mozgósítani, ahogy az életben is. A felmérésekben főként azok a feladatok tették próbára a diákokat, amelyeknél nekik kellett felismerni, hogy milyen törvényszerűség

alkalmazása vagy más eszköz vezet el a megoldáshoz. Ezek szerint fejleszteni kell a tanulóknak a logikus gondolkodás képességét, valamint a problémaérzékenységet, kreativitás és az eredetiséget, amelyeknek a szükségessége az összes tantárgyban és a mindennapokban is nyilvánvaló. A társadalmi változások, új nevelési irányzatok és célok következtében megváltoztak a korábban jelentősnek vélt személyiség-jegyek. Mára az alábbi személyiségvonások váltak a legfontosabbakká: fejlett nyelvi kommunikációs készség, kritikai gondolkodás, határozottság, küzdőképesség, munkabírárság, nyitottság, ésszerű kockázattvállaló személyiség.

3) A sakkozás, mint pedagógiai eszköz a nevelés lehetőségeiben

A pedagógia egyik feladata az (mint már említettük), hogy az önnevelésre, az önfejlesztésre való igényt kifejllessze a tanulóknak. Ennek egyik alapja, hogy a gyerek szeresse azt a tevékenységet, amivel foglalkozik, hisz a megfelelő hozzáállás nélkülözhetetlen az ilyen személyiségjegyek kialakulásában. Azok a gyerekek, akik megszeretik a sakkot, viszonylag hamar (akár 6-7 éves koruktól), önállóan kezdik elemezni játszmáikat, mesterek játszmáit, kombinációkat oldanak meg, végjátékokat analizálnak, és a megtanult változatoktól különböző lépések gyengeségeinek felkutatásával foglalkoznak. Fontos a gyerekekben azt az érzést kiváltani, hogy érdemes önmagukat fejleszteni, a tudásukat építeni, mert ha ezt a folyamatot elsajátítják, akkor a hasznát azonnal érezhetik. Ennek a jelentőségét hamar megérthetik egy olyan feladat megoldásánál, ahol az addigi tudásukat kell alkalmazni vagy egy versenyen, ahol kipróbálhatják az újonnan szerzett tapasztalataikat. A versenyhelyzet sokkal motiválóbb hatással lehet rájuk, mint az osztálypad, hiszen egy versenyszituációban próbálhatja ki magát és azonnali visszajelzést kap munkájáról valamint sikerélményhez jut. Az elvégzett munka gyümölcse pedig a siker. Persze a versenyek a vereség ízét is magukkal hozzák, de ha a gyerekek meg tudjuk érteni, hogy csak gyakorlással léphet előre, s csak így tud visszavágni ellenfelének – nos így már nagyon korán kialakulhat bennük az **önképzés** igénye.

A sakk tanulásának folyamán a különböző ismeretekhez, elméleti megállapításokhoz az irányított oktatás mellett, **felfedező** módon jutnak el a fiatalok. A későbbiekben a hangsúly a felfedezés irányába tolódik el, amikor már képesek lesznek változatokat megújítani, elméleteket kialakítani. Persze mindehhez szükséges, hogy megismerjék a megnyitás, közép- és végjáték stratégiáját, taktikáját, és típusállításait, hiszen ezeknek az állásoknak a „boncolásával”, és az oktató illetve edző megfelelő útmutatásával bontakozik ki bennük a

felfedezés igénye. Minden sakkozónak, aki lépést kíván tartani ellenfeleivel, naprakésznek kell lennie a megnyitásokban, megnyitási változatokban, az újításokban a vezető trend vonalban. Ehhez minden segítséget igénybe kell venni, tisztában kell lenni azzal, hogy hol találhatunk, illetve kereshetünk megfelelő segítséget. *A sakk pedagógiai haszna közül kiemelkedő, hogy tanulása, megértése és kutatása közben minden olyan eszköz használatának a birtokába jutnak a tanulók, melyre általában a tudás megszerzéséhez szükségük lehet.* Több milliós adatbázisok, szakkönyvek, az Internet és különböző sakkprogramok segítik a tanulni vágyó fiatalokat a sakk világának megismerésére. Ezeknek a használata pedig kitűnő terepet biztosít számukra, hogy megtanulják az információk sokaságából a *lényegyet kiválasztani és hasznosítani.* Megfelelő ütemű fejlődéshez persze elengedhetetlen egy (több) edző, oktató szervezett irányítása.

A számítógép és a sakk kapcsolata egyébként több évtizedes múltra nyúlik vissza. A legelső sakkprogramok esélytelennek bizonyultak az emberek ellen, játékerjük egy ideig közelítőleg lineáris kapcsolatban álltak a számítógépek sebességének növekedésével, így mesterjelölti szintet értek el. Aztán a sakkprogramok fejlődésének trendvonala az 1970-es évek végére megtört, bár a számítógépek sebessége egyre nagyobb ütemű fejlődést mutatott. A nagy áttörést az IBM által kifejlesztett Deep Blue nevű program jelentette, amely 1997-ben New Yorkban hatjátszmás páros mérkőzésen legyőzte Kaszparovot 3,5 – 2,5 arányban, az akkori sakk-világbajnokot. Az akkor 20 millió dolláros költséggel kifejlesztett Deep Blue másodpercenként 200 millió állást értékelt míg Garri Kaszparov csak hármat és a legbonyolultabb állásban is képes volt 6 lépéspárt előre kiszámolni. Mégsem ez a program tekinthető a sakkozás nagyágyújának. Néhány évvel ezelőtt ugyanis megjelent az Egyesült Arab Emírátsok-beli fejlesztés, a Hydra. Játékerje 3000-es Élő-pontszám körül van (az aktuális világbajnoknak 2800 az Élője, az eddigi legmagasabb Élő-pontszáma Kaszparovnak volt, körülbelül 2850), a legbonyolultabb állásokban is 9 lépéspárt képes kiértékelni, és ha már csak 5-6 figura van a táblán, akkor a játszma végéig minden lehetséges változatot ismer. Ezek mellett az adatok mellett nyugodtan ki lehet jelenteni, hogy az ember-gép párharcát az utóbbi nyerte és ez nagy valószínűséggel nem is fog változni. Mégsem szabad elkeserednünk, hiszen az Internet és a komputer megváltoztatták a sakkozást is. Sokat tanultunk a gépektől, lényegesen tovább és jobban számoljuk most már a változatokat. Kállai Gábor gondolatait követve mondhatjuk, hogy segítségükkel emeltük a játék színvonalát, konkrét állásokkal kapcsolatban pedig, rengeteg hibás gondolatunkat, véleményünket tudjuk korrigálni. Vezető nagymesterek az önképzésük során a számítógépprogramokat főleg ellenőrzésre használják,

hiszen így ki tudják szűrni a számolási hibát. Sokan úgy gondolhatják, hogy a számítógépek elterjedésével a sakktábla haszontalan tárggyá változik legalábbis a felkészülések során. Aki már szánt néhány órát a megnyitások tanulására, állások elemzésére, az tudja milyen fáradtságos munka figurák felállítása, illetve alapállásba való rendezése. Sokan hallhattak viszont arról az ominózus esetről, mikor is Kaszparov 2003-ban a FritzX3D elleni mérkőzés során a számítógép-monitort nézve nem tudta értelmezni a sakktábla összefüggéseit és a 32-edik lépésben rosszat húzott és néhány lépés múlva elvesztette a játékot. Ebből az esetből okulva ma már mindenki a sakktáblán elemmez. Bővebb információ birtokába juthatunk a számítógépek és a sakk viszonyáról, a sakkprogramok történetéről, valamint arról hogy milyen értékelő függvényt használnak ezek a nagy teljesítményű gépek, J.J Gik könyvéből, Mérő László Új észjárások című könyvéből és Kállai Gábor Hol végződik a sakktábla? című előadásának megtekintéséből.

Felmerülhet a kérdés, hogy miért éppen a sakk lenne az a tevékenység, amit a gyerekek megszeretnek, és ami által elindulhat a fent említett folyamat. Ez a lehetőség a sakk játékosságában rejlik. A sakk játékossága lévén szórakoztató szerepet is betölt, oldja a feszültséget, és remek kikapcsolódást biztosít. Szinte kivétel nélkül minden gyerek szereti az olyan küzdelmet, ahol az ellenfél „fölé kell kerekedni” és ahol a cél a győzelem, a másik alkotó legyőzése, mindez szórakoztató formában. A sakk „teljes információs” játék, azaz minden játékos az összes információ tulajdonában van. A végeredmény nem függ a szerencsétől vagy külső tényezőtől, kizárólag a teljesítmény számít. Éppen ezért mindenki egyenlő eséllyel indulhat neki egy-egy mérkőzésnek, nincsenek társadalmi különbségek, a lehetőségek mindenki számára ugyanazok és ez manapság nagy kincs. „Jellemzője, hogy alkotó és önérvényesítő elfoglaltság, s ennek következményeként jó érzést, örömet nyújt”¹. A sakkozás egyik tulajdonsága, hogy játék, a játék pedig mint tevékenység akkor fejt ki személyiség-formáló hatásit a legerősebben, amikor aktív közreműködést kíván meg, cselekvésre, gondolkodásra késztet és fejleszti a képzeletet. Ennek az állításnak az alátámasztását a következőkben kerül majd bemutatásra.

4) A sakk mint sport

Régi dilemma, hogy hová is sorolható a sakk: sport, „szellemi sport”, vagy csupán játék. Kinek-kinek a szubjektív elképzelésétől függ, hogy melyik kategóriába helyezi, az

¹ Polgár László: Nevelj zsenit!, 73. oldal, Interart Kiadó, 1989

egyik definíció szerint biztos, hogy nem tekinthető sportnak, a másik meghatározás szerint beleillik abba.

Legáltalánosabb meghatározása, hogy olyan rekreációs vagy versenycélú tevékenység, amely fizikai erőre vagy ügyességre épül. Ha ezt a definíciót vesszük alapul, a legjobb érvek mellett sem vehetnénk sportnak e királyi játékot. Azonban, ha a következő definíciót vesszük elfogadottnak, vagyis azt, hogy a sport felölel minden olyan felüdülést célzó fizikai vagy szellemi időtöltést, amely meghatározott szabályok szerint versengésszerűen történik, akkor a sakk sportnak tekinthető.

A Nemzetközi Olimpiai Bizottság szerint olimpiai sportág az lehet „amelyet széles körben űznek férfiak legalább három földrész hetvenöt országában és nők legalább három földrész negyven országában”. Ennek a feltételnek eleget tesz a Nemzetközi Sakkszövetség, hiszen mintegy 161 tagországa több millió igazolt versenyzőt tart számon. A NOB 2002-ben úgy vélekedett, hogy a sakk minden kétséget kizáróan sport, ám mivel „fizikai elemei a versengés során nem mutatkoznak meg”, nem alkalmas arra, hogy az olimpiai játékok műsorára felkerüljön. Ezzel tulajdonképpen elismerték, hogy a szellemi sportok között is komoly fizikai felkészülés húzódik meg, de ettől még a sakk a közeljövőben az olimpiai játékokon nem fog feltűnni.²

Érdekes összehasonlítani a versenysakkozók és más sportágak versenyzőinek fizikai állapotukban bekövetkezett változásokat. „Felmérések és kutatások megállapították, hogy a versenysakk nagyjából ugyanannyi testi megterheléssel jár, mint a golf, motorsport vagy a lövészet. Kiderült az is, hogy egy adott verseny résztvevőinek koleszterin értéke ugyanúgy viselkedik, mint bármely más sportolóé, aki tartós edzésben van. Tudjuk, azt is, hogy a legtöbb játékos egy verseny alatt lefogy, a súlyvesztés csúcsteljesítményeknél akár igen komoly is lehet. „(Sakk Lexikon 1994)

5) A sakk mint sport, eszköz a sportolói személyiség jegyek kialakításában

A fentiek alapján kijelenthetjük, bár a sakkot egyesületi szinten játsszák, versenyeket rendeznek, ahol a résztvevők sportszerűen küzdenek egymással, mégsem magától értetődő a sportágak közé való besorolása. Ennek a segédletnek sem az a célja, hogy ezt eldöntse. Csupán megjegyezni kívántuk, hogy milyen széles körben foglalkoznak a sakkal, hogy számtalan területen felfedezhető hatása és jelenléte nem elhanyagolható. A következő bekezdésben olvashatunk a sakk egyik gyakorlati hasznáról, mégpedig arról, hogy lehetőséget ad, a sportolókra jellemző személyiségjegyek illetve tulajdonságok kialakítására.

² <http://www.geographic.hu/index.php?act=napi&id=3453>

A mai társadalom tagjai egyre több negatív illetve pozitív ingernek vannak kitéve. Az állandó stressz, a munkahelyek egyre nagyobb követelményei, sokszor a hosszú órák monotóniája a legegészségesebb ember munkabírásának a maximumát teszi próbára. Éppen ezért az iskoláknak egyre nagyobb a szerepe abban, hogy a gyerekeket felkészítsék ezeknek a helyzeteknek a leküzdésére, vagyis az érzelmileg, értelmileg és fizikailag teljes ember megformálása a cél. A versenysakk hasonlóan a többi sporthoz, segít ebben a harmonikus személyiségnek a kialakításában és a terhelhetőség növelésében a sportolókra jellemző lélektani jegyek létrejöttében. Azokban a gyerekekben, akik már 8-9 éves koruktól képesek akár 3-3 órás játszmát végigjátszani, kialakul *a monotónia tűrés, a tartós figyelem képessége*, hiszen ezek hiánya durva elnézéseket okozhat, nyert állásban elkövetett hibákat, amelyek a játszma elvesztéséhez vezethetnek. Az állandó versenyek, edzések illetve többórás felkészülések, valamint a kudarcok és sikerek átélése, a győzelemre való törekvés következménye képen kialakul az *akaraterő* és a *küzdőképesség* a gyerekekben. Ezen kívül a sakk éppen úgy fejleszti a sportolókra jellemző további tulajdonságokat, az *állóképességet*, a *versenyzői rutint*, a *sportszerűséget*, mint más sportágak. Ezek közül talán csak az állóképesség kialakulása kíván magyarázatot, a többi tulajdonság létrejötte magától érthető. A versenysakkozó, mint már láthattuk az előző részben, terhelés szempontjából, néhány „igazi” sport terhelésével megegyező tendenciát mutat, ez pedig maga után vonja az állóképesség megjelenését. Azokban a sakkozókban, akikben megtalálhatóak a fent említett készségek, előnnyel kezdhetik és folytathatják iskolai tanulmányaikat, hiszen már nem okozhat gondot a több órás fegyelmezett munka követelménye. Az első részben szó esett a manapság fontossá vált személyiségjegyekről: a munkabírásról és küzdőképességről. Ebben a részben ezeknek a tulajdonságoknak a sakkozókban való megjelenéséről is olvashattunk és azokról a folyamatokról, amelyek következtében szert tesznek rá.

6) A sakkozás lehetősége a reális önismeret kialakulásában

E királyi játék lényeges tulajdonsága, hogy bárki egyenlő esélyekkel űzheti nemre és korra való tekintet nélkül, valamint bárki lehet aktív versenyző még öregkorában is. A sakkozáson kívül nemigen találhatunk olyan sportot (nem következtelenség miatt használjuk a sport kifejezést, számunkra a sakk sportnak tekinthető), ahol a gyerek megfelelő partnere lehetne egy felnőttnek. Éppen ezért nagy motivációs erővel hat az a tény a gyerek számára, hogy van az életnek olyan területe, amelyet ugyanúgy tud, vagy még jobban, mint a felnőttek. Ez a tudat *megnövelheti a képességeibe vetett hitét*, valamint az *önbizalmát*, ami pozitív hatással lehet tanulmányaira, matematikai eredményeire. Sok fiatal már az érettségi előtt eléri

a mesterjelölti szintet, vagyis szakértővé válik szakmájában, jelen esetben, a sakkban. Hogy ez mit is jelent? Azt, hogy gondolkodásuk analitikus: a problémákat sémáik segítségével lépésről lépésre oldják meg. Amit a szakmában tudnak azt szakmai fogalmakkal kifejezve át is tudják adni más szakmabelinek: vitaképesek és racionálisak olvasható Mérő László Új Észjárások című könyvében.³

Éppen ez az egyik célja az oktatásnak, hogy a gyerekek tudjanak érvelni, és számot tudjanak adni a birtokukban lévő ismeretekről.

Mind a szülőknek, edzőknek, tanároknak és gyerekeknek is igényük van arra, hogy munkájuk helyességéről, eredményességéről illetve hiányosságairól jelzést kapjanak. A sakk lehetőséget ad erre, a versenyeredmények illetve az értékszámok alapján állandó *visszajelzést* kapunk játékerőnkről, tudásunkról. Ez pedig elengedhetetlen a *reális önismeret* kialakulásában. Az önbizalom és önbecsülés pedig nem alakulhat ki reális önismeret nélkül. E tulajdonság kialakulása feltételezi, hogy a saját alkotói tevékenységünket állandó jelleggel, alapos *kritikai vizsgálat* alá vessük, és hibáink diagnózisát felvázoljuk. Nézzük meg, hogyan van jelen ez a folyamat a sakkozásban. Ahhoz, hogy valaki a sakkot vagy bármelyik sportágat versenyszerűen játssza, szükségszerű, hogy tisztában legyen fizikai, szellemi, és lelki erejével, stabilitásával. Játzmák elemzésekor észrevehetjük, hogy minden sakkozó a maga egyéniségét vetíti a táblára. Felkészülések során, mikor ellenfeleinkre készülünk, nagy előnyt biztosíthatnak ezeknek a lejegyzett mérőzéseknek a lélektani vizsgálata, hiszen így képet kaphatunk aktuális ellenfelünk pszichés sajátosságairól. Ez a felkészülés napjainkban azt jelenti, hogy néhány milliós adatbázisból kiválasztunk pár százat, amelyet aktuális ellenfelünk játszott. A mérkőzések lejátszása folyamán rögtön képet kapunk játéktílusáról, esetleges gyengéiről. Ennek ismeretében aztán kiválasztjuk azt a megnyitást, stratégiát, amely szerintünk megfelelő fegyver lenne jövőbeli ellenfelünkkel szemben. Ugyanis a játzmák menetéből kiolvasható, hogy ki a támadó szellemű, olykor túlságosan is kockáztató, az óvatos, a remek áldozatokat hozó, az intuitív. Képet kaphatunk arról, hogy melyek azok a szakaszok, amelyet erősebben illetve gyengébben játszik partnerünk. Melyek azok a kritikus pontok, helyzetek, ahol elköveti a baklövéseket, illetve milyen tényezők játszanak szerepet abban, hogy hibát követ el. Az ok legtöbbször, hogy a hosszú órák küzdelme, szellemi kimerültséghez vezet, a tartós pszichikai igénybevétel következtében az összpontosító készség csökken. Saját játzmáink ilyenfajta analizáló vizsgálat, kritikus feldolgozása még fontosabb,

1. ³ Mérő László: Új észjárások, 188. oldal, Tericum, 2001

hiszen ezek segíthetik a *személyiség önmegismerését* (Erről már szó esett, hogy mennyire fontos az önbizalom és határozottság szempontjából.). A mérkőzéseink ilyenfajta alapos vizsgálata mellett játékerőnk biztosan nő, tehát látjuk, hogy érdemes a munkát belefektetni e játék minél mélyebb tanulmányozásába, éppen ezért hasznunkra válik a magunkkal szemben tanúsított kritika, vagyis a sakk *önkritikára is nevel*. Tehát a személyiség önismerete elengedhetetlen tulajdonság, hiszen ha tudjuk, hogy éles kritikus állásokban többnyire a rossz megoldást választjuk, akkor a nyugodtabb vizek felé kell terelnünk a játszma folyamatát. Ha remek taktikusnak bizonyulunk, akkor a nyílt, támadó állásokra kell törekednünk. Ha a pozíciós állásokban érezzük otthon magunkat, akkor az ilyen típusú állásokra kell játszanunk. Vagyis a mérkőzések aprólékos tanulmányozása során tisztába leszünk azzal, hogy stílusunk melyik oldalát kell csiszolnunk, milyen irányban kell erőteljesebben edzenünk, ugyanis nem lehet kiemelkedő játékos az, aki „fogytékosságán” nem változtat. Szélesítenünk kell játékstílusunkat, mert egyoldalúvá válhat játékunk, ami megakadályozza a továbbfejlődést.

Láthattuk, hogy a sakkozás lehetőséget biztosít arra, hogy megismerjük idegrendszerünk sajátosságait. Az alapos kritikai vizsgálódás következtében rengeteg kérdésre választ kaphatunk: Melyik az a pont, ahonnan fogva figyelmem lankadni kezd? Mi ennek az oka? Mik azok a külső körülmények, amik zavarhatnak? Mik azok a belső okok, lelki tényezők, amiért elkövetem a hibákat? Hogyan lehetne ezen változtatni?

Mind olyan kérdések, amelyek megválaszolása előnyt jelent számunkra, nemcsak e játékban, hanem mindennapjaink valamennyi területén. Így olyan képességekre és készségekre, tehetünk szert, amelyek az élet más területére is átvihetők, hasznosíthatók, gondolunk itt az eddig említetteken kívül *érzelmi stabilitásra vagy átlag feletti pszichikai terhelhetőségre*.

7) A sakkozás fejlesztő hatása a tudásszerző és probléma-megoldási képességekre

A mai matematikaoktatás egyre nagyobb hangsúlyt fektet az alapvető gondolkodási képességekre, így a *logikus gondolkodás fejlesztésére*. A sakokban egy adott állásból logikus következtetéssel jut el a sakkozó az általa előnyösebbnek vélt helyzetig. Itt a logikus következtetés alapját a reális állásértékelés illetve helyzetértékelés adja meg.

„Aki a sakkjáték elsajátítása során a helyzetértékelést, mint gondolati műveletsort megismeri, és készségi szinten alkalmazza, előbb-utóbb élethelyzetben is képes lesz erre, hiszen itt sem mást, mint előnyeinket, hátrányainkat elemezzük, erősségeinket,

gyengeségeinket minősítjük kritikus helyzetekben, esetleg a konkurenssekkel szemben. A sakk arra nevel és készítet, hogy ne vaktában, hanem átgondoltan cselekedjek, vagyis folyamatosan értékeljem helyzetem, lehetőségeimet és korlátaimat, majd erre alapozva készítsek tervet, amelyek mindig több változatot tartalmaznak, és közülük válasszam ki a legjobbnak véltet. Eközben törődjek azzal is, hogy ellenfelem mit tervez, várhatóan mit válaszol, mint ahogyan nem hagyhatjuk figyelmen kívül életünk jelentős döntéseiben sem környezetünk reakcióit”⁴

A fent említettek ismeretében állíthatjuk, hogy a sakk *körültekintésre nevel*, ugyanis megtanít minket arra, hogy minél több szempontból vizsgáljunk meg egy problémát. Adott szituáció megoldásakor számtalan tényező figyelembe vételével döntünk, és határozzuk el, hogy milyen irányt vegyen a parti képe. Nem egyszer váratlan ötlet, gondolat felvillanása és megjátszása hozza meg a kívánt eredményt, amely sok esetben a győzelemhez vagy éppen a megmenekülés útjához vezet. Polgár László gondolatait követjük, mikor azt hangsúlyozzuk, hogy a sakk tanulható, belső logikája megismerhető, felfedhető, de szükség van mindig az új eszmék felkutatására, észrevételére, illetve a már meglévő tudás magasabb szinten való összekapcsolására.⁵ Vagyis a sakk fejleszti a **kreativitást**, **eredetiséget** és a **problémaérzékenységet**. A sakkjátszma folyamán a kialakult helyzetek értékelése a figurák mozdtítása nélkül történik, az elkövetkezendő néhány lépésben kialakult állást „látnunk” kell, hiszen csak így tudunk reális helyzetképet kapni. A stratégiát, a részletcélokat, az adott hadállás elemzését, a lépéslehetőségek vizsgálatát fejben kell elkészíteni, előre kiszámítani. A feladatok fejben való megoldása a **fantázia fejlődésére** van hatással. A változatok, kevésfigurás végjátékok, a sakkjátékban megismert elvek illetve rövidebb partik, típus mattok, kombinációk kívülről való megtanulása, már kisebb gyerekeknek sem okoz gondot. A megnyitáselmélet elsajátítása mechanikus tanuláson túl, legfőbbképpen analízissel történik. Mindezek rendkívül módon fejleszti a mechanikus és logikai **emlékezőképességet**.

8) A sakkozás iskolai helyzete napjainkban

Az Országos Sakkszövetség adatai szerint ma Magyarországon közel 200 iskolában tanítják a sakkot délelőtti órák vagy délutáni sakkszakkörök keretében. A sakkozás az iskolákban fakultatív tantárgy, azonban így is több tucat azoknak a tanintézeteknek a száma, ahol délelőtti keretek között folyik a tanítás. Olyan intézmény is akad, ahol a reformsakk egy

⁴ Kovács Imre: Egy emberformáló játék, 40. oldal, G és G kiadó, 2002

⁵ Polgár László: Nevelj zsenit!, 71. oldal, Műteremt Kiadó, 1989

fajtáját vették tanrendbe. Ezen kívül sakk-matematikát is tanítottak már délelőtti órák keretében a váci Boronkay György Műszaki Középiskolában, ahol a cél a matematikai tehetséggondozás fejlesztése volt. Néhány éve elindultak a NUPI Sport 21 programjának keretében a Magyar Sakkszövetség regionális iskolái, ahová minden sakkozni vágyó fiatal szívesen látanak. Szintén a NUPI Sport 21 támogatásával működik a Maróczy Géza Központi Sakkiskola, ahol kiváló edzők képzik a válogatottak közvetlen utánpótlását. Az állandó vezetőedzők mellett vendég előadókat is meghívnak, akik szélesítik a jövő sakkreménységek szemléletét, egyik ezek közül Mérő László volt. Ezekben az iskolákban is szoros tantervet követnek, akárcsak a szakkörökön, délelőtti oktatáson, ahol a már több mint 10 éve akkreditált sakkoktató program segítségével tanítanak.

Az utoljára említett iskolában a sakk a cél, hiszen az ide járó gyerekek profi sakkozók szeretnének lenni, amire meg is van az esélyük. A többi gyerek számára e játék egy lehetőség, hogy kialakítsák magukban, mindazokat a képességeket, gondolkodásmódot, amire a sakk módot ad.

9) Probléma-megoldási stratégiák a sakk játszmákban

Már a kezdő sakkozó is hamar meggyőződik arról, hogy egy tiszthátrány elegendő ok a játszma feladásához illetve, hogy egy gyalog hátrány is veszteshez vezethet - hacsak nincsenek az állásban különleges adottságok. Későbbiekben pedig a terv fontosságáról, a tervezés valamint a stratégia szükségességéről győződik meg. A terv nélküli játékért „bűnhődni” kell. Tervezünk a játszma egészére nézve a játszma három nagy szakaszában: megnyitásban, középjátékban és a végjátékban, de tervezünk sokkal kisebb egységekben is.

„Éppen ezért ma már a nyerés végcéljáról átmenetileg leveszem a tekintetem, helyette részcélokat veszek fel, így például először csak bábjaim egészséges fejlesztésére törekszem, utána igyekszem tovább növelni a figuráim hatáskörét, szemügyre veszek ellenséges gyengeségeket és így tovább, válogatok a felrajzó részcélok közt mindaddig, míg egyszer csak felbukkan a könnyen elérhető nyerés.”⁶

Egy játszma során a kialakult állásokból többféle gondolkodásmóddal juthatunk el azokhoz a lépésekhez, lépéssorozatokhoz, amik számunkra az újonnan kialakult helyzetben kedvezőbb feltételeket biztosít. Az állás adottságait és feltételeit figyelembe véve a helyes lépés meghatározását elérhetjük azzal a módszerrel, hogy a választható lépések mindegyikét

⁶ Magyar Sakkvilág Füzetek, Barcza nagymester tanít, 2.oldal, Magyar Sakkvilág 2005

konkrét formában végigszámítjuk a következményét, vagyis lépésről-lépésre értékelünk, aztán elvetjük azokat, amik nemkívánatos eredményre visznek (kombinálás).

Tehát a kívánt lépést úgy kapjuk meg, ha az állás adottságait, elméleti útmutatásokat, reális helyzetértékelést és lélektani tényezőket együttesen használunk. Így egy olyan lépésláncolatot kapunk, amelyik elvezet az általunk előnyösebbnek vélt állásig, célíg vagy magához a győzelemhez. A probléma megoldási stratégiák közül ez a célirányú okoskodás. A matematikában használatos jelekkel ez a fajta okoskodás a következőképpen illusztrálható:
$$F \rightarrow K_1 \rightarrow K_2 \rightarrow K_3 \dots K_n \rightarrow C$$

Ahol F a kiindulási feltételek, amiből kiindulva közbeeső tagok ($K_i, i=1 \dots n$) láncolatán át jutunk el a célíg. Esetünkben a közbeeső tagok azok a lépések, amelyek a kívánt célíg elvezetnek. A matematikában az $(F \wedge T)$ feltételekből következtetünk egy K_1 következményre, a K_1 -ből következtetünk egy K_2 következményre és így tovább, amíg el nem jutunk egy A_n következményhez, melyre teljesül, hogy $A_n = B$ vagy $A_n \Rightarrow C$. T az adott elmélet ismert tételei, axiómái, definícióit jelöli. Ez a felépítés a sakkozó gondolkodást is jól szemlélteti. Mi esetünkben a T a már említett reális helyzetfelismerés, elméleti ismeret stb., a K_i -k pedig a megtalált lépések, vagyis az ez által kialakult új hadállás. A sakokban a K_i tagok nem egyértelműek, mindig az ellenfél választától függ. Ez a módszer főleg akkor bizonyul hatásosnak, ha lépéseink folyamányát egyértelműen meghatározhatjuk így nincsenek nagyméretű számítási-fák⁷, aminek útvesztőiben eltévedhetünk.

Gyakorta megessik magasabb szinten sakkozókkal is, hogy a változatok gépies számításának elvégzése után még mindig nem jutottak megnyugtató eredményre. Ekkor a gondolkodás egy más fajtáját kell segítségül hívni.

A probléma célkitűzéséből kiindulva keressük meg a közbeeső tagokat, amelyek esetünkben lehetnek részcélok vagy lépéssorozatok. Ez a célkitűzés lehet egy jövőbeli sakkállás, de lehet sokkal elvontabb fogalom is, mint például egy figura hatékonyságának csökkentése, a király végjátékból való kikapcsolása, a védőtisztek eltávolítása, stb.. Ennek a képzeletben megalkotott helyzetképnek, keressük meg aztán az előfeltételeit, azokat a lépéseket vagy részterveket, amelyek nélkülözhetetlenek a végső cél megvalósításához. (Ami persze, lehet, hogy szintén csak egy rész cél, a sakkjátszma egészére nézve.) Miután az elérendő célt és most már a részcélokat is magunk előtt látjuk, akkor visszatérhetünk a

⁷ A változatok ábrázolása gráfok segítségével.

kiindulási álláshoz és kidolgozhatjuk részleteiben a megvalósítás tervét. Ezt a fajta probléma-megoldási stratégiát a matematikában fordított irányú okoskodásnak nevezzük.

Ennek a gondolkodás stratégiának az ábrázolása a matematikában az alábbiak szerint megy:

$$F \rightarrow K_n \dots \rightarrow K_3 \rightarrow K_2 \rightarrow K_1 \rightarrow C$$

A probléma célkitűzéséből kiindulva keressük meg a közbeeső tagokat, míg vissza nem jutunk a kiindulási feltételekhez, adatokhoz. Egy sakkjátszmában egy-egy feladat megoldásakor mindkét stratégia alkalmazása megfigyelhető.

Pólya György-féle probléma-megoldási fázisok a matematikában és a sakkban.

MATEMATIKA	SAKK
1. A feladat megértése Mit keresünk?	A sakkjátszmában az ismeretlen „szerepét” olyan lépések sorozata tölti be, amelyek megtétele után a kiinduló álláshoz képest nagyobb vagy egyenlő mértékben rendelkezünk számunkra kedvező feltételekkel. A feladat megértése, hogy az állásnak adottságának megfelelően, milyen lépés kombinációkkal érhetjük el a kívánt célt, ami esetükben lehet a játszma győzelme, döntetlenre mentése, kedvezőbb pozíció elérése, stb.. Tehát lépések láncolatát keressünk. Rengeteg olyan szituációs is kialakul, amiben már nem a kedvezőbb pozíció elérése a fontos, hanem a már megszerzett, megteremtett előny, nyerésig fokozása a cél.

Mi van adva?	A hadállás mérlegelésénél nagyon fontos a pozíció helyes értékelése, az állás adottságainak reális feltérképezése Ahhoz, hogy a kialakult állásban a megfelelő résztervet megtaláljuk, elkerülhetetlen a tervezés elemeinek pontos ismerete. A gyalog szerkezet, a tisztek helyzete, összjátéka, a király helyzete, a térelőny, a gyenge és erős pontok, a vonalak s átlók, az anyagi túlsúly mind olyan tényezők, amelyek együttesen határozzák meg a játszma vonalát.
Mit kötünk ki? Kielégíthető-e a kikötés? Elegendő a kikötés az ismeretlen meghatározásához? Vagy nem elegendő? Vagy kevesebb is elegendő volna? Vagy ellentmondás van benne? Rajzolj ábrát. Vezess be alkalmas jelölést. Válaszd szét a kikötés egyes részeit. Fel tudod írni őket?	A matematikai kikötésekhez hasonlatosan a sakkban is végezhetünk kikötéseket. Abban megállapodtunk, hogy sakkjátszmában az ismeretlen megkeresése, az a „helyes” lépések megválasztásával egyezik meg. Így aztán, minden olyan lépés sorozatot elvetünk, amelyek következtében rosszabb lehetőségekhez jutunk. Kikötés: melyek azok a lépések, amelyek biztosan nem jöhetnek számításba. Nem ritka, főleg éles állásokban, hogy bizonyos lépések, vagy mezők kerülnek az elvetendő dolgok közé. Gondolunk itt, például arra, hogy az alapsori matt fenyegetés miatt a védőtiszt nem hagyhatja el valamely mező ellenőrzését. Kezdő szinten pedig, hogy melyek azok a mezők, ahová nem helyezhetem a tisztjeimet a leütés veszélye miatt. Egyáltalán, bizonyos lépések megtétele sem lehetséges a sakk

	szabályaiból adódóan: sakkból, sakkon keresztül, sakkba sáncolni nem lehet.
2. Tervkészítés	A sakk lényeges szakasza a felkészülés, ezáltal a játszmában könnyebben eligazodunk, tájékozódunk a számtalan változatok között, illetve találjuk meg a kívánt tervet, a kedvező lépéseket.
Nem találkoztál már a feladattal?	Vagyis a sakkozó az állás reális értékelése után, a már ismert sémáihoz tér vissza.
Esetleg a mostanítól egy kissé eltérő formában?	Nem ritka, hogy már találkozott ugyanazzal az állással: elemzés vagy saját játszmája kapcsán. Minél erősebben játszik az illető, annál több játszmát tud felidézni.
Nem ismersz valami rokon feladatot?	Így tervkészítéskor a hosszú távú memóriában elraktározódott állásokban kezd el „kutatni”, vagyis megpróbálj felidézni mindazokat az állástípusokat, ami a kialakult pozícióhoz kapcsolódik.
Vagy olyan tételt, aminek hasznát vehetnél?	Nem találkoztam-e már az állással? Esetleg a mostanítól egy kissé eltérő formában?
Nézzük csak az ismeretlent! Próbálj visszaemlékezni valami ismert feladatra, amelyben ugyanez -vagy ehhez- hasonló az ismeretlen.	Mit tudnék a hasonlóságból hasznosítani, az eltérés milyen változásokat eredményez?
Itt van egy már megoldott rokon feladat. Nem tudnád hasznosítani? Nem tudnád felhasználni az eredményét? Nem tudnád felhasználni a módszerét? <i>Nem tudnád esetleg valami segédelem bevezetésével felhasználhatóvá tenni?</i>	Milyen elméletet ismerek, aminek hasznát vehetném?
<i>Nem tudnád átfogalmazni a feladatot? Nem tudnád másképpen is átfogalmazni?</i>	Más játszmából megismert tervet,

<i>Idézd fel a definíciót!</i> <i>Ha nem boldogulsz a kitűzött feladattal, próbálkozz először egy rokon feladattal. Nem tudnál kigondolni egy könnyebben megközelíthető rokon feladatot? Egy általánosabb feladatot? Vagy speciálisabbat? Vagy egy analóg feladatot? Egy általánosabb feladatot? Nem tudnád megoldani legalább a feladat egy részét? Tartsd meg a kikötés egy részét a többit, ejtsd el. Mennyire van így meghatározva az ismeretlen, mennyiben változhat még? Nem tudnál az adatokból valami hasznosat levezetni? Nem tudnál mondani más adatokat, amelyek alkalmasak az ismeretlen meghatározására? Meg tudnád úgy változtatni az ismeretlent vagy az adatokat, vagy ha szükséges, mind a kettőt, hogy az új ismeretlen és az új adatok közelebb essenek egymáshoz? Felhasználtál minden adatot? Számításba vetted az egész kikötést? Számbavetted a feladatban előforduló összes lényeges fogalmat?</i> 3. Tervünk végrehajtása Ellenőriz minden lépést, amikor végrehajtod tervedet. Bizonyos vagy benne, hogy a lépés helyes? Be is tudnád bizonyítani, hogy helyes?	lépéssorozatot, manőverezéseket nem tudnám ebben az adott állásban alkalmazni? A sakkjátszmában is fontos, hogy minden lépés után ismételten mérlegeljük a kialakult állást. Jól számoltunk-e, nem felejtettünk el valami fontos tényezőt? Milyen tervet választott ellenfelünk? Hogyan módosítja ez a mi elhatározásunkat? Hogyan tudnánk az ellenfelünket túljátszani? A megváltozott helyzetben a kívánt lépés hatékony-e? „A sakkjátszmában, éppúgy, mint az életben egyetlen állandó jelenség van, az, hogy minden változik.”⁸ A részletcél elérése új, megváltozott valóságot teremtet, s ismét ehhez igazodó új ötletre van
---	---

⁸ Magyar Sakkvilág Füzetek, Barcza nagymester tanít, 2. oldal, Magyar Sakkvilág 2005

4. A megoldás vizsgálata Nem tudnád ellenőrizni az eredményt? Nem tudnád ellenőrizni a bizonyítást? Nem tudnád másképpen is levezetni az eredményt? Nem tudnád az eredményt egyetlen pillantásra belátni? Nem tudnád alkalmazni az eredményt vagy módszert valami más feladat megoldására?	szükség, amely által kitűzhetjük az újabb részecelt. A sakkozásban kétféle lehetőség van az eredmény ellenőrzésére. Az első maga az eredmény, ami háromféle lehet: nyeres, győzelem vagy döntetlen. Ez az első visszajelzés az egész játszma vonatkozólag. A második a játszma otthoni elemzése, feldolgozása, vagyis az eredmény „ellenőrzése”. A parti vége sohasem jelenti a játszmával való foglalkozás befejezését. Ezután kerül sor a játszma boncolására: megnyitás ellenőrzése, tervek-ellentervek vizsgálata, végjáték szakaszának elemzése, stb.
---	---

A nevelés fontos céljának tekintjük, hogy a gyerekek felismerjék az esztétikai értékeket, hogy a szépséget és a harmóniát keressék az élet minden jelenségében. Teljesebbé válhat esztétikai nevelésünk, ha a sakkozás művészetébe bevezetjük tanítványainkat. A szépség, az esztétikai érték és a harmónia e királyi játékban is jelen van és felfedhető. Egy szépségszámítás játszmájának a megtekintése nem csak az alkotó, hanem a „befogadónak” is szép élményt jelent. Egy vezéráldozatos kombináció, egy játszma következetes stratégiai végigvezetése egy váratlan gondolat megjátszása, a figurák együttműködésének mértani harmóniája esztétikailag felemelő élményt nyújt. Az itt megemlített, valamint a fent elmondottak alapján állíthatjuk, hogy a sakkozás legnagyobb haszna abban rejlik, hogy komplexitása miatt nem külön-külön, hanem valamennyi megemlített területen egyszerre fejti ki nevelői hatását.

II. Fejezet

A sakk szabályai

1) Bevezetés

A **sakk** egy olyan táblajáték, amelyet hagyományosan két játékos játssza egy négyzet alakú táblán. A sakktáblán 64 mező található, ebből 32 világos 32 pedig sötét színű. A mezők felváltva világos-sötét párban követik egymást. A két játékos által vezetett figurák színe szintén világos és sötét színű- a hagyományokat követve ez fehér és fekete. A játék célja, hogy sportszerű feltételek mellett a szabályokat betartva az egyik fél mattot adjon a másik fél királyának és ezzel megnyerje a mérkőzést. Mindkét fél játékosának 16-16 bábú áll rendelkezésére. Hat egymástól különböző figurát különböztetünk meg-király, vezér, futó, huszár, gyalog-, amelyek mint formájukban, mint menetmódjukban különböznek egymástól.

2) A tábla



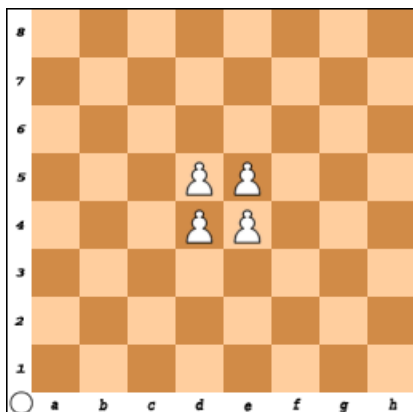
a. ábra

A kezdésnél felállított **alapállás** (a. ábra) : bástyák a sarokban, mellettük a huszárok, majd a futók következnek, középen saját színét tartva a vezér majd a király foglalja el helyét. Az előttük lévő soron pedig a gyalogok helyezkednek el.

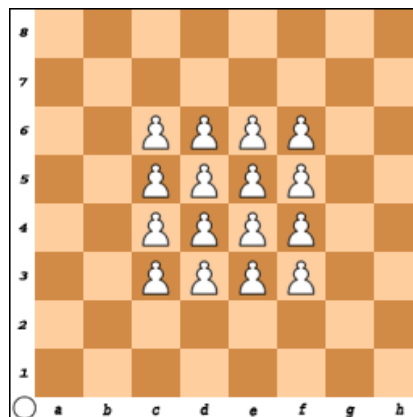
A sakktábla nyolc darab egymással párhuzamos oszlopból és erre merőleges vízszintes sorokból áll. Az oszlopokat **vonalaknak** nevezzük az erre merőleges vízszintes vonalakat pedig **soroknak**. A táblán való eligazodáshoz betűket illetve számokat használunk. A tábla síkjára merőleges oszlopok elnevezésére betűket használunk, a sorok elnevezésére pedig számokat. A számozás 1-től 8-ig történik, a betűk használata pedig a-tól h-ig. A táblát átszelő átlós vonalakat **átlónak** nevezzük. Két nagy átlót különböztetünk meg: az a1-től h8-ig tartó sötét színű illetve a h1-től az a8-ig terjedő világos színű nagyátlót.

A váltakozó színű mezők azonosítására, elnevezésére is ezeket a jelöléseket használjuk, így például a balsarokban lévő bástya a1 mezőn helyezkedik el, a tőle jobbra lévő huszár pedig a b1 mezőn áll. A táblát feloszthatjuk vezérszárnnyra és királyszárnnyra. A vezérszárnny az „a” vonaltól a „d” vonalig tart, míg a királyszárnny az „e” vonaltól a „h” vonalig tart.

A tábla közepe centrumnak neveztetik, ezt „szigorú” értelemben véve d4,e4,d5,e5 mezők által lehatárolt négyzetre értjük; ez a „kis” centrum (b. ábra). „Nagy” centrumnak (c. ábra) nevezzük a c3, d3,e3,f3,c4,d4,e4,f4,c5,d5,e5,f5,c6,d6,e6,f6 mezők összességét.



b. ábra
„kis centrum”



c. ábra
„nagy centrum”

A vonalak és sorok valamint a centrum megértésében segítségére lehetünk a gyerekeknek, ha azokat figurák vagy a figurákat helyettesítő korongokkal „kiemeljük” a síkból.

3) A figurák

A sakktáblán hat különböző figurát különböztetünk meg ezek, ezek, mint formájukban, mint mozgáslehetőségükben, mint értékükben különböznek egymástól:

- Gyalog (paraszt, pór): értéke: 1 egység



- Futó (Lövész): értéke: 3 egység (kb. három gyalog értékével megegyező)



- Huszár (Ló, csikó, paripa, gebe): értéke 3 egység . (kb. három gyalog értékével megegyező)



- Bástya (Torony, vár): értéke: 5 egység . (kb. öt gyalog értékével vagy. egy futó és két gyalog értékével megegyező)



- Vezér (Királynő): értéke: 9 vagy 10 egység (kb. két bástya vagy 3 könnyűtiszt értékével megegyező)



- Király: értéke : számszerűsített értéke nincs viszont a legfontosabb figura a táblán, ha mattot kap vége a játszmának.



A gyalogokon és a királyokon kívül az összes többi figurát tisztnek nevezzük. A tiszteket két csoportra osztjuk: könnyűtisztokra (huszár, futó) és nehéztisztokra (vezér, bástya)

Király

A király bármilyen irányban léphet- vízszintesen, függőlegesen, átlósan-, de csak egy mezőt haladhat. A királyt általában úgy különböztetjük meg a vezértől, hogy vagy magasabb annál vagy pedig egy kereszt található a tetején. Mivel a sakkjáték célja, hogy a királynak mattot adjunk ezért a különböző játékhelyzetekben más-más szerep hárul erre a figurára. A mérkőzés elején, a megnyitásban illetve az azt követő középjátékban a szerepe korlátolt, védelemre szorul. A király védelme érdekében **sáncba** vonul. A végjátékban azonban az eddigi passzív jelenléte megváltozik és aktív támadó figuraként vehet részt a mérkőzés befejezésében. A király az egyetlen figura, amelyek nem lehet kiütni, a királynak csak **sakkot** illetve **mattot** lehet adni. A király mozgását korlátozza, hogy sakkba nem léphet, azaz nem léphet olyan mezőre, amelyen ki lehetne „ütni”. Minden figura, így a **király** is tud ütni. Király a király mellett közvetlenül nem állhat. A két király között kötelezően kell lenni minden pillanatban legalább egy mező távolságnak. Amennyiben az egyik fél megszegi a „királyközelítésre” vonatkozó szabályt, úgy az ellenfélnek fel kell hívnia a figyelmét a szabálytalanságra. A lépés visszavétele után egy szabályos lépés megtételére kell kérni. **(királyközelítés nincs)**

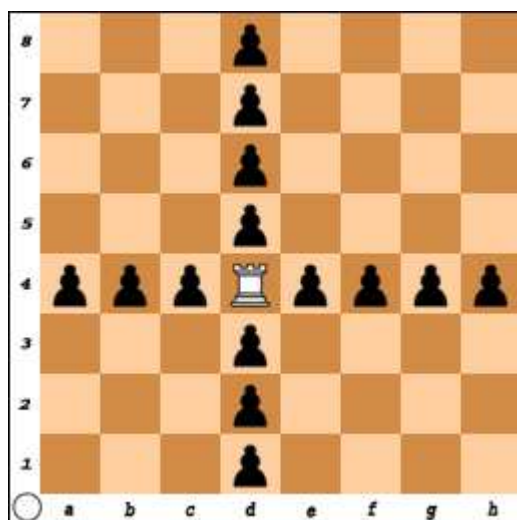


d. ábra

A világos király a tábla közepén (centrumban) 8 hely közül választhat (d. ábra), hogy melyiket kívánja megtenni. Itt is érdemes más figurákkal vagy színes korongokkal vizuálissá tenni a lehetséges királylépéseket.

Bástya

A bástya bármennyi mezőt léphet a mozgása folyamán, de csak függőleges és vízszintes irányban, illetve a tábla széléig vagy ameddig saját (színben azonos) figurája ebben nem akadályozza. Ebben az esetben választhatja, hogy az előtte álló üres mezőn fejezi be a mozgását. **Egy mezőn csak egy figura állhat.** A bástya is képes az ütésre, mint minden más figura, azonban átugrani sem a saját sem a másik fél figuráit nem tudja. Mozdulása során nem kanyarodhat. A bástyák mozgásukból kifolyólag a második legerősebb figurák a vezérek után. A bástyák a tábla minden pontján 14-14 lépés között választhatnak (e. ábra), ha mozgásukat másik bábú nem korlátozza.

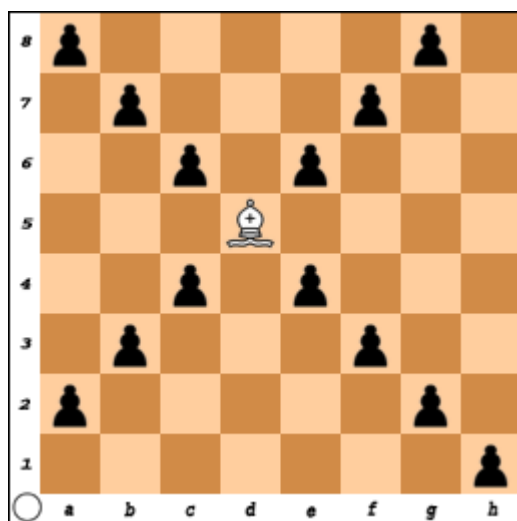


e. ábra

A világos bástya a tábla közepén (centrumban) 14 hely közül választhat, hogy melyiket kívánja megtenni. Itt is érdemes más figurákkal vagy színes korongokkal vizuálissá tenni a lehetséges bátyalépéseket. A bástya menetmódja „kereszt”.

Futó

A futó átlós irányban léphet, bármennyi mezőt, azonban a vízszintes és a függőleges vonalak számára járhatatlanok. A futó, mint minden más bábú képes az ellenfél figuráinak a leütésére. Az ugrás számára sem engedélyezett. A futó mozgása folyamán tartja a színét, ami azt jelenti, hogy az alapállásnál világos mezőn álló futó ameddig le nem ütik, kizárólagosan világos mezőkön haladhat, a másik színre való átjárás tilos. Amíg a sötéten álló futó előtt a világos mezők vannak elzárva.

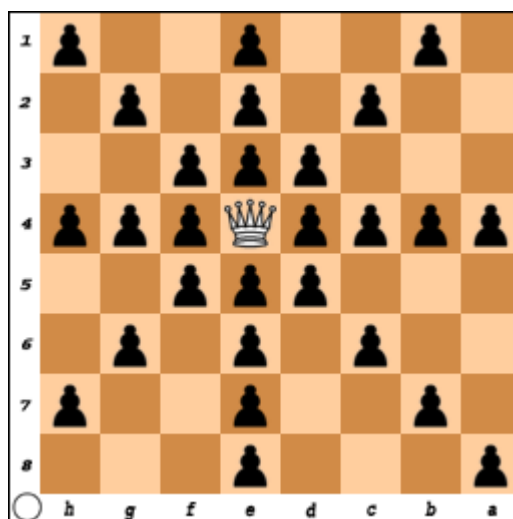


f. ábra

A világos futó tábla közepén (centrumban) 13 hely közül választhat(f. ábra), hogy melyiket kívánja megtenni. Itt is érdemes más figurákkal vagy színes korongokkal vizuálissá tenni a lehetséges futólépéseket. A futó menetmódja „X”.

Vezér

A vezér bármely irányban léphet (vízszintesen, függőlegesen, átlósan) bármennyit. A vezér az ütésre szintén képes. Itt megjegyzendő, hogy ez a felettébb gyakorlatias kiváltsága a világtörténelem során nem mindig volt birtokában, evolúciós törekvései során ragadta magához ezt a mások által örökkön birtokolt jellemvonást, és magához ragadva a hatalmat egy az ütésre képtelen és mindössze egy mező megtételére képes figurából a hadsereg vezérévé transzformálta magát. *Miből lesz a cserebogár?!* A vezér a mozgáslehetőségét nézve „annyit lép amennyit akar” és olyan irányban-, a legerősebb figura a táblán.

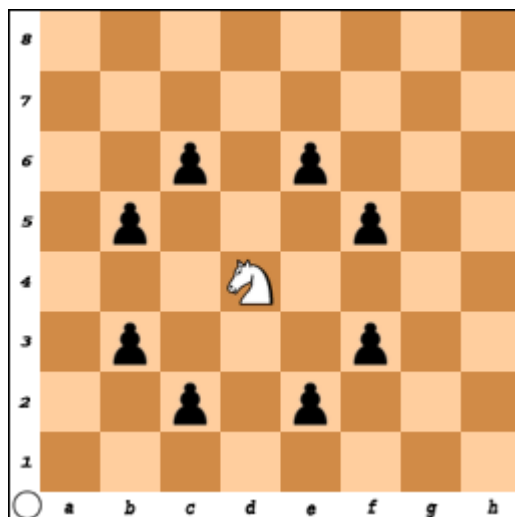


g. ábra

A világos vezér tábla közepén (centrumban) 27 hely közül választhat (g. ábra), hogy melyiket kívánja megtenni. Itt is érdemes más figurákkal vagy színes korongokkal vizuálissá tenni a lehetséges vezérlépéseket. A vezér menetmódja „Csillag vagy Napocska”. A vezér menetmódját nézve a bástyából és a futóból lett „összegyúrva”.

Huszár

A huszár „lóugrásban” vagy „L” alakban lép: vízszintesen 2 mezőt, majd függőlegesen 1-et – vagy fordítva. A huszár a kiindulási mezőjét elhagyva „ugrik” az érkezési mezőjére, a közte lévő mezőket nem érinti az itt lévő saját és ellenfél figuráit „átlépve” érkezik meg. A mozgása sajátosságából adódóan a huszárlépés kiindulási és érkezési mezője mindig ellentétes színű. A huszár lassabb figura, mint a futó, azonban ő képes bejárni az összes mezőt a sakktáblán, így értéke a futóval megegyezik.



h. ábra

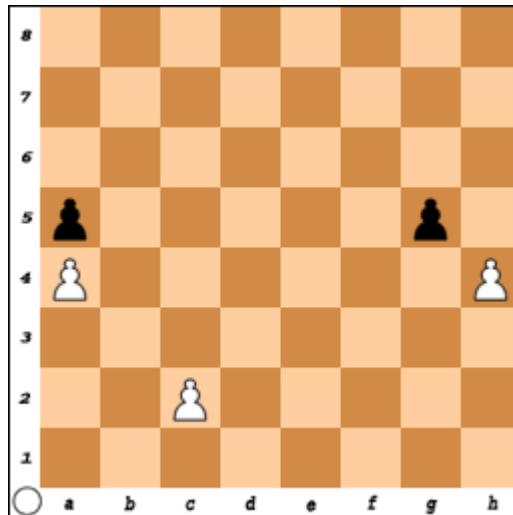
A világos huszár tábla közepén (centrumban) 8 hely közül választhat (h. ábra), hogy melyiket kívánja megtenni. Itt is érdemes más figurákkal vagy színes korongokkal vizuálissá tenni a lehetséges huszárlépéseket. A huszár menetmódja „L” alak. A huszár függőlegesen lép kettőt, majd vízszintesen egyet vagy. fordítva. (egyet előre mint a bástya, majd átlósan egyet, mint a futó)

Gyalog

A gyalog kizárólag előre léphet. Az egyetlen figura így, amely visszafelé (hátrafelé) sem lépni sem ütni nem tud. A kiindulási helyéről-ami a világos gyalogok számára mindig a második sort jelenti, míg a sötét gyalogoknak a hetedik sort- tetszés szerint egy vagy két mezőt haladhat előre, a továbbiakban azonban lépésenként mindig csak egy mezőt haladhat előre. Amennyiben a gyalog nem mozdul el a kiindulási helyétől a sakkjáték bármely szakaszában léphet kettőt.

Mozgását akadályozhatja egy előtte álló figura. Ezt sem leütni sem átugorni nem tudja, ilyen esetben a gyalog megreked, képtelen a továbbhaladásra. A gyalog ütni **csak átlósan** tud, és ilyenkor is csak a közvetlen „mellette” álló figurát. A gyalog így az egyetlen olyan figura, ami hátra nem tud lépni illetve mozgása során nem úgy teszi meg az ütést mint ahogyan lépne.

Amennyiben a gyalog sikeresen áthalad az egész táblán és eléri ellenfelének az utolsó sorát (**alapsor**), átváltozik tiszté. Fontos kiemelni, hogy csak a gyalog képes átváltozni és csakis akkor, amikor eléri az utolsó sort. Királlyá és másik gyaloggá **nem változhat**. Az átváltozás kötelező. Ez úgy történik, hogy a gyalogot, amely elérte az utolsó sort (**átváltozási mezőt**) levesszük a tábláról és rögtön a helyére helyezünk egy másik figurát. Ezzel befejeztük a lépést, az ellenfél következik lépni.



i. ábra

(i. ábra) Az a4-es mezőn elhelyezkedő világos gyalog amennyiben világos következik lépésre mozgásában korlátozott, megrekedt, lépésre képtelen. A c2-es mezőn elhelyezkedő gyalog, mivel a kiindulási helyzetben van, tetszőlegesen választhat, hogy egyet lépve a c3-as mezőre vagy kettőt lépve a c4-es mezőre érkezzen. A h4-es mezőn lévő gyalog vagy egyet lép előre vagy átlósan lépve kiüti a g5-ös mezőz álló sötét gyalogját.

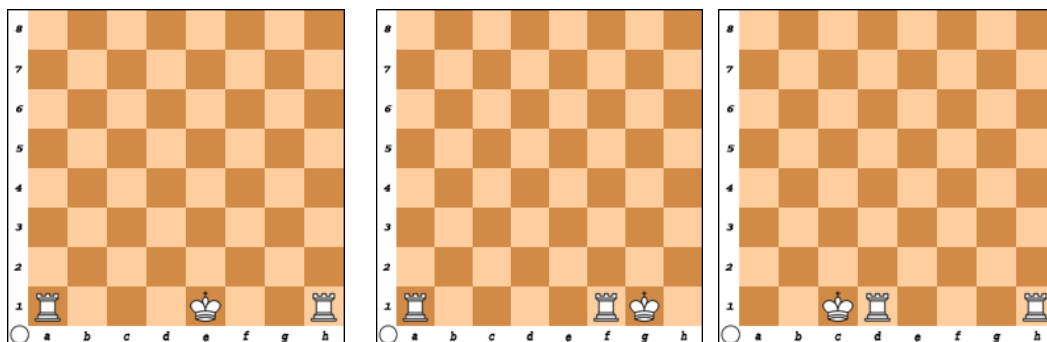
4) Lépés és ütés

A játékot minden helyzetben világos kezdi világos lépésével kezdődik. Ezek után a sötét következik lépni, és ez így folytatódik felváltva a mérkőzés befejezésig. A passzolás lehetősége egyetlen félnek sem engedélyezett. A lépés mindig valamelyik figurának a megérintésével kezdődik majd szabályos áthelyezéssel egy másik mezőre teszi át; ezzel a lépés befejezetnek tekintendő. Az ellenfél bábját szabályos lépéssel ki lehet ütni. Az ellenfél bábját levesszük a tábláról, majd azt a figurát, amivel az ütést kívántuk megtenni, a helyére helyezzük. Ezzel az ütés befejeződött. Egyszerre egy időben egy mezőn csak egy figura állhat. A saját figura (azonos színű) kiütésére nincs mód.

5) Különleges lépések

Sáncolás (rosálás)

A sáncolás különleges lépés, egy mérkőzésen belül mindkét játékos csak egyszer teheti meg. A sáncolás jogával nem kötelező élni. A sánc királylépésnek számít, minden esetben a királlyal kell megtenni (megkezdeni a lépést) az első lépést. Ebben a különleges lépésben a király kettőt léphet a bástyája irányába, majd pedig a kiválasztott bástya „átlépve” a saját királyát közvetlenül a mellé álló mezőn helyezkedik el. Amennyiben a király a vezérszárnyra sáncol úgy hosszúsáncnak, amennyiben a királyszárnyra úgy rövidsáncnak nevezzük. (j. ábra)



j.ábra

1.Alaphelyzet

2. Rövidsánc

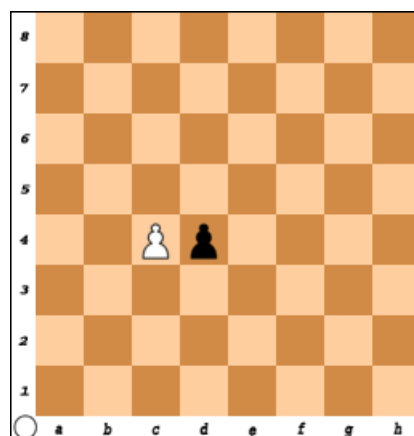
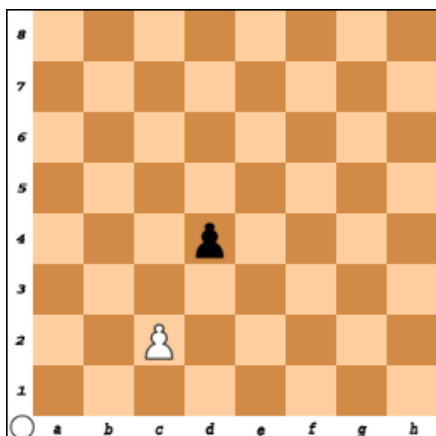
3.Hosszúsánc

A sáncolás a következő feltételek egy időben történő beteljesülése mellett lehetséges:

- A király még nem lépett el a helyéről
- Azon az oldalon, ahol a sáncolást kívánjuk, létrehozni sem a saját sem az ellenfelem bábja nem tartózkodik
- Azon az oldalon, ahová a sáncolást szeretnék végrehajtani a bástya még nem lépett a játszma folyamán
- A királyunk nem állhat sakkban, a sáncolás közben nem haladhat (nem léphet) át sakkon keresztül illetve a sáncolás befejezésével sem állhat sakkban

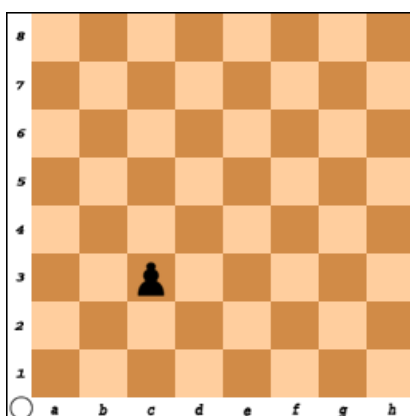
Menet közbeni ütés ([en passant](#))

Amennyiben a gyalog a kiindulási helyzetéből kettőt lép és közben áthalad az ellenfél gyalogjának ütésmezején, úgy azt az ellenfél a gyalogjával leütheti.(k.ábra) Az ütés ugyanúgy történik, mint „rendes” esetben.



k.ábra

1. A világos gyalog a kiindulási helyéről kettőt lép. 2. A sötét menet közbeni ütést alkalmaz



k.ábra

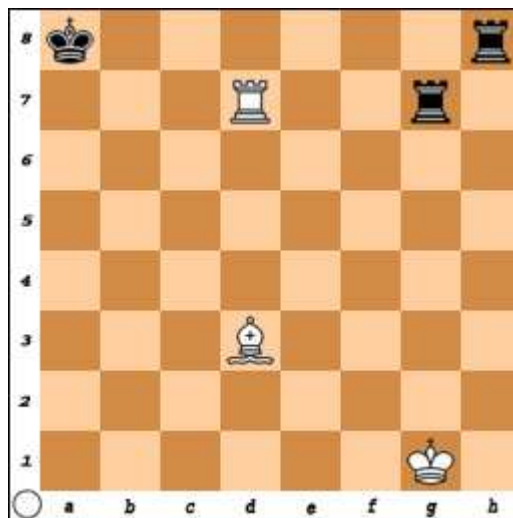
3. A menet közbeni ütés befejeződött

6) Sakkadás

Amennyiben a játszma folyamán az egyik fél valamelyik figurájával úgy lép, hogy az a figura a rákövetkező lépésben fenyegeti „leütni” a királyt, úgy a király sakkot kapott. Csak a királynak lehet sakkot adni. Király királynak sakkot nem adhat. A sakkot kötelező megszüntetni, ami három módon történhet:

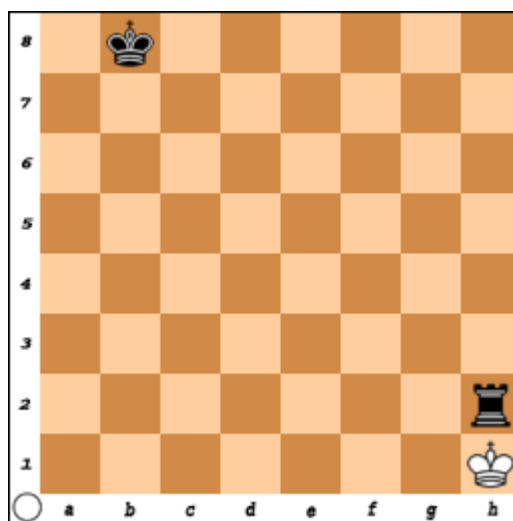
- Kilépés a sakkból: Valamelyik ellenséges figura ütésében áll a király - azaz sakkban áll- és ez azáltal szűnik meg, hogy a király olyan mezőre lép, amelyet nem támad ellenséges báb.(A király nem léphet olyan mezőre menekülés közben, amelyet szintén egy ellenséges báb támad; tilos sakkba lépni.)
- A sakkot adó báb leütésével.

- Közbehúzással: A sakkot adó figura és a király közé egy harmadik figura kerül, ami eltakarja és így megszünteti a sakkot.



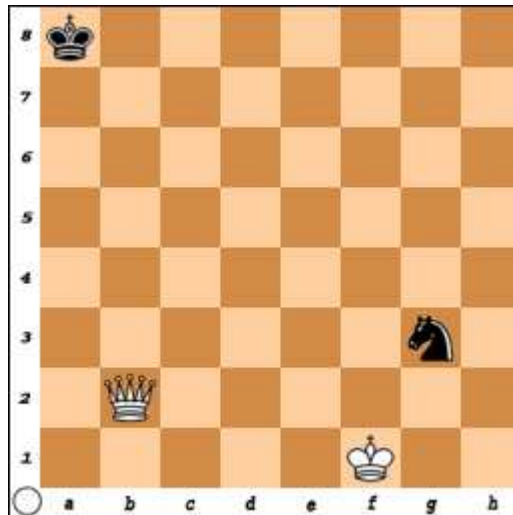
l.ábra

A g7 mezőn álló sötét bástya fenyegeti leütni a világos királyt, azaz sakkot adott neki. A sakkot kötelező megszüntetni. A világos választhat: vagy elmenekül a f-vonalra vagy a d3 mezőn álló futóval g6 mezőre lép és ezzel eltakarja a királyát a sötét bástyával szemben. A harmadik lehetséges változat, ha a d7 mezőn álló világos bástya leüti a sakkot adó bástyát. (pl.: Bxg7; Fg6; Kf1)



m.ábra

A h2 mezőn álló bástya sakkot adott a királynak. A világos király vagy leüti a sakkot adó bástyát vagy elmenekül a g1 mezőre. Harmadik választás itt nincs. (pl.: Kxh2; Kg1)



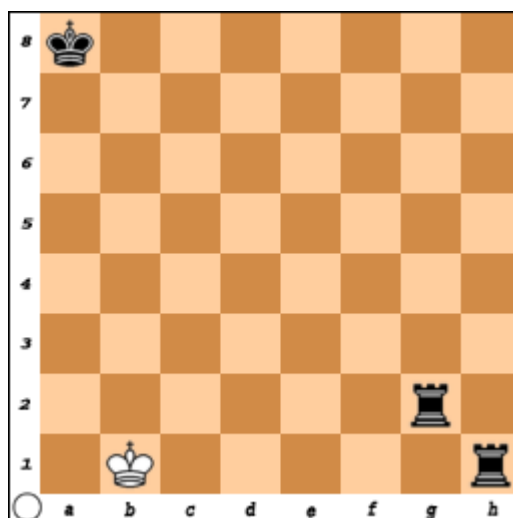
n.ábra

A g3 mezőn álló sötét huszár sakkot adott a királynak, a sakkot kötelező megszüntetni. A sötét huszárt szabályos lépéssel nem lehet leütni, a vezér közbehúzása a huszárnál nem használ, hiszen az „ugrik”. (A kiindulási mezőről kizárólag az érkezési mezőre hat.) A megoldás az, ha a világos király kilép a sakkból pl. g2-re. (pl.Kg2)

7) A sakkjáték célja

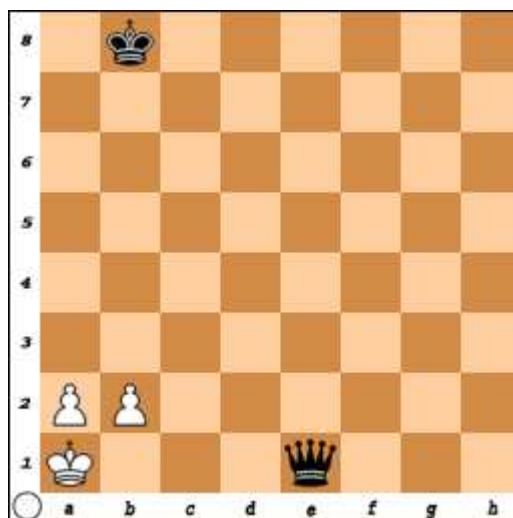
A sakkjáték célja, hogy az ellenfél királya **mattot** kapjon. Ebben a helyzetben a király sakkot kap valamelyik ellenséges figurától (sakkban, ütésben áll), azt szabályos módon kivédeni nem tudja, illetve nem áll rendelkezésre olyan mező, ahová szabályosan elmenekíthetné a királyát.

A király kivételével mindegyik más figurával adhatunk mattot. Mattot adó figurák: vezér; bástya; futó; huszár; gyalog



o. ábra

Matt adása bástyával: A világos jön lépésre. A h1 mezőn álló sötét bástya fenyegeti leütni a királyt, azaz sakkot adott. A világosnak kötelező szabályos lépéssel megszüntetni a sakkot. A király nem menekülhet c1-re, hiszen az szabálytalan lenne(nem léphet sakkba) a h1-en álló bástya fenntartaná a sakkot. A1 mezőre sem menekülhet, hiszen a bástya „keze” odáig is elér, a király sakkba lépne, amivel szabálytalanságot követne el. Egyetlen menekülési út, irány felfelé. Amennyiben a király a második sor valamely mezőjére próbálna lépni, úgy szintén szabálytalanságot követne el, hiszen sakkba lépne. Ebben az esetben a h2-ön álló bástya ütésébe lépne, azaz sakkot kapna tőle. Amennyiben a világos szabályos módon nem tudja megszüntetni a sakkot, úgy sakk-mattot kapott. A játszma vége jelen esetünkben a sötét győzelmével végződött.



p.ábra

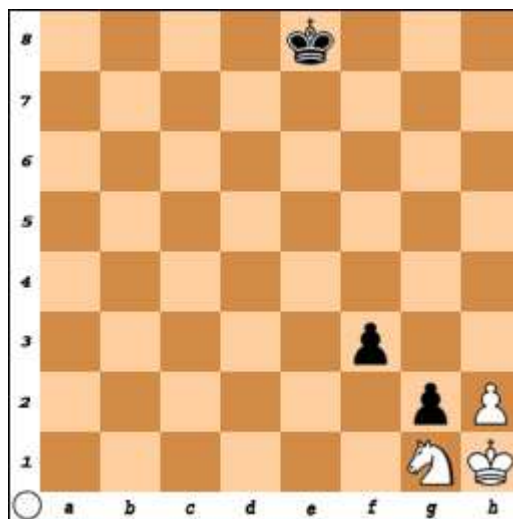
Matt adása vezérrel: Világos királya sakkban áll a sötét vezértől. A sakkot kötelező megszüntetni szabályos lépéssel. A király nem menekülhet b1 mezőre, hiszen a vezér ott is sakkban tartja (fenyegeti leütni). Az előre való menekülést a gyalogjai akadályozzák, azokat át nem ugorhatja (szabálytalan lépés lenne). A gyalogot közbehúzni nem lehet, hiszen hátrafelé nem tud lépni. Jelen esetünkben a sötét vezér nemcsak sakkot, hanem sakk-mattot is adott.



The chessboard diagram shows a position after a queen sacrifice. White pieces are on a1, b1, b2, and c2. Black pieces are on a8 and c2. The board is labeled with ranks 1-8 and files a-h.

r.ábra

32



s.ábra

Matt adása gyaloggal: A g2 mezőn álló gyalog sakkot adott a királynak(fenyegeti leütni a királyt). A világosnak kötelező szabályos lépéssel megszüntetni a sakkot. A világos király nem tudja leütni a g2 mezőn álló gyalogot, hiszen akkor sakkba állna az f3 gyalogtól. (nem léphet olyat a világos, hogy a királya sakkban álljon). Szabályos lépéssel sem a világos huszár sem a világos gyalog nem tudja leütni a sakkot adó g2 gyalogot. A világos király mattot kapott.

8) A játszma kimenetele

1. Matt: A mattot adó fél megnyeri a játszmát, az ellenfél elveszti. (A versenyeken a győzelmet 1 ponttal díjazzák, a vereségért nem jár pont, döntetlen esetén a felek megosztóznak az 1 ponton és fél-fél pontot kapnak)
2. Az egyik fél feladja a játszmát, vereséggel távozik a hadszíntérről.
3. Valamelyik félnek hamarabb elfogy a játszma lejátszásához megszabott gondolkodási idő így vereséggel távozik az asztaltól.
4. Patt: A lépésen következő fél sem királyával sem más figurájával szabályosan lépni nem tud és királya nem áll sakkban. A játszma döntetlennel végződik.
5. Speciális esetek: Háromszori tükörkép, háromszori lépésismétlés, örökös sakk, elméleti döntetlen végjáték. Ezekben az esetekben a játszma döntetlennel végződik
6. A felek a játszma valamelyik szakaszában megegyeznek döntetlenben.

A sakkjátszma részei

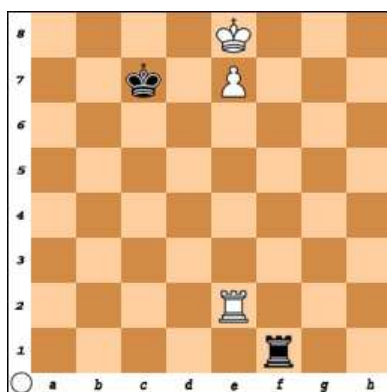
- 1.Megnyitás
- 2.Középjáték
- 3.Végjáték



t. ábra

Megnyitás

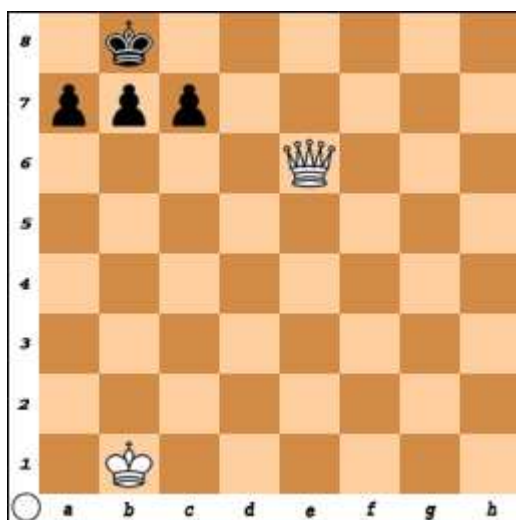
Középjáték



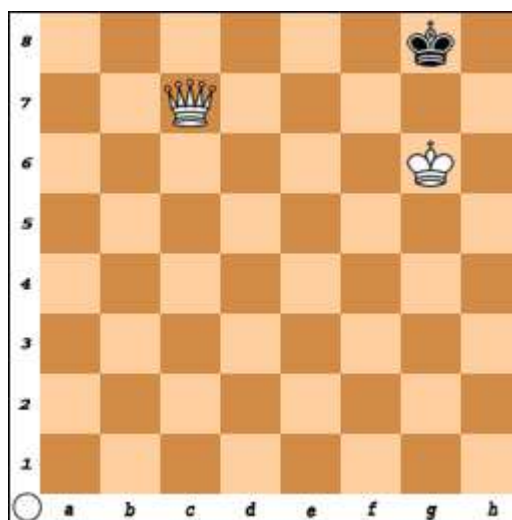
Végjáték

Gyakorló példák: Egyszerű mattok kevés figurával

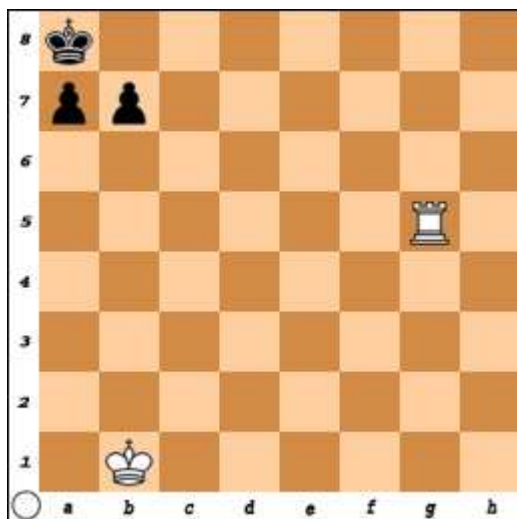
(világos következik lépésre és egy lépésből sakk-mattot ad)



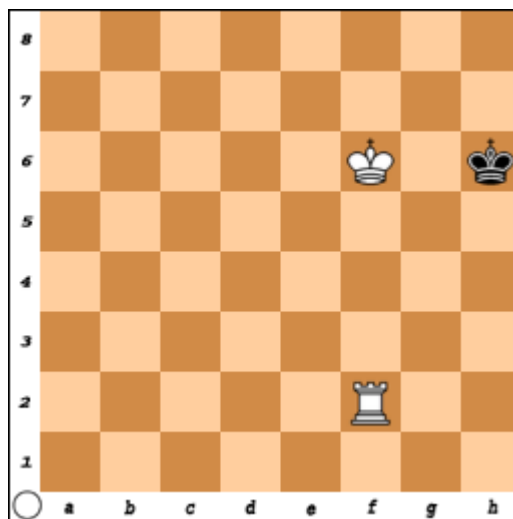
1. ábra



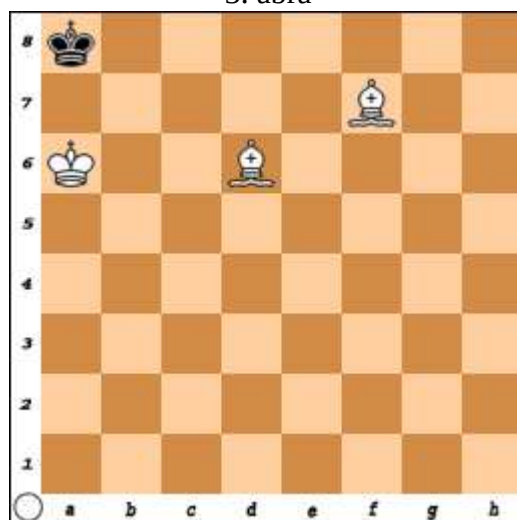
2. ábra



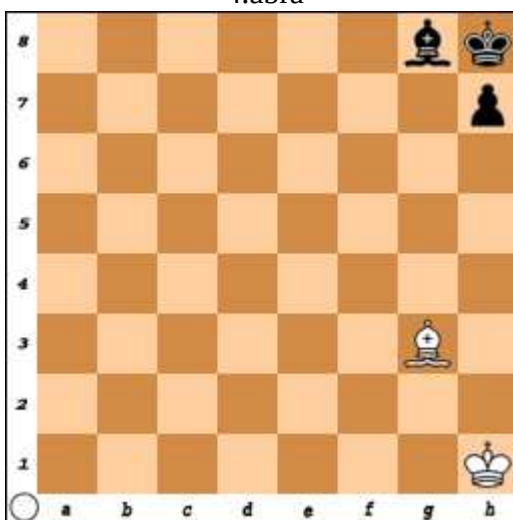
3. ábra



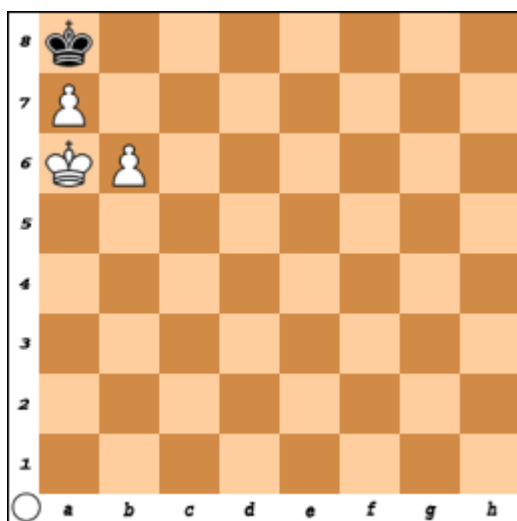
4. ábra



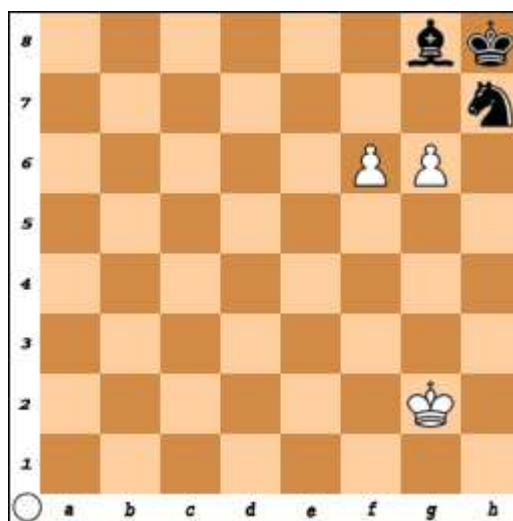
5. ábra



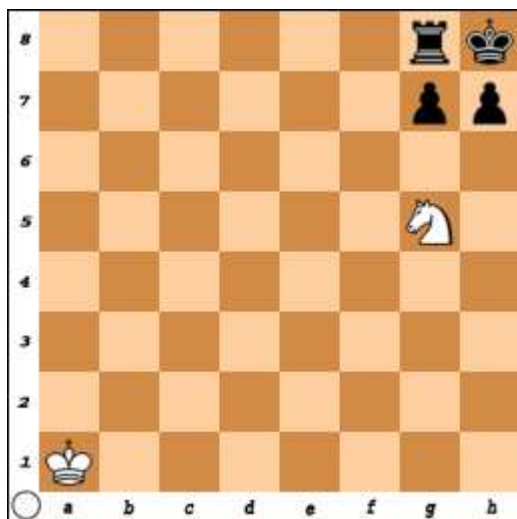
6. ábra



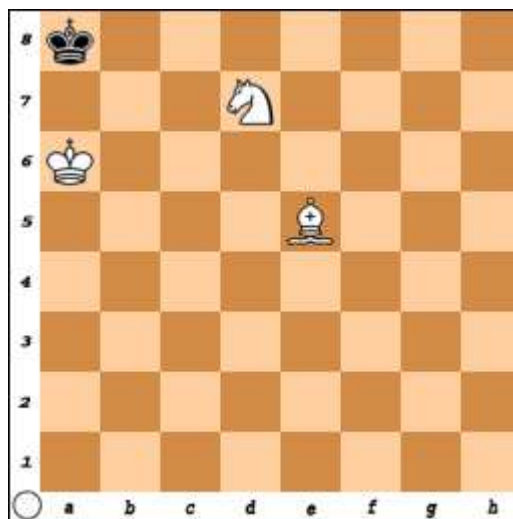
7. ábra



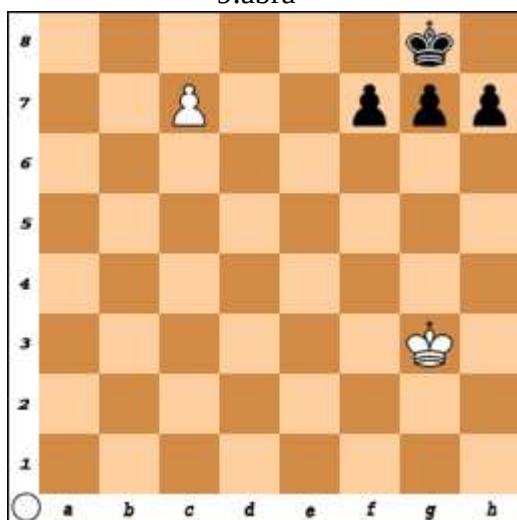
8. ábra



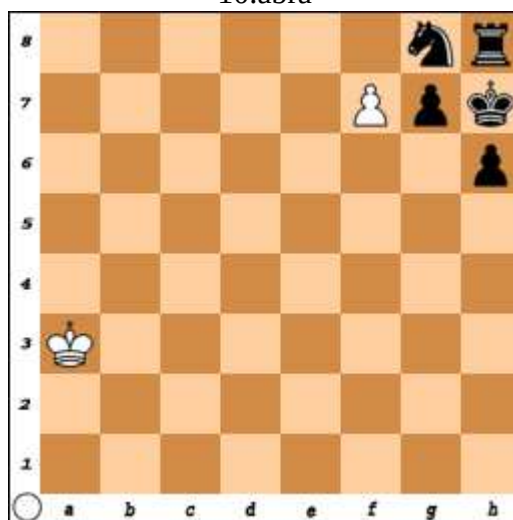
9.ábra



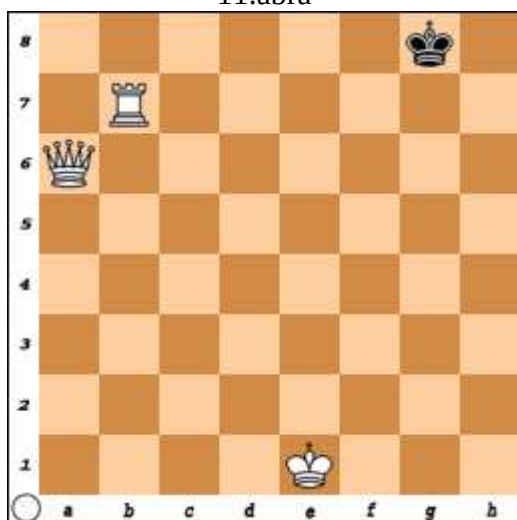
10.ábra



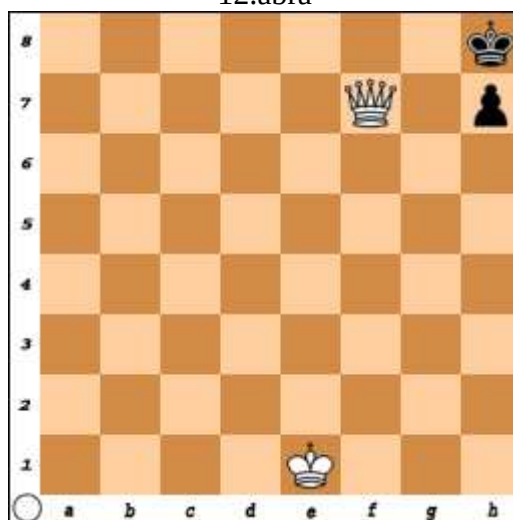
11.ábra



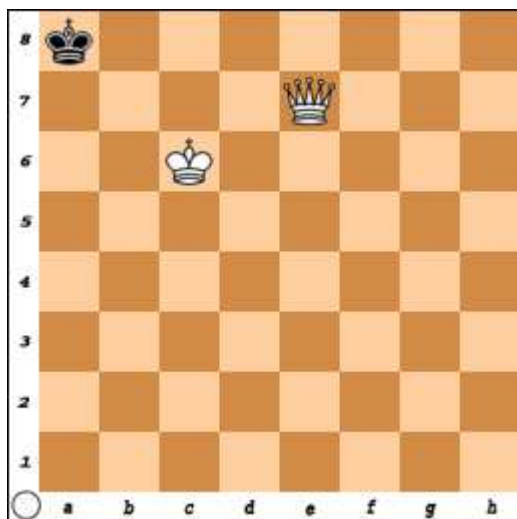
12.ábra



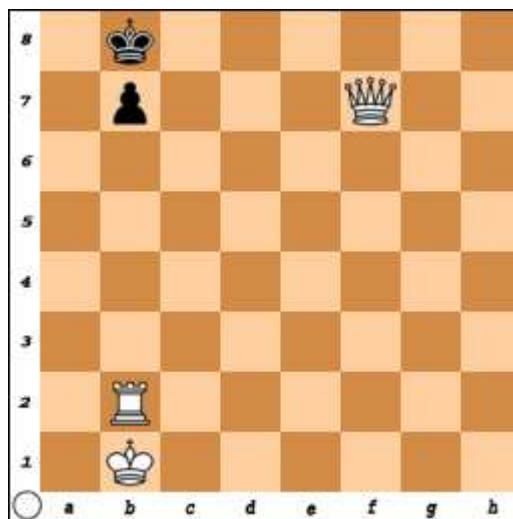
13.ábra



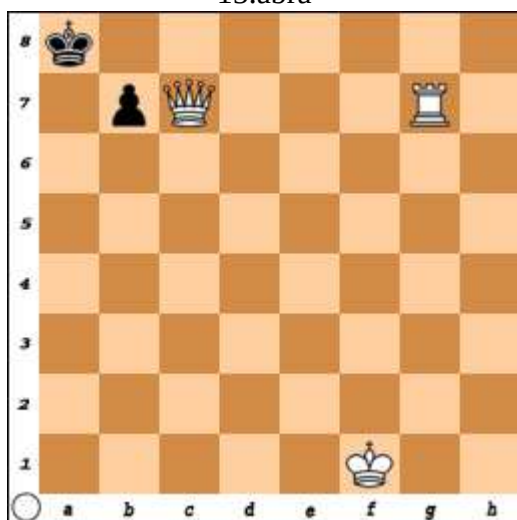
14.ábra



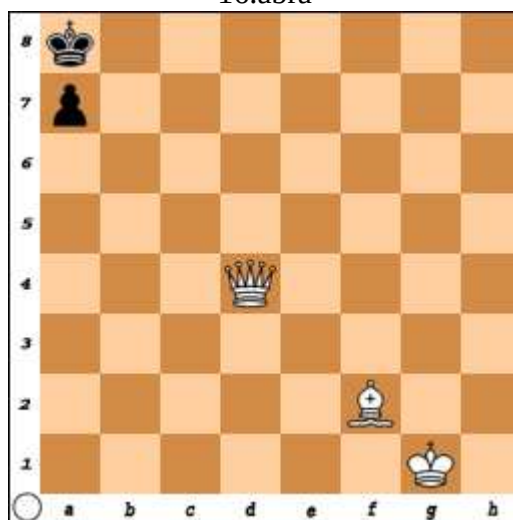
15.ábra



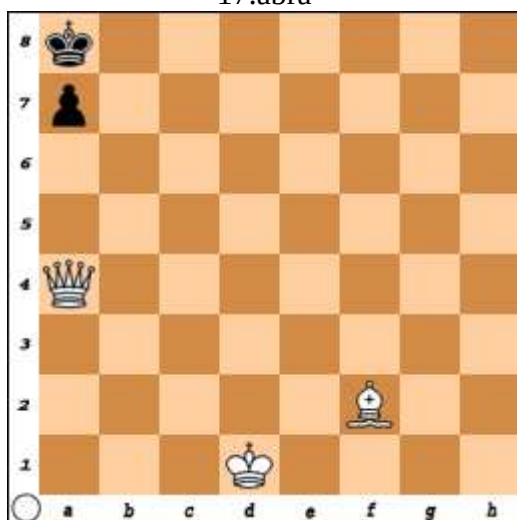
16.ábra



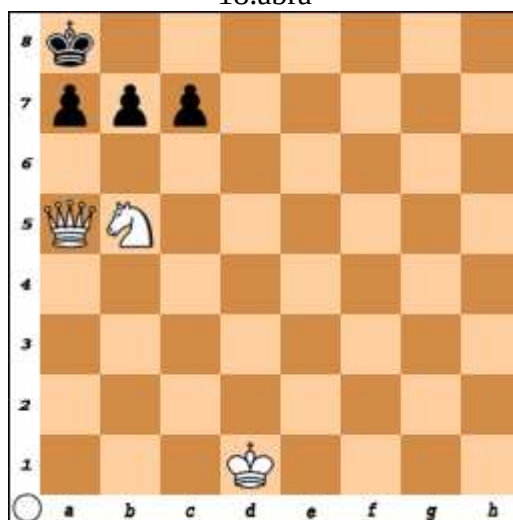
17.ábra



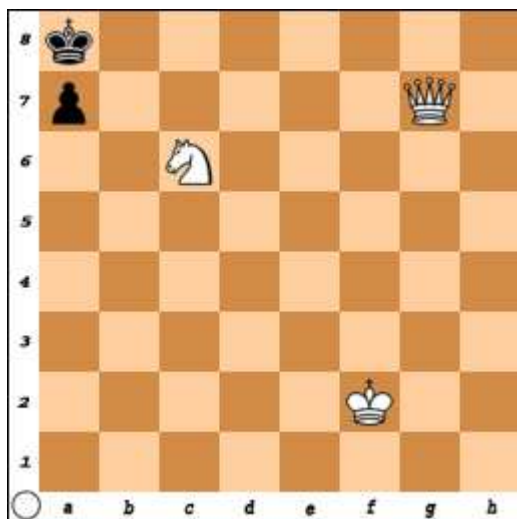
18.ábra



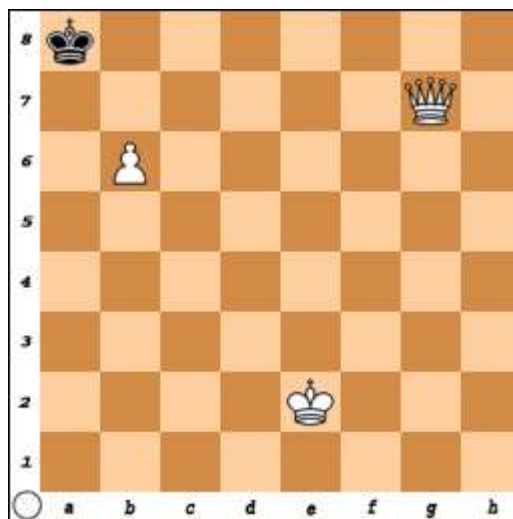
19.ábra



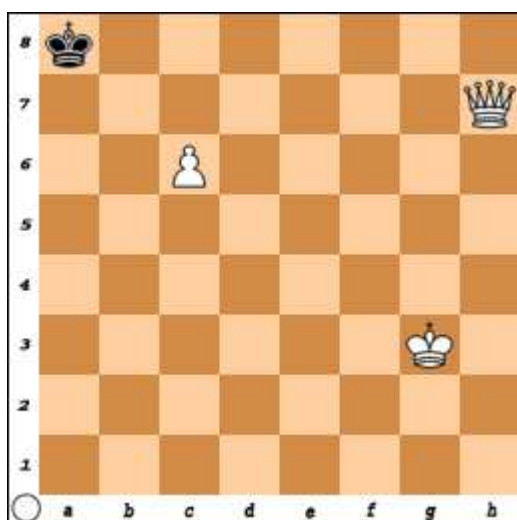
20.ábra



21.ábra



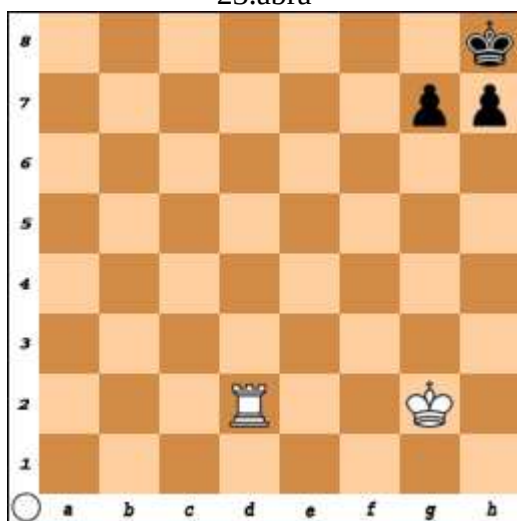
22.ábra



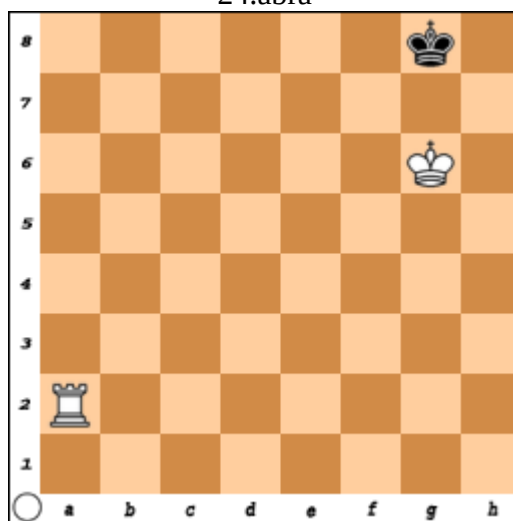
23.ábra



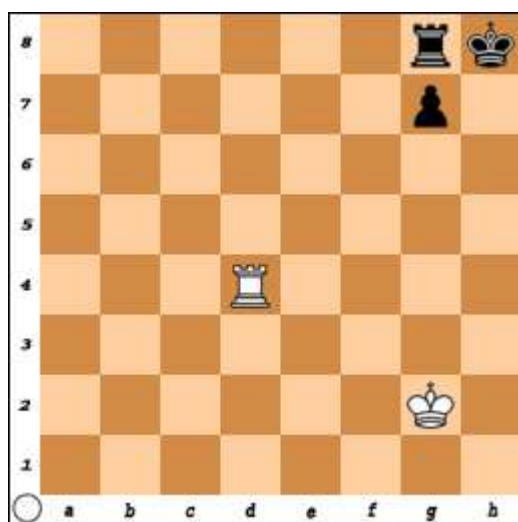
24.ábra



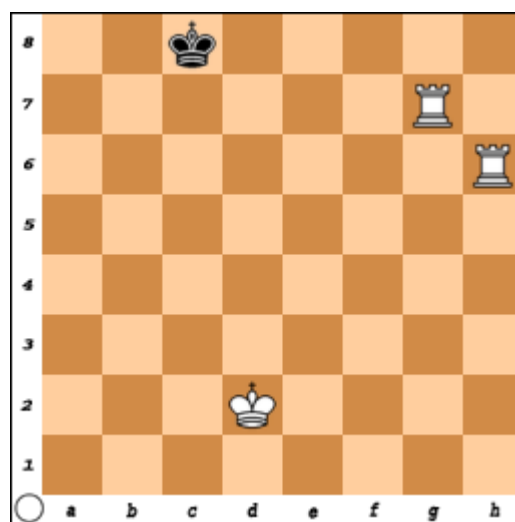
25.ábra



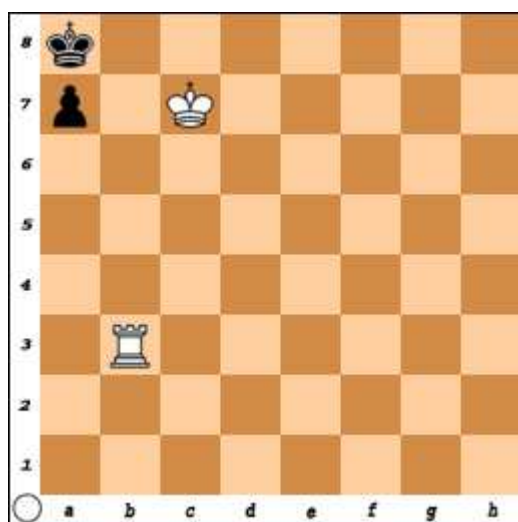
26.ábra



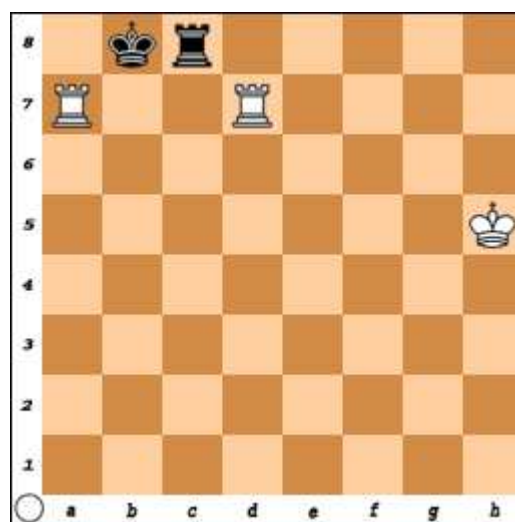
27.ábra



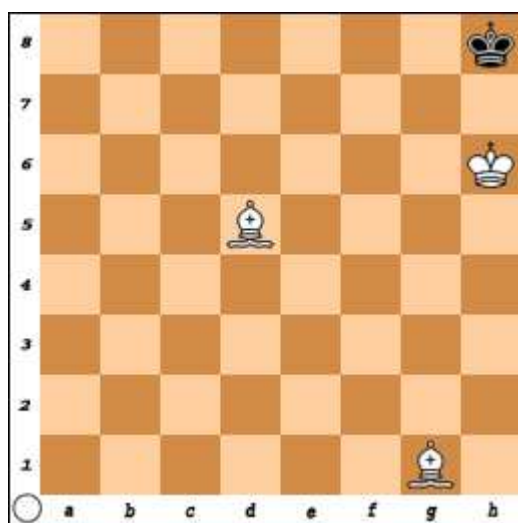
28.ábra



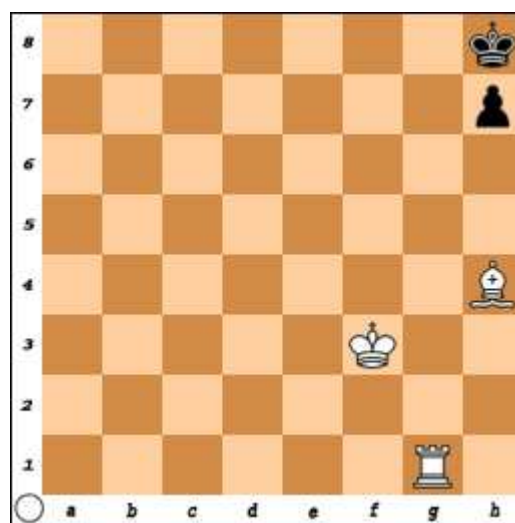
29.ábra



30.ábra



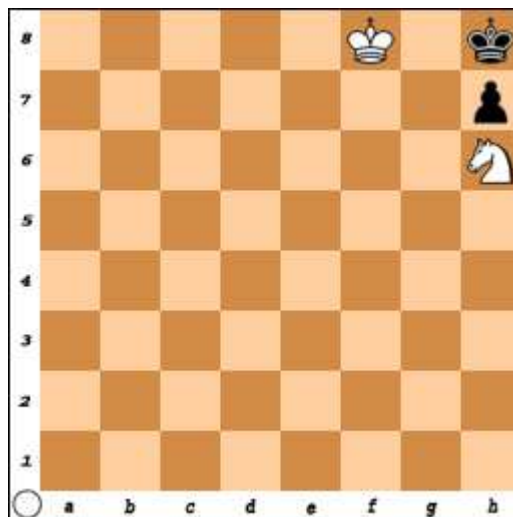
31.ábra



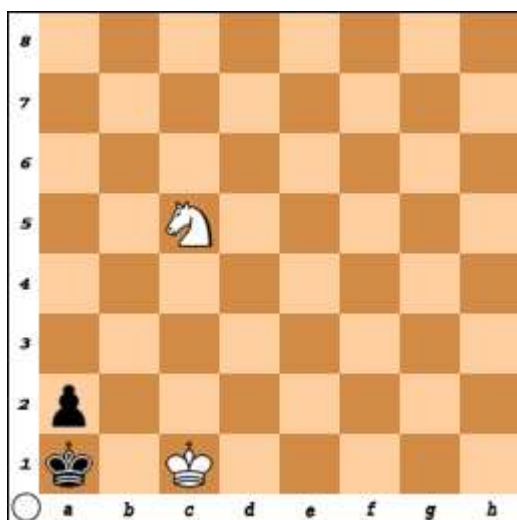
32.ábra



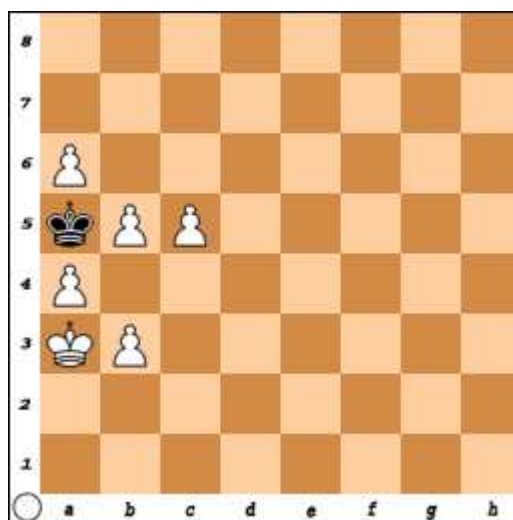
33.ábra



34.ábra



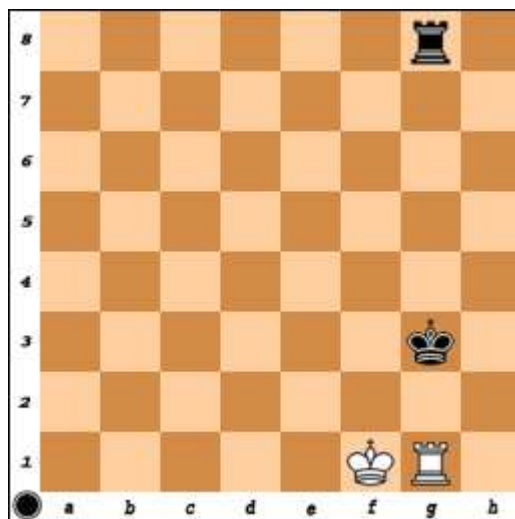
35.ábra



36.ábra

Egyszerű anyagnyerések

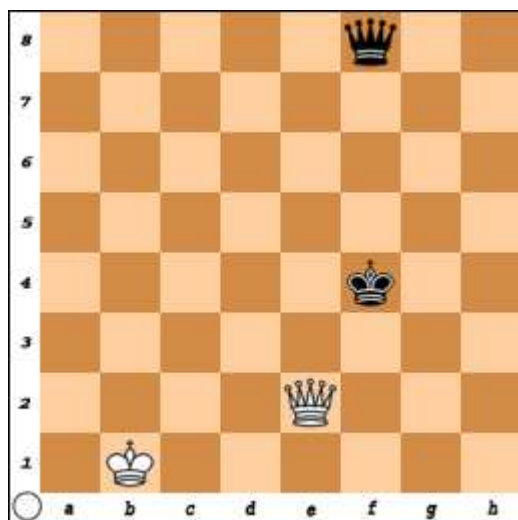
Nyárs(u. ábra): egy „képzeletbeli” nyársra feltűzőm az ellenséges bábokat, anyagnyerés céljából. A nyárs mindig vonalon történik, vonalfigurák (vezér, bástya, futó) közreműködésével. A nyárs történhet soron, vonalon, átlón.



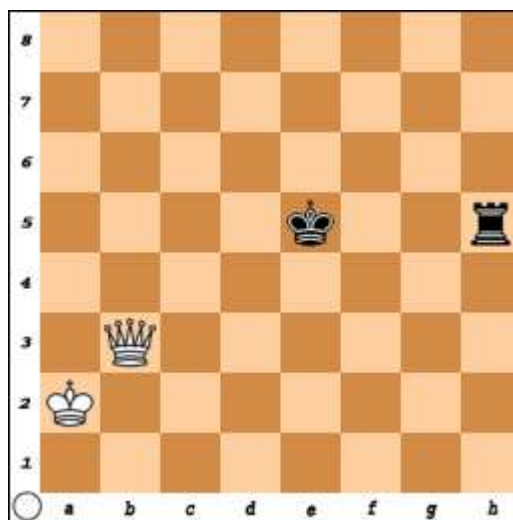
u.ábra

A világos bástya g1 mezőre lépve a „g” vonalon egyszersmind „felnyársalja” a királyt és a mögötte megbújó sötét bástyát. A sötét királynak a szabályok értelmében el kell menekülnie a világos bástya által adott sakk elől.(pl. Kf3) A világos bástya leüti a g8 mezőn álló sötét bástyát. A játszma így a világos számára nyerhetővé változott.

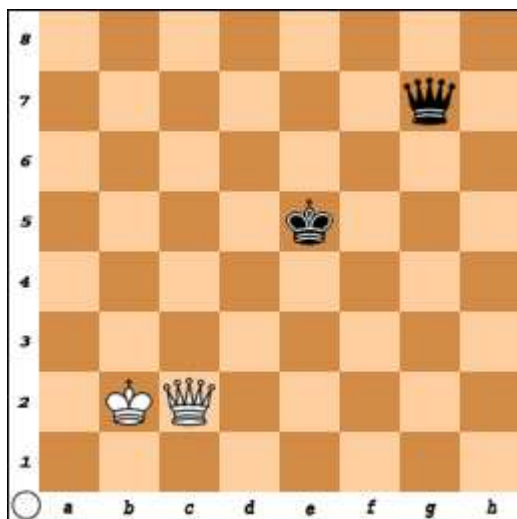
(Világos lép és anyagot nyer)



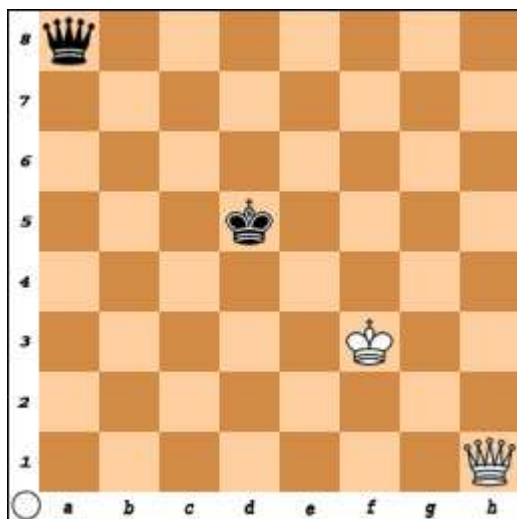
37.ábra



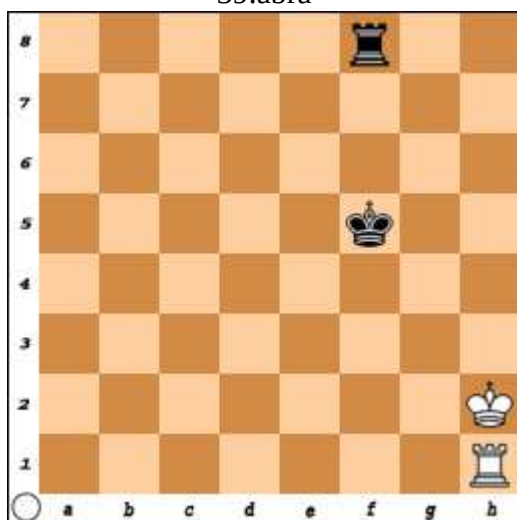
38.ábra



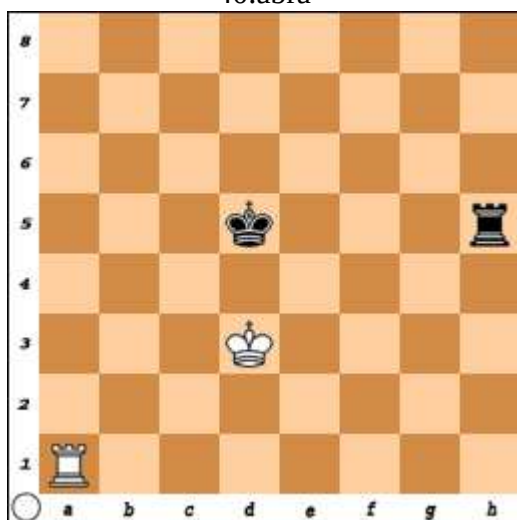
39.ábra



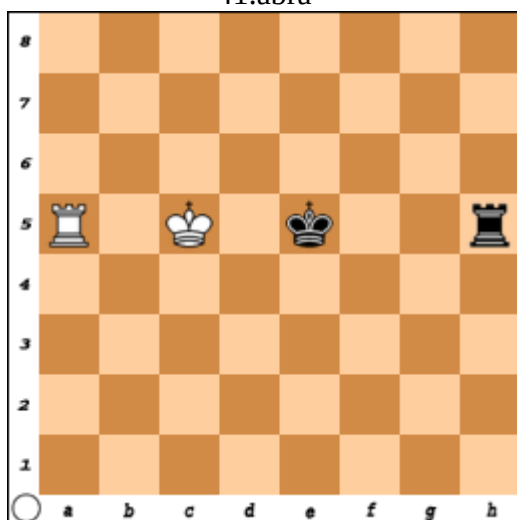
40.ábra



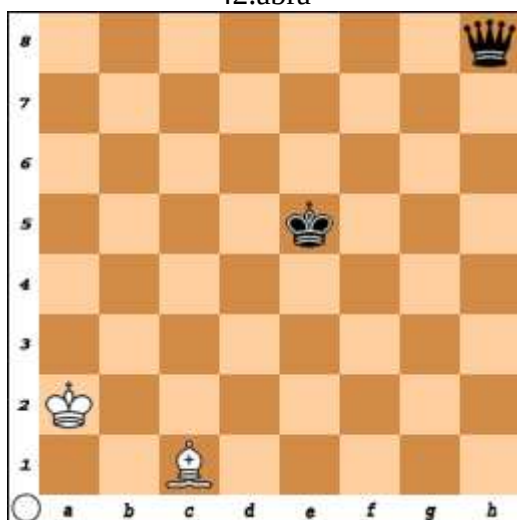
41.ábra



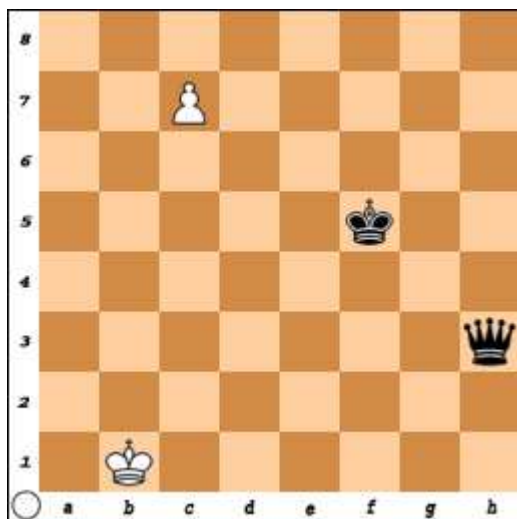
42.ábra



43.ábra



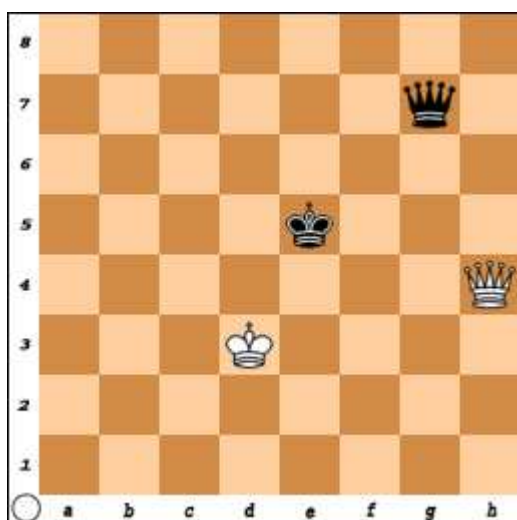
44.ábra



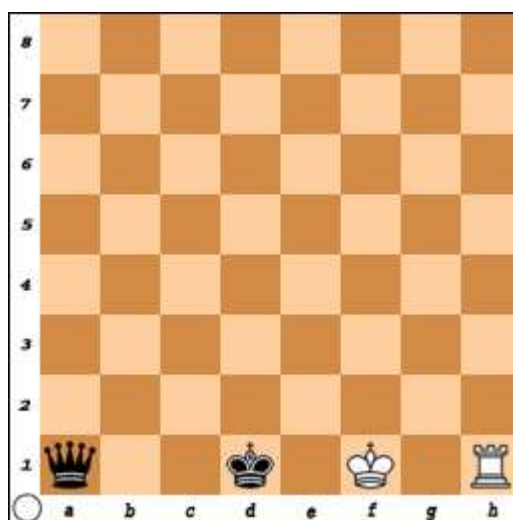
45.ábra



46.ábra



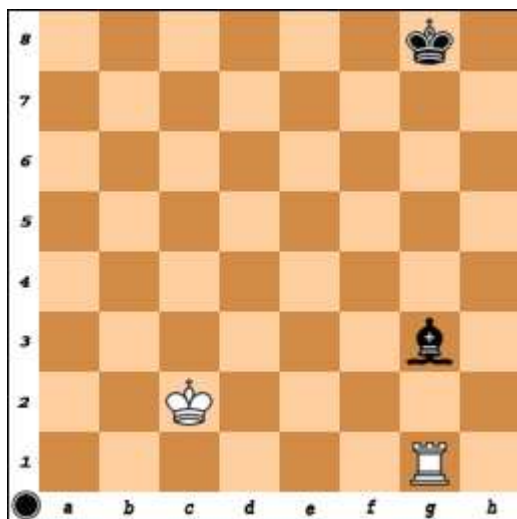
47.ábra



48.ábra

Egyszerű anyagnyerések

Kötés (v. ábra): A kötés célja: anyagnyerés, közvetve matt adása; az ellenséges figura „megbénítása”, lekötése. A kötésben résztvevő figurák: egy bábú amely a kötetést létrehozza (aktív fél); ellenséges bábú, ami a kötetést elszenvedí (passzív fél); az ellenséges figura, ami miatt a kötés létrejöhet. Megkülönböztetünk részleges és teljes kötetést. Teljes kötésnek nevezzük azt az esetet, amikor a lekötött (lebénított) figura nem léphet el (szabálytalan lépés), mert lépésével felfedné a mögötte álló királyt, ami így sakkban állna. Részleges kötésnek nevezzük azt a kötetést, amikor a kötésben lévő figura elmenekülhet, az azonban anyagszükségtség következményét vonná maga után. Kötés kialakításában szintén a vonalfigurák vesznek részt.



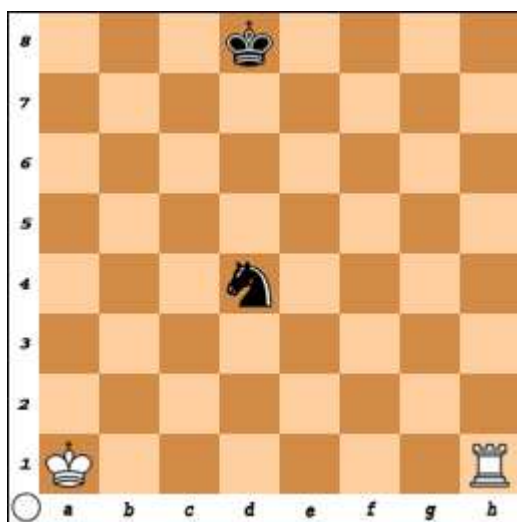
Teljes kötés



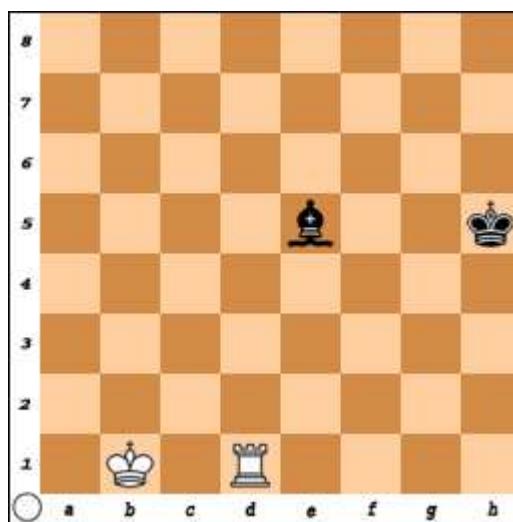
Részleges kötés

v.ábra

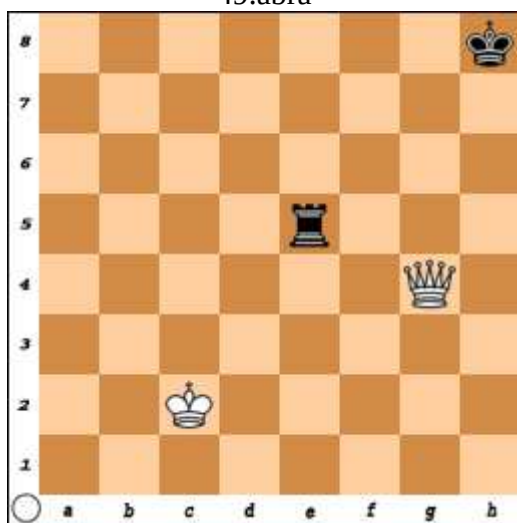
(Világos lép és anyagot nyer)



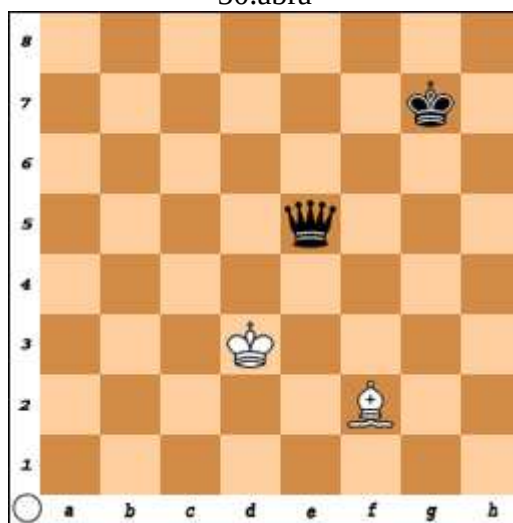
49.ábra



50.ábra



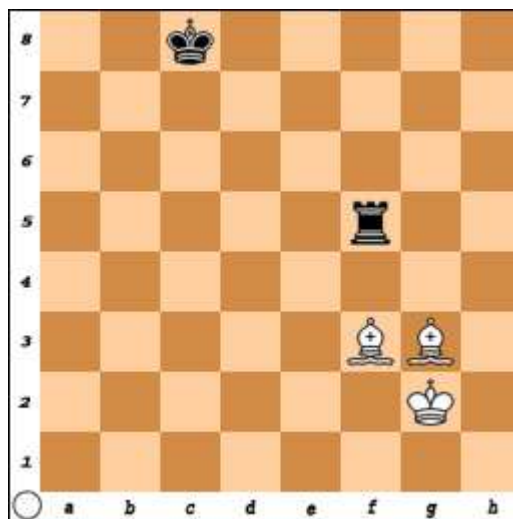
51.ábra



52.ábra



53.ábra

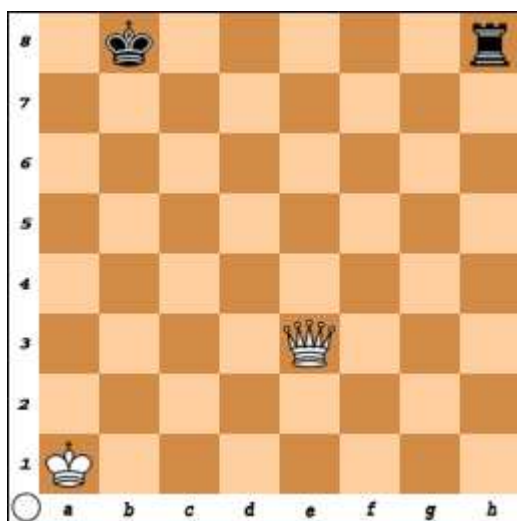


54.ábra

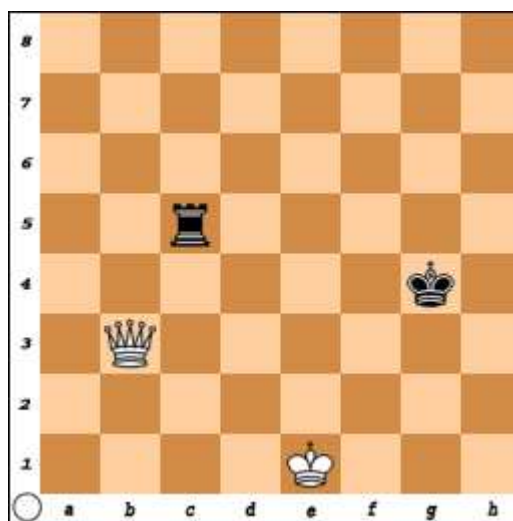
Egyszerű anyagnyerések

kettős támadás (gyalog villa, huszár villa): A kettőstámadás célja, hogy anyagi előnyre tegyünk szert.

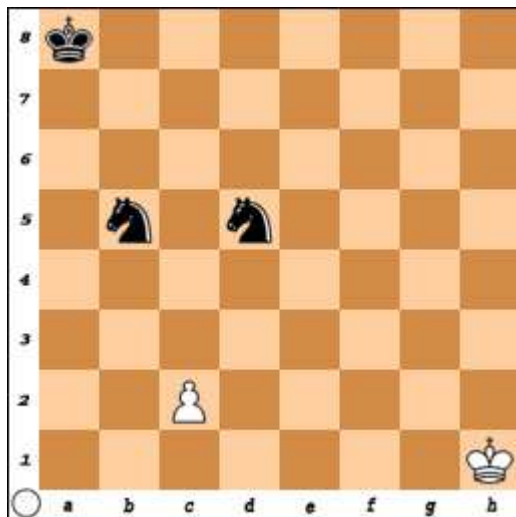
(Világos lép és anyagot nyer)



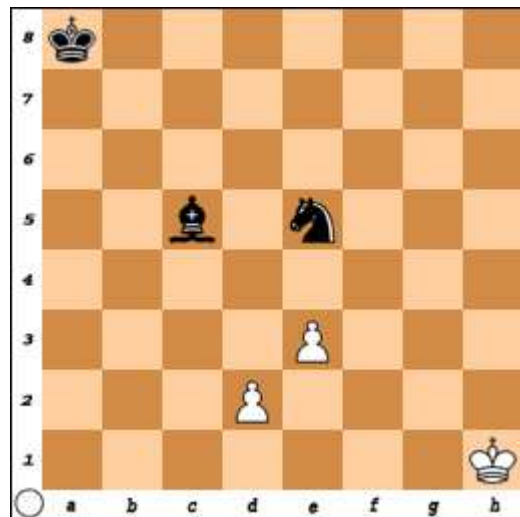
55.ábra



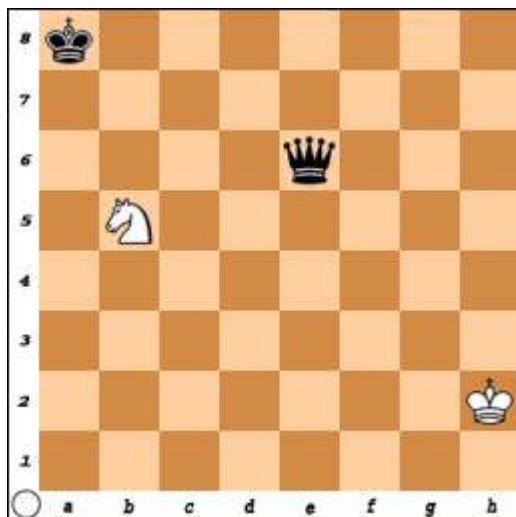
56.ábra



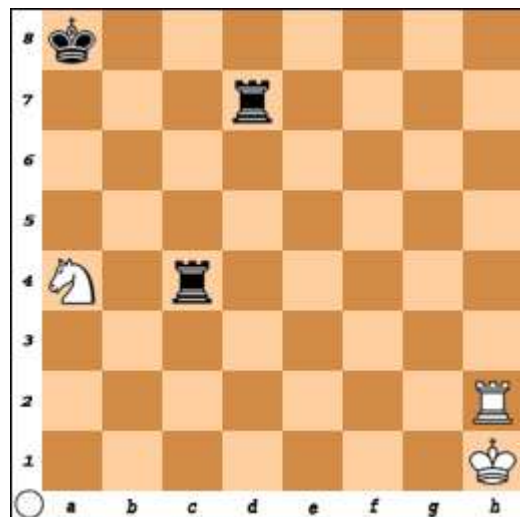
57.ábra



58.ábra



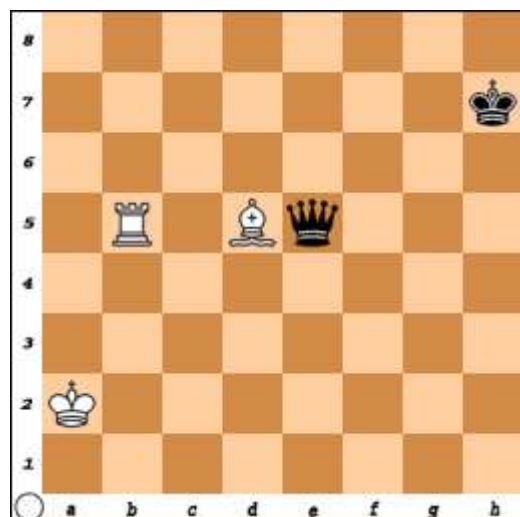
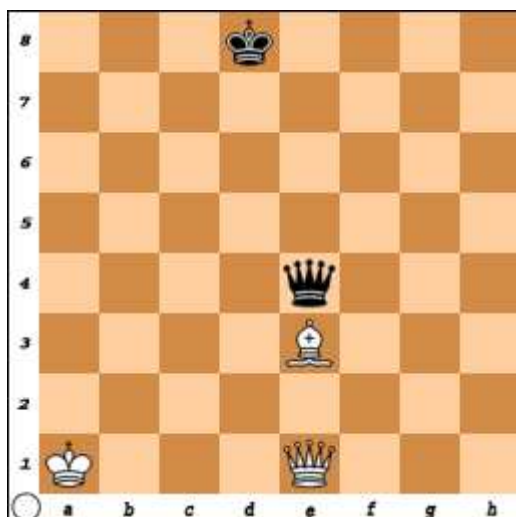
59.ábra



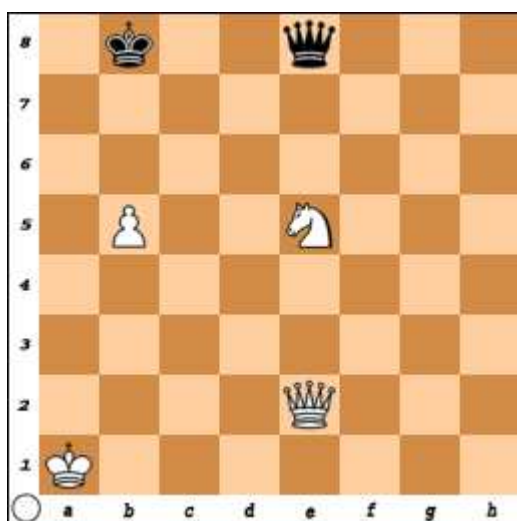
60.ábra

Egyszerű anyagnyerés

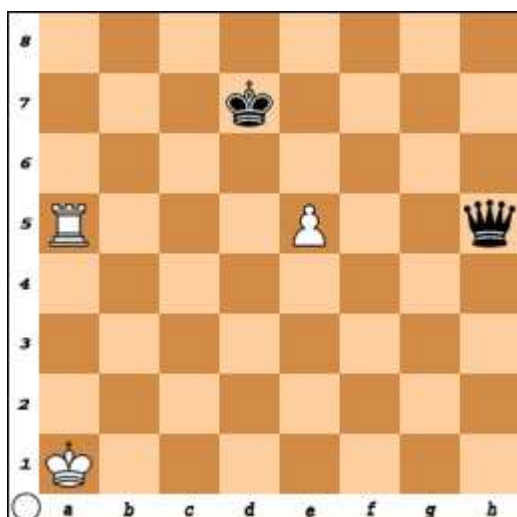
Felfedés: A felfedés célja, hogy anyagi előnyre tegyünk szert.
(Világos lép és anyagot nyer)



61.ábra

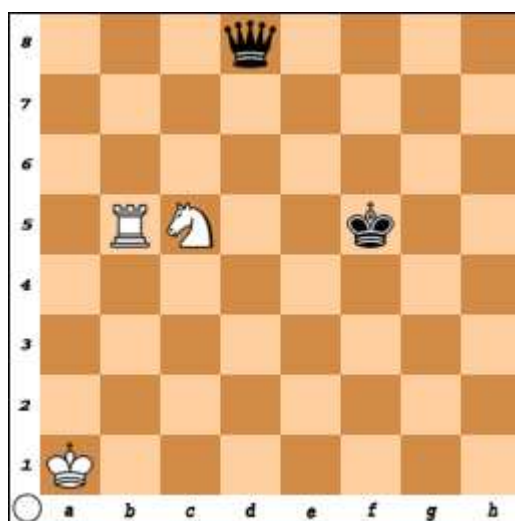


63.ábra

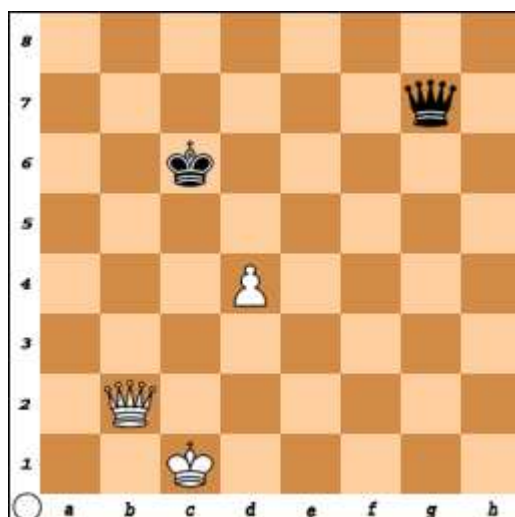


65.ábra

62.ábra



64.ábra

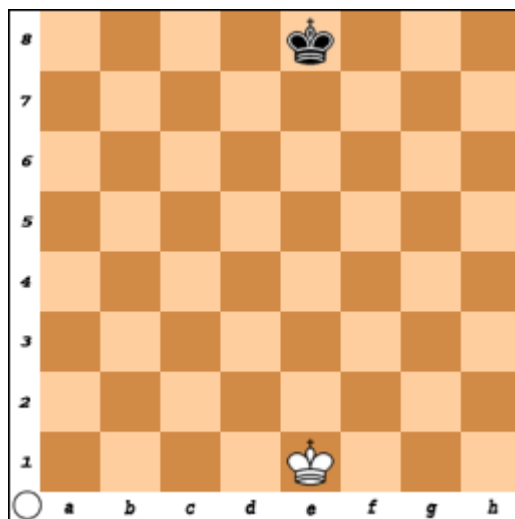


66.ábra

„Rávezető” játékok

Ezekkel a játékokkal segíteni tudjuk a gyerekeket a figurák szabályos lépésmódjának a könnyebb elsajátításában. Először érdemes azokkal a figurákkal megismerkedni, amelyek menetmódja nem bonyolult. A sakktábla mérete illetve a figurák hatótávolságának együttes figyelembevétele mellett érdemes olyan bábuval kezdeni a tanulást, ami nem tud nagy távolságokat megtenni. A király menetmódjának elmélyítésére játszathatunk a gyerekekkel **királyháborút**.

A királyháború szabálya: A két alapsorra egymással szembe helyezzük a királyokat. Ebben a játékban az ütés nem engedélyezett. Az a fél nyer, amelyik a királyával hamarabb átér az ellenfelének az utolsó sorába.

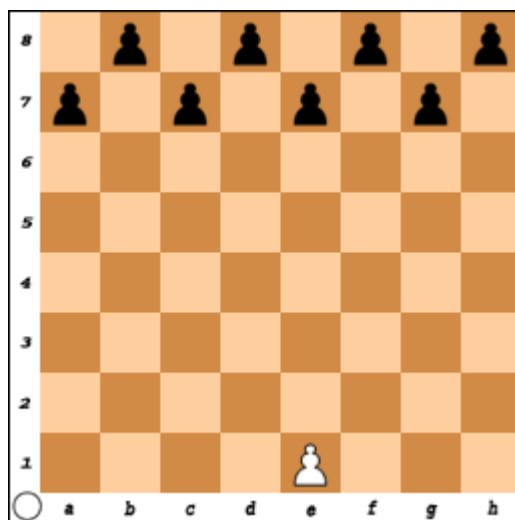


w. ábra

„Királyháború”

A játékot a későbbiekben úgy módosítjuk, hogy a királyok nem léphetnek közvetlenül egymás mellé.

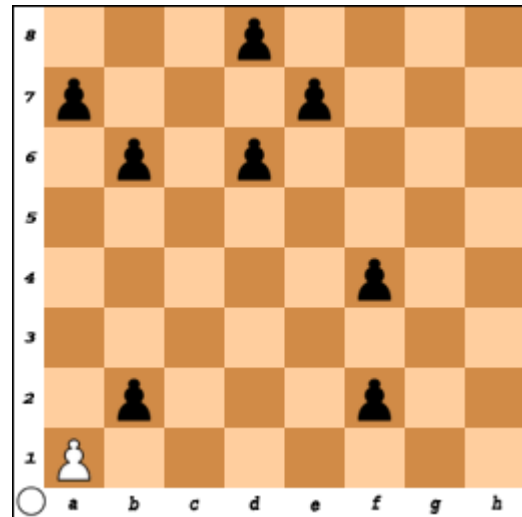
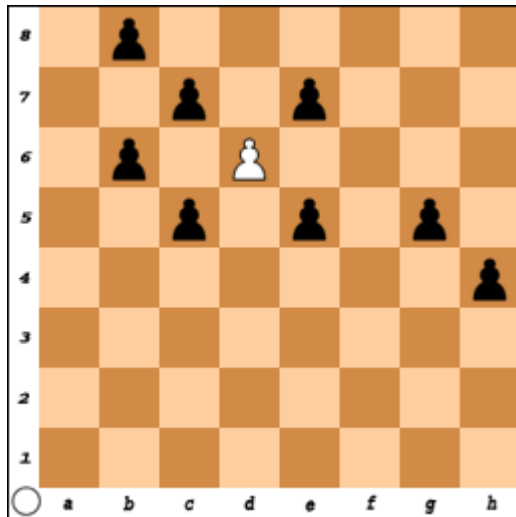
Az irányok elsajátításában segítheti munkánkat a „nyuszi-farkas” játék (vadászos, rókás névvel is ismert ugyanez a játék). A játék szabálya: Az egyik fehér gyalogot kinevezzük nyúlnak és felhelyezzük az alapsor (1-es sor) egyik sötét mezőjére. A sötét gyalogok lesznek a farkasok, amelyeket a 7. illetve a 8. sor sötét mezőire helyezünk. (ld. alábbi kép, ahol a nyúl az e1-en áll)



x. ábra

A „nyuszi-farkas” játék alapállása

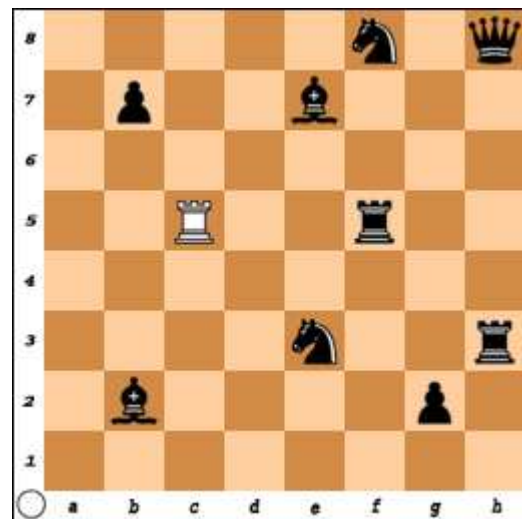
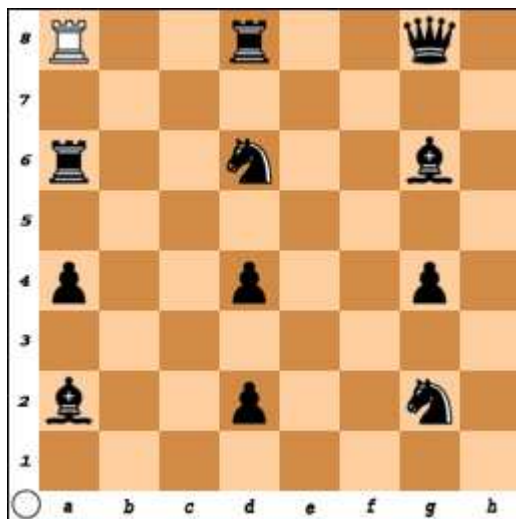
A nyúl menetmódja: A nyúl egyet léphet, azt is kizárólagosan ferdén. Fehér mezőre nem léphet és azt át sem ugorhatja. Például, ha az e1-en áll a nyúl, akkor az első lépését csak d2-re vagy f2-re teheti meg. A nyúlnak engedélyezett a visszafelé való haladás is. A farkasok szintén átlós irányban léphetnek és szintén csak egyet. Számukra a visszafelé való lépés nem megengedett. (Ebben a játékban tilos fehérre lépni). A nyúl akkor nyer, ha manővereivel kicselezi a farkasokat és azokat megkerülve eljut az utolsó sorba. A farkasok akkor szerzik meg a győzelmet, ha a nyulat bekerítik. (ld. alább példák a nyúl bekerítésére)



y. ábra

A farkasok számát célszerű abban az esetben csökkenteni, ha már könnyen megy a nyuzsi csapdázása. Minimálisan 4 farkasnak mindig kell lennie a táblán.

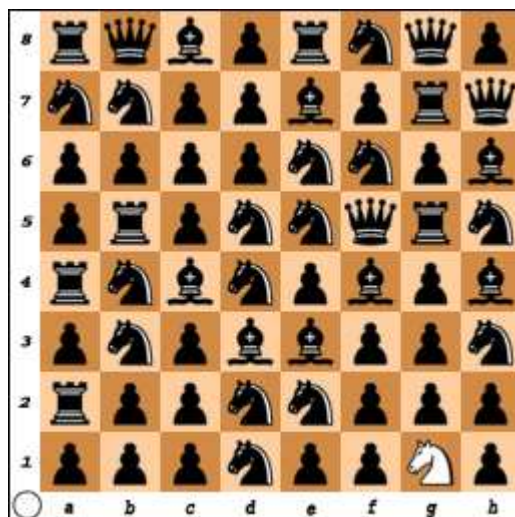
„Ütögetősjáték” bástyával: A bástyát felhelyezzük a táblára. Elkészítjük a „pályát”.(Isd. lentebb) A pálya elkészítésében a kevés figurástól haladhatunk a több figurás pályáig. Ezeket különböző módon variálhatjuk.



z. ábra

A játék célja: A világos bástyával le kell ütni az összes figurát. A játék menete: a gyerekek felváltva lépnek a világos bástyával (a sötét bábúk a helyükön maradnak) és minden lépésükkel le kell ütni egy sötét figurát és azt nevén is kell nevezni. A játék folyamán a gyerekek gyakorolják, a bástyával való lépést valamint ismétlik a többi bábú nevét, elsajátítják az ütés helyes módját.

Az ütögetős játékot természetesen játszhatjuk futóval, huszárral, vezérrel.

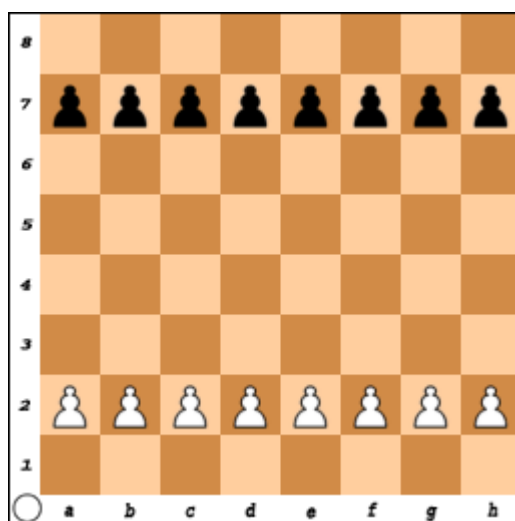


aa. ábra

„Gyűjtögető” játék huszárral: Játék célja: Minél több figura leütése (gyűjtése) szabályos huszárlépéssel. A huszár csak olyan helyre léphet, amelyen még áll ellenséges sötét figura. Amennyiben nem áll rendelkezésünkre az ábrán látható figurák mennyisége úgy azokat korongokkal, érmékkel stb. helyettesíthetjük.

Gyalogháború

A tisztok kivételével az összes gyalogot alapállásba helyezzük fel.(lásd lentebb) A sakkjátéknak megfelelően mozgatjuk a gyalogokat. Az a fél nyer, aki valamelyik gyalogjával hamarabb eléri az ellenfelének az utolsó sorát. (alapsor).



ab. ábra

Későbbikben a királyokat is feltehetjük a táblára, a győzelemnek ugyanaz a feltétele.

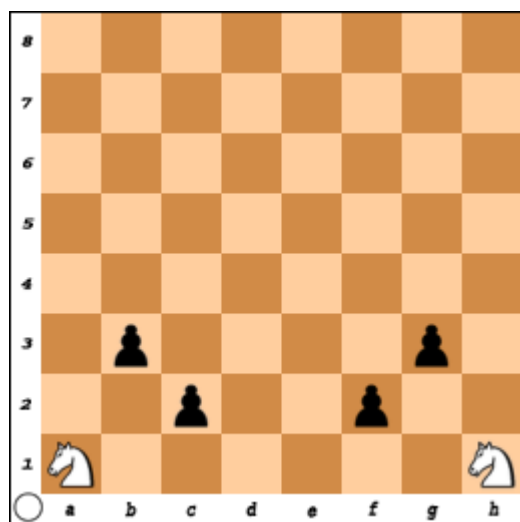
.Megnyitási alapelvek („arany szabályok” kezdőknek)

1. a centrum elfoglalása gyaloggal (gyalogokkal) és annak megtartása
2. hozzuk játékba, fejlődjünk ki a könnyűtisztekkel, először lehetőleg a huszárokkal, mert ők lassabban mozognak a futóknál
3. a királyt helyezzük biztonságba (sáncolás)
4. ne lépünk a gyalogokkal feleslegesen
5. a nehéz tiszteket mozgósítsuk a csatába

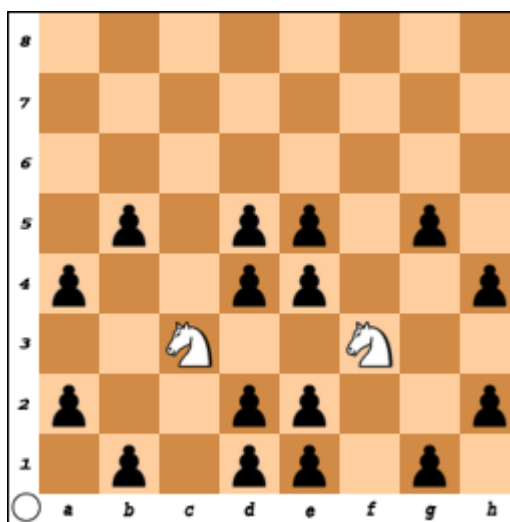
Az első lépésnél minden kezdő játékos (kezdő játékos alatt azt a gyermeket értem, aki megtanulta a figurák mozgásának módját illetve ismeri a játékra vonatkozó szabályokat) elgondolkozik: Mi is legyen az? Ebben segít minket a megnyitási alapelvek, az „arany szabályok” eligazodni. A nagy kérdés az első lépést megtétele előtt melyik figurával és hova lépjek. Kezdő lépésként 20 választási lehetősége van egy sakkozónak. Mindegyik gyalog léphet egyet vagy kettőt illetve a huszárok is kettőt-kettőt.

Először **általánosságban** „találjuk” meg tisztjeink helyét.

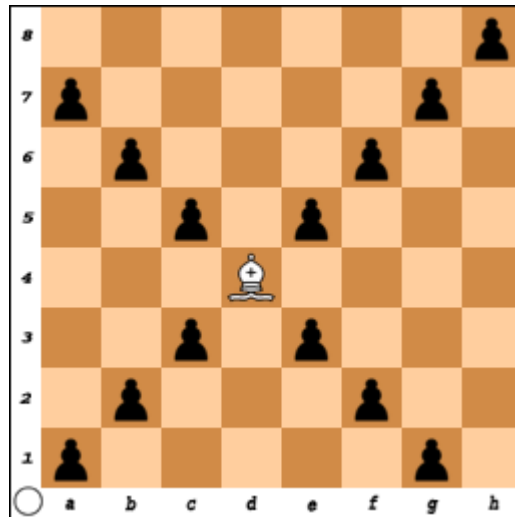
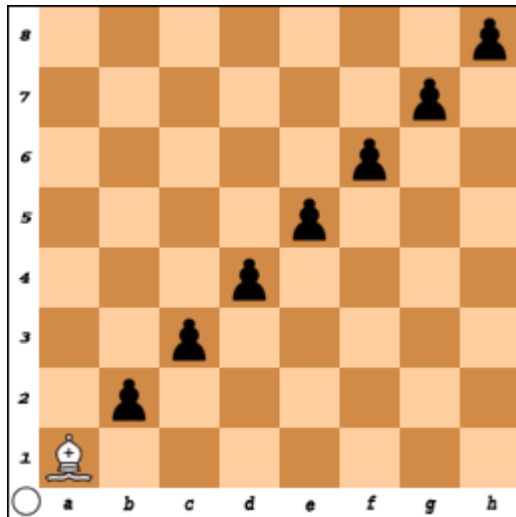
A figurák „erejét” lépésükben, helyzetükben találjuk meg. A huszár a sarokból 2 mezőre léphet, míg a tábla közepén (a centrum közelében) 8 mezőre hat.(lásd lentebb)(Két huszár a sarokban összesen 4 mezőt ellenőriz, két huszár a centrumban 16-ot!) Így elmondhatjuk, a huszár a centrum közelében „érzi jól magát”. Általánosságban elmondhatjuk, hogy a huszárok, ha tehetik az esetek nagy többségében a centrum felé igyekeznek, hiszen ott „érik jól magukat”.



ac. ábra



A futó a sarokból nézve 7 mezőre képes lépni, míg a centrumban 13 mezőt ellenőriz.(lásd lent)



ad. ábra

A futóknál is elmondhatjuk, minél közelebb kerül, a tábla közepéhez annál szívesebben tartózkodik ott.

Elnézve a tisztok gyorsaságát levonhatjuk a következtetést, nem érdemes a mérkőzés elején lomha mozgású gyalogokkal támadni, ha gyors mozgású, hirtelen manőverekre képes tisztok is felsorakoznak pórjaink mögött.

Elmondhatjuk, hogy a sakkjátzsma kezdetén lehetőleg foglaljuk el a centrumot. (pl.gyalog: d2 v. e2) Ezzel a lépéssel már meghatározzuk a játék menetét, mivel a centrumot elfoglaltuk, most már csak meg kell tartanunk. Amennyiben a centrumot mi uraljuk, a tisztjeinket a centrum közelében tudjuk elhelyezni.(ahol jól érzik magukat) Ezáltal hadseregünk ereje növekszik, terveinket könnyebben és gyorsabban tudjuk végrehajtani. Amennyiben mi tudjuk gyorsabban elfoglalni a jobb helyeket, a figuráink erősebbek lesznek, a jól megszervezett támadást hamarabb tudjuk elindítani, és így nagyobb esélyünk van a győzelem megszerzésére. Mint fentebb láttuk a bábok (huszár, futó) a centrumból több helyre hatnak ott jobban érzik magukat, mint a tábla szélén. A játék kezdetén a centrumot gyalogokkal érdemes elfoglalni, hiszen ha ezt például gyors huszárkirohanással tesszük, azt az ellenfél gyalogjai könnyen elkergethetik.

A könnyűtiszteket lehetőleg ne helyezzük a tábla szélére, csak abban az esetben, ha szükséges. A futókat e3-ra vagy d3-ra csak akkor rakjuk (ae1. ábra: A futó d3-on akadályozza közvetve a c1 futó kifejlődését. ae2. ábra: A futó c4-re lépve nem akadályozza a „d” gyalog megindulását, így közvetve a c1 futó mozgását sem.), ha azok az „e” vagy „d” gyalog kezdőlépését nem akadályozzák, hiszen így a gyalog korlátozása miatt a másik futó a helyén rekedne.



ae1. ábra

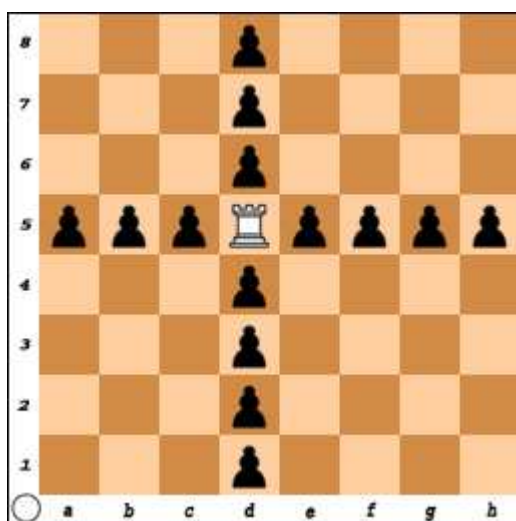


ae2. ábra

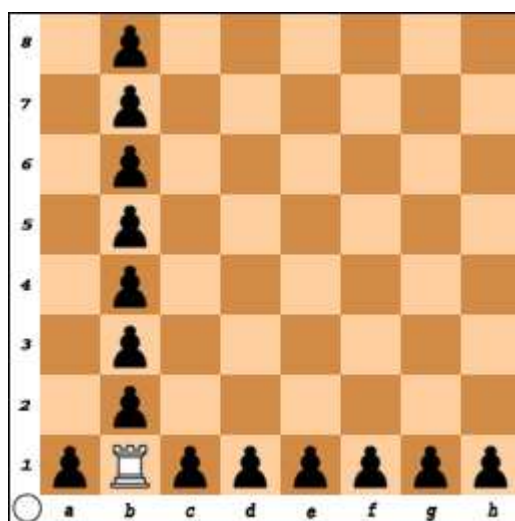
Miután gyaloggal elfoglaltuk a centrumot, a könnyűtiszteket a centrum közelében helyezzük el és adjunk nekik feladatot. Ennek utána utat nyitottunk a király biztonságába helyezésére. Sáncoljunk el. Természetesen a király védelméről ezután sem szabad elfelejtkezni. Miután a sánc megtörtént a nehéztiszteket is hozzuk csatába (fejlődjünk ki). A vezér korai kirohanása nem ajánlott, mert azt az ellenfél tisztjei könnyen elzavarhatják vagy akár törbe is csalhatják. Amúgy is egy fecske nem csinál nyarat. Támadást addig ne indítsunk, míg a királyunkat nem helyeztük védelembe (sánc).

Tartózkodjunk a felesleges gyaloglépéstől. Kezdő lépésként nem szerencsés pl. az f2-ön lévő gyaloggal f3-ra lépni, hiszen ez a lépés „elvesz” egy mezőt a huszártól, ami így hosszabb úton tudja elfoglalni a számára kedvező helyet vagy értékes „lépésvesztéssel” (amennyiben az „f” gyalog újra lépni kényszerül, úgy ez csak lépésvesztéssel történhet, hiszen az f4 mezőt így két lépésben tudja csak elfoglalni) tudja birtokba venni az f3 mezőt.

A bástyák mivel minden helyről 14-14 helyre képesek lépni (lásd lent), így őket a futóval és a huszárral ellentétben nem kell a centrum felé mozgatni (távolról ható figurák).



af. ábra



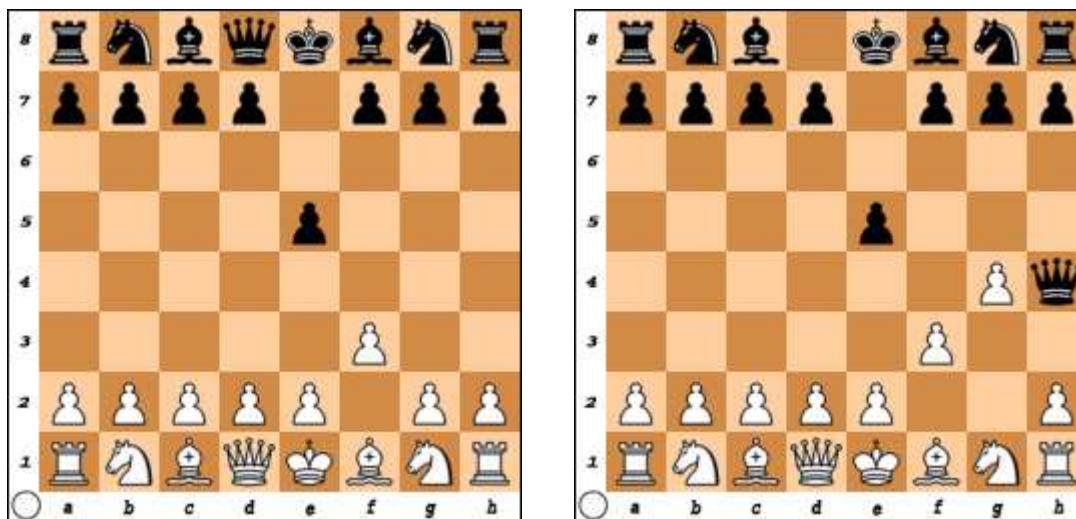
A bástyák miután összekötöttük őket, megkeresik azokat a mezőket, ahol jól érzik magukat. Nem szeretnek sokáig olyan helyen állni, ahol saját gyalogjuk hátába ütköznek. Keressünk nekik **nyílt vonalakat** ((nyílt vonalnak nevezzük azt a vonalat, amelyen sem saját sem ellenséges gyalog nem tartózkodik(ad. ábra)), ahol saját gyalogjaik nem akadályozzák támadó terveikben. Világos bástya elfoglalta a nyíltvonalat („b”vonalat). A centrum lezáródott így csak ezen a vonalon képes a bástya betörni az ellenséges vonalak mögé és negtámadni az ott lévő figurákat.



ad. ábra

A megnyitási alapelv az „arany szabály” betartásának fontosságát a következő példa kívánja megvilágítani (lásd lent), „via negativa” módon.

Kezdő lépésként világos nem tartja magát a megnyitási alapelvekhez és az f2 mezőn álló gyaloggal f3-ra lép (af. ábra). Sötét az „arany szabályokat” szemelőt tartva mozdítja az e7-en álló gyalogját e5-re. A világos a fejlődési alapelveket figyelmen kívül hagyva újabb felesleges gyaloglépéssel tetőzi előző lépést: a g2 mezőn álló gyalog g4-re helyezkedik át. A sötét vezér ekkor kitör a h4 mezőre és mattot ad a csupaszá vált királynak. „Ha a tanítóra nem hallgatunk, könnyen bolondmattot kaphatunk”.



af. ábra

1. f3- e5

2. g4 – Vh4#

Középjáték

Miután kifejlődtünk tisztjeinkkel és védelembe helyeztük a királyunkat, elkezdődik a középjáték. Élesen elhatárolni sem a megnyitást a középjátéktól sem a középjátékot a megnyitástól nem lehet.

Általánosságban azt mondhatjuk a játszmának ahhoz a részéhez értünk, ahol a felek saját terveik, stratégiáik alapján megindítják a támadást az ellenfél királynak a bemattolása érdekében. A saját királyom védelmének megszervezése mellett az ellenfél királyának helyzetét, mozgását is folyamatosan figyelemmel kell kísérni. Ha mattot akarok adni erre jó esélyem, van, ha egy előre eltervezett jól koncentrált tiszttámadást (gyalogtámadást) indítottok a királyállás ellen. (királyállás lásd lent.: Királyállásnak nevezzük azt a mező, amit a királyunk abban a pillanatban elfoglal illetve az ezt közvetlenül körbevevő mezőket).



ag. ábra

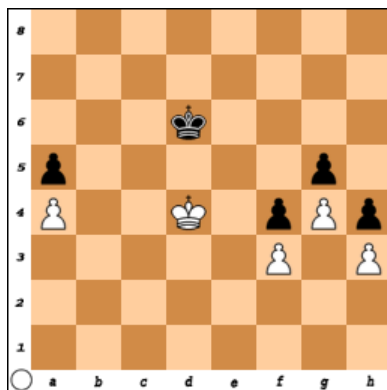
A világos **királyállása**: Ahol a király elhelyezkedik és az őt körbevevő mezők összessége: g1;f1;f2;g2;h2;h1 A sötét királyállása: g8;f8;f7;g7;h7;h8. Támadjuk a királyt!

A világos babok közül az a1-en álló bástya támadja a királyállást h7-en, illetve ide koncentrálódik a futó és a vezér együttes ereje. Mindhárom tiszt h7-en támadja a királyállást, ahol együttes erővel lyukat tudnak törni az ellenséges védelmi vonalon. **1.Fxa7+- Ka8 2. Fb8+ - Kxb8 3. Va7#**

Hasonlással élve a sakk olyan, min a futball. A focit gólra játsszák, míg a sakkot mattrá. Ahhoz, hogy gólt (mattot) szerezzek a kaput (királyállást) kell támadni. A leggyorsabb és a legtechnikásabb csatárok (tisztok) együttes játéka próbálja bevenni az ellenfél kapuját (királyállás). A hátvédek (gyalogok) addig a saját kapu (saját királyállás) védelmével vannak elfoglalva.

Végjáték

A középjáték után következik a végjáték. Éles határvonalat a két szakasz között nem tudunk húzni, általánosságban beszélhetünk végjátékról, ha a gyalogok mellett kíséretként „kevés” tiszt van a táblán. A végjátékban megváltozik a király és a gyalogok szerepe. Amíg a megnyitási szakaszban a király passzív szerepet kényszerül betölteni és a tisztok meg-megújult rohamai elől a sáncban próbál fedezéket találni, addig a végjátékban aktívabb támadó-védekező szerep jut feladatául. Egy gyalogvégjátéknál lehet a legjobban a megváltozott szerepkörét figyelemmel kísérni. (lásd lent)



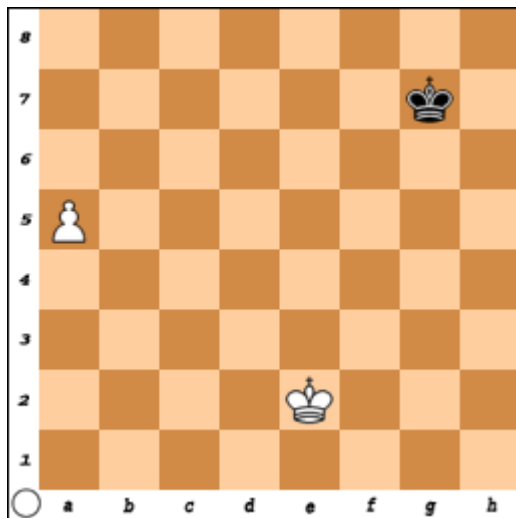
ah. ábra



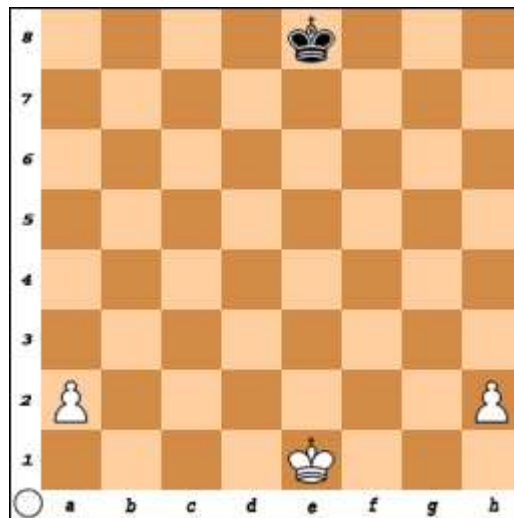
A gyalogok felértékelődnek a megnyitási szakaszhoz képest, amíg ott a tisztek mögé szorulva inkább védelmi funkciókat láttak el, itt nélkülözhetetlen támadószerephez jutnak, hiszen ők lesznek azok, akik eljutva az ellenséges vonalak mögé, az alapsoron átváltoznak és ezáltal a nyerést biztosítják. Közben a királyok –mivel a tisztek „eltűntek”, matt közvetlenül nem fenyegeti őket- előremerészkednek a rejtekhelyükről és támadó-védelmi funkciókat töltenek be. A fenti példán a világos király centralizálja magát (a centrumot veszi célba), majd a „b” vonalon lévő szabadgyalogot kísérvé azt megpróbálja épségben eljuttatni az átváltozási mezőre-eközben ezt sötét király megpróbálja megakadályozni. A végjáték célja, hogy valamelyik gyalogomat „eljutassam” az ellenfelem alapsorába. Miután az átváltozás megtörténik az így táblára került tiszt segítségével a játszmát nyerésig lehet fokozni.

Egyszerű gyalogvégjátékok

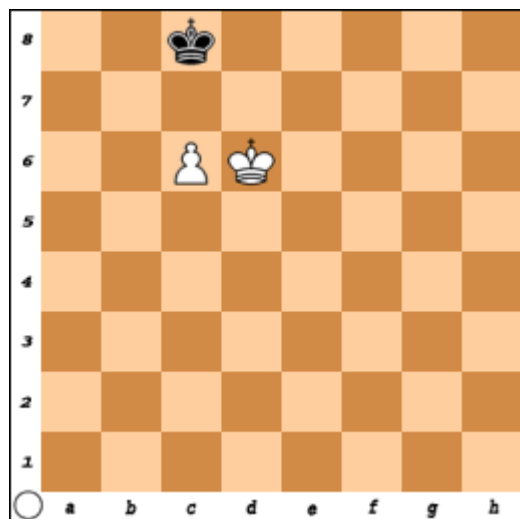
(világos lép és nyer)



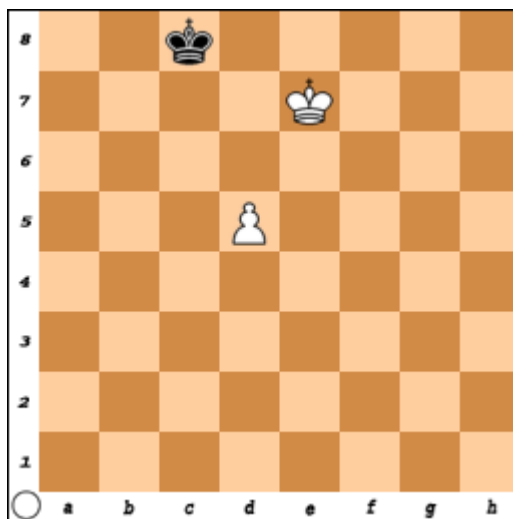
67.ábra



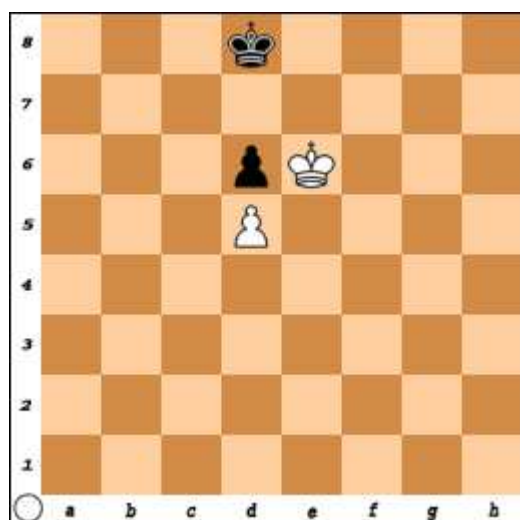
68.ábra



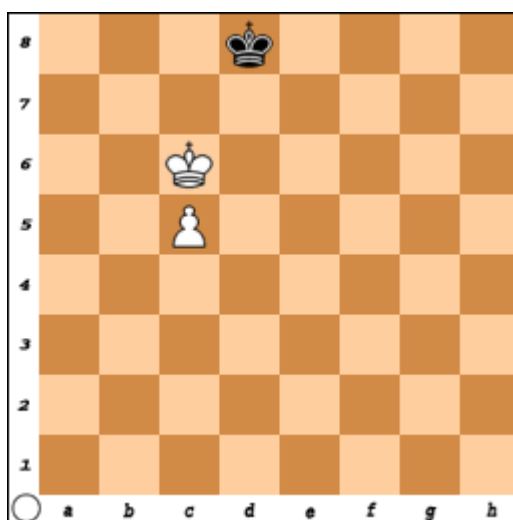
69..ábra



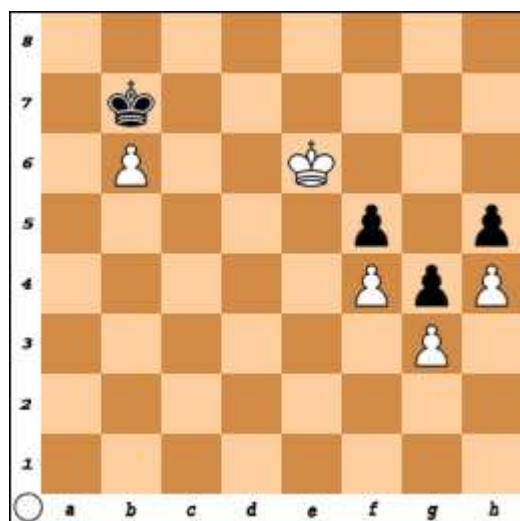
70.ábra



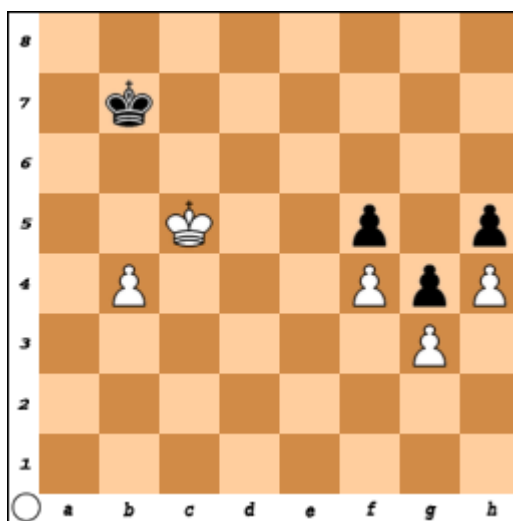
71.ábra



72.ábra



73.ábra



74.ábra

.Megoldások

1. ábra: 1.Ve8 # (Vg8#)
2. ábra: 1.Vg7# (1.Vb8# ; Vc8#; Vd8#)
3. ábra: 1.Bg8#
4. ábra: 1. Bh2#
5. ábra: 1. Fd5#
6. ábra: 1. Fe5#
7. ábra: 1. b7#
8. ábra: 1. g7#
9. ábra: 1. Hf7#
10. ábra: 1. Hb6#
11. ábra: 1. c8 (V;B) #
12. ábra: 1.f8 (H) #
13. ábra: 1.Va8#
14. ábra: 1.Vf8#
15. ábra: 1. Vb7#
16. ábra: 1.Vxb7#
17. ábra: 1. Vxb7 #
18. ábra: 1. Vxa7 #
19. . ábra: 1.Vxa7#
20. ábra: 1. Vxa7#
21. ábra: 1.Vxa7#
22. ábra: 1. Va7#
23. ábra: 1.Vb7#
24. ábra: 1. Vg8#
25. ábra: 1. Bd8#
26. ábra: 1.Ba8#
27. ábra: 1.Bh4#
28. ábra: 1.Bh8#
29. ábra: 1.Bb8#
30. ábra: Bdb7 #
31. ábra: Fd4#
32. ábra: Ff6#
33. ábra: Fg6#
34. ábra: Hf7#
35. ábra: Hb3#
36. ábra: b4#
37. ábra: 1. Vf2+ -Kg4 2. Vxf8 +-
38. ábra: 1. Vb5+ -Ke6 2. Vxh5 +-
39. ábra: 1. Vc3+ -Kf5 2. Vxg7 +-
40. ábra: 1. Kf4+ - Kd6 2. Vxa8 +-
41. ábra: 1.Bf1+ - Kg5 2. Bxf8 +-
42. ábra: 1. Ba5+ -Kd6 2. Bxh5 +-
43. ábra: 1. Kc6+ - Ke6 2. Bxh5 +-
44. ábra: 1. Fb2+ - Ke8 2. Fxh8 +-
45. ábra: 1. c8(V)+ -Kf6 2. Vxh3 +-
46. ábra: 1. Fe5-Ke7 2. Fxf6+ +-
47. ábra: 1.Vd4+ -Kf5 2. Vxg7 +-

48. ábra: 1. Kf2-Kd2 2. Bxa1 +-
49. ábra: 1.Bd1- Kc7 2.Bxd4+ +-
50. ábra: 1.Bd5-Kg5 2. Bxe5+ +-
51. ábra: 1. Vd4-Kg8 2. Vxe5 +-
52. ábra: 1.Fd4-Vxd4 2. Kxd4 +-
53. ábra: 1.Fc3-f5 2. Fxd4 +-
54. ábra: 1.Fg4-Kd8 2. Fxf5+-
55. ábra: 1.Ve5+ - Kc8 2. Vxh8 +-
56. ábra: 1.Vb4+-Kg3 2.Vxc5 +-
57. ábra: 1. c4- Hbc7 2. cxd5 +-
58. ábra: 1. d4- Fxd4 2.exd4 +-
59. ábra: 1. Hc7+ -Ka7 2. Hxe6 +-
60. ábra: 1.Hb6+-Ka7 2. Hxd7 (Hxc4) +-
61. ábra: 1. Fg5(Fb6)+ -Kc8 2. Vxe4 +-
62. ábra: 1. Fg8+ -Kxg8 2. Bxe5 +-
63. ábra: 1.Hc6+-Kxc6 2.bxc6 +-
64. ábra: 1.Hb7+ -Kf6 2. Hxd8 +-
65. ábra: 1.e6+ -Kxe6 2. Bxh5 +-
66. ábra: 1.d5+ -Kxd5 2.Vxg7 +-
67. ábra: 1.a6-Kf7 2.a7-Ke7 3. a8(V) +-
68. ábra: 1.a4-Kd7 2.h4-Ke7 3.a5-Kd7 4.h5-Ke7 5.h6-Kf7 6.a6 és a gyalog feltartóztathatatlanul tör előre vezérré változása érdekében. Megállíthatatlan.
69. ábra: 1.d6 (a gyalog a király „díszkíséretében” vonul be az átváltozási mezejére)-Kb7 2.d7-Kb6 3. d8(V) +-
70. ábra: 1.d6(a gyalog a király „díszkíséretében” vonul be az átváltozási mezejére)-Kb7 2.d7-Kb6 3.d8(V) +-
71. ábra: 1.Kxd6 (Kiszorítjuk az ellenséges királyt a gyalogunk átváltozási mezőjéről.)-Ke8 2. Kc7-Ke7 3.d6+ -Ke8 4. d7+ - Ke7 5. d8(V) +-

III. Fejezet

1) Bevezetés

A reformsakkokról csak a teljesség igénye nélkül beszélhetünk. Ebben a fejezetben látni fogjuk, hogy különböző sakkokat tudunk létrehozni a sakktábla méretének változtatásával, speciális szabályok bevezetésével, illetve a matematika segítségével. Kiemelt helyen említjük majd az 5x6-os minisakkot, ami úgy tűnik, hogy a sakkoktatás terén biztosít új lehetőségeket.

2) Síkbeli táblákon játszható reformsakkok

Szokatlan „sakk” táblákon szokatlan „sakk” játékok -olvasható J.J.Gik könyvének egyik fejezet címeként.

Mint ahogy a cím is elárulja, nem a szokványos, régi hagyományokkal rendelkező, tradicionális 8×8-as sakkjátékról van szó. A sakk manapság a virágkorát éri, egyre többen találkozhatunk e játékkal az élet számtalan területén. Számítástechnikai cégek foglalkoznak azzal, hogy minél erősebb programokat hozzanak létre, híradóban, Interneten értesülünk, hogy legerősebb sakkozók hogyan szerepelnek itthon és külföldön, újságcikkekben, könyvekben, tanulmányokban olvashatunk a pszichológia-és matematika-és sakk kapcsolatáról, és szinte alig akad olyan ember, aki ne ismerné Lékó Péter és a Polgár lányok nevét. Azonban, ha valaki alaposabban utána néz a sakkhoz kapcsolódó információknak, további érdekességeket tudhat meg róla. Ugyanis a sakkot különféle nagyságú táblákon is lehet játszani, sőt akár új figurák is részt vehetnek a küzdelemben. Találhatók a legkülönbözőbb méretekben és formákban sakktáblák: az 5×6-os *minisakk*, 16×12-es *maxisakk*, ahol kétszer annyi figura vesz részt a csatában, mint a megszokott játékban. 12×12-es táblán már a krokodil, zsiráf, oroszlán és az egyszarvú is helyet kap. A 11×10-es csatatéren három sorban állnak fel a figurák, ahol a teve, a lovag és a tábornok is játékhoz jut. Általában ezek a figurák egyesítik több báb menetmódját. Például a maharadzsa a vezérnek és a huszárnak az erejével bír, a teve pedig hármat lép egy irányban, majd onnan merőlegesen egyet. És még lehetne sorolni a számtalan példát, amelyekben különböző méretű táblán játszanak.

A négyzet és a téglalap alakú táblák mellett a hatszög alakú tábla, a *hexasakk* is kedvelt a sakkozók, sakkszerzők, feladványszerzők körében. Szabályos hatszögletű sakktáblának sajátos a geometriája. Az *f* vonal szimmetria tengelye a táblának, az *f6* mező pedig középpontja. A tábla 91 szabályos hatszögmezőből áll, így a lépés lehetőségek variációja is megnő- a bábok hat irányban, indulhatnak el-, amivel még jobban nő a játék kiismerhetetlensége. Minden báb képes olyan lépést tenni, hogy továbbra is ellenőrzés alatt tarthassa az addig támadott mezőket. Az „eredeti” sakkhhoz képest a huszár legfeljebb négy lépésből, bármely mezőről eljuthat bármelyikre. Nemcsak felgyorsul ez az amúgy lassú lépésű figura, de tempó is nyerhető vele, ami a szokványos sakokban nem lehetséges. A hagyományos sakkhhoz képest nagyobb a tábla mérete és így a bábok mozgékonyasága is, a taktika kedvelői számára is nagyobb tér nyílik a kombinációkra. Ezt a játékot 1973-ban szabadalmaztatták,

1980-ban pedig megalakult a Nemzetközi Hexasakk szövetség. Mára már az egész világban elterjedt és egyre szélesebb körben terjed, rendeznek Európa- és Világ-bajnokságot is. A Magyar Hexasakk Szövetség 1981 óta minden évben megrendezi a magyar hexasakk bajnokságot.

Több tucat olyan *reformsakk* létezik, ahol a tábla csillag alakú. Az egyik ezek közül Polgár László által kifejlesztett hatágú *csillagsakk*. Ezen a sakktáblán 37 mező található, a mezők pedig hatszög alakúak. A kezdéskor a játékosok a tiszteket egyenként -felváltva- helyezik el. A tisztek közül a leggyengébb báb a bástya. A király és a bástya csak kivételes esetekben tud mattot adni az ellenfél királyának, míg a futó és király mindig képes erre. A huszár ereje megnő a tradicionális sakkhhoz képest, hiszen a tábla közepéről nyolc helyett tizenkettő helyre tud lépni. Ebben a változatban is rendeznek már versenyeket, megmérettetéseket.

„Ez a játék óriási lehetőséget nyújt a kreativitás fejlesztésére. Könnyebben tanítható. Gyorsabban játszható, a kombinációs lehetőségek száma a játszmákban sokkal gyakoribb.”⁹

Készítettek már 8-ágú csillag alakú sakktáblát, sőt a hatágú csillag táblák közül olyan is akad, ahol a táblát romboid alakú mezők alkotják. Az eddig említett geometriai alakzatok mellett, kör alakú táblát is alkottak már, ahol szabálytalan alakzatokból alkotják a mezőket. Sőt akad olyan tábla is, ahol a síkot háromszögekkel parkettázzák ki. Persze nem csak akkor kaphatunk újfajta játékokat, ha a táblák méretén változtatunk. Módosíthatunk a szabályokon és azon, hogy hány személy vegyen részt a küzdelemben. Így a sakk fajtái között olyat is megtalálhatunk, amit hárman, négyen, vagy heten is játszhatnak.

A szabályok egyik változtatása az, ha engedélyezzük a figuráknak az alapsoron való véletlen elhelyezését. Már Capablanca (a harmadik világbajnok) és Lasker (a második világbajnok) is elgondolkozott ezen, hogy így elkerüljék a sakkjáték „remi halálának” akkoriban ijesztő rémképét. Későbbiekben is sok követője akadt ennek az elgondolásnak. Robert Fischer¹⁰ is ezek alapján dolgozta ki a következő, úgynevezett 960-as sakkot. Az Ő által létrehozott és népszerűsített sakkban a legfontosabb különbség, hogy a tisztek helyét az alapsoron sorsolják, ügyelve arra, hogy a futók különböző színű mezőkön álljanak. A királynak a bástyák között kell állniuk, a két haderő pedig szimmetrikusan helyezkedik el. Sáncoláskor a király és a bástya ugyanarra a mezőre kerül, mint a hagyományos sakkban.

A Fischer-féle sakk célja a hagyományos játék megújítása, itt ugyanis a tanult megnyitás-elméleti változatok elveszítik jelentőségüket és az általános szabályok előtérbe kerülnek. Szerte a világban egyre nagyobb a támogatók tábora, jelentős versenyek is rendezésre kerülnek, ahol a legnagyobbak is ringbe szállnak egymás ellen: Lékó, Svidler, Sirov, Szokolov, Almási, Vaganjan stb..

¹⁰ A 11. sakkvilágbajnok (1972-1975).

A sakk oktatásánál problémát okoz sok kisgyerekeknél, hogy még nem tudják átlátni az egész sakktáblát, figyelmük gyakran csak a tábla egy részére korlátozódik. A 64 mező és 32 figura labirintusában nem tudnak kellőképpen eligazodni. Gyakori jelenség, hogy belehajolva a tábla közepének, a feljük eső néhány sor teljesesen „kimarad” a látókörükből, ezáltal bábukat, fenyegetéseket, mattokat néznek el. Sokszor egy játszma lejátszása túl hosszú ideig elnyúlik, elfáradnak és érdektelen lesz számukra a további játék. Edzéseken, szakkörökön időhiány miatt gyakran nem tudják az edzők kivárni, hogy egy mérkőzés befejeződjön, így döntés sem mindig születik két kisgyerek partijában. Éppen ezért érdekes lehet a sakkoktatás szempontjából a *hatszor öt mezős táblának* az elterjedése.

„A 6×5-ös tábla elterjedésére napjainkban ismét van lehetőség és szükség, mivel ez a játék kielégítheti a modern világ emberének a játékeszköz- és nevelés eszköz-igényét. Kiváló lehetőséget nyújt a kreativitásra.”¹¹

Előnye a kisgyerekek számára, hogy kevesebb figura játszik a táblán így sokkal könnyebb átlátni a lehetőségeket és gyorsabban befejeződik egy mérkőzés, mint a hagyományos sakkbán, így a gyerekek türelme elegendő hozzá, és egész játszma alatt maximálisan tudnak koncentrálni. A megnyitási rész hamarabb befejeződik (így kikerülhet a változatok, már szinte gépies megtanulása), mint a hagyományos küzdelemben, megnő a középjáték és a végjáték jelentősége, és nagyon fontos, hogy szinte minden alapmotívumnak birtokába kerül az a kezdő sakkozó, aki ezen a játékon akarja megtanulni a királyi játék fortélyait. A gyerekek a 8×8-as sakkhhoz hasonlóan megtanulják, hogy az adott állást, értékelni, elemezni kell és azt, hogy rugalmasan tudjanak alkalmazkodni az újonnan kialakult helyzethez. Valamint, hogy szükségszerű terveket, részterveket készíteni, és ezeket meg kell próbálni megvalósítani, úgy hogy az ellenfeleik szándékait mindig szem előtt tartásák. Ezek mellett pedig minden olyan képesség kialakítható a tanulóban, amit az első fejezetben leírtunk.

A szabályok alapvetően hasonlítanak a versenysakkéhoz. Az eltérések, hogy sáncolni nem lehet, a gyalog minden esetben csak egyet lép előre, és a gyalogátalakulás alkalmával

2. ¹¹ Polgár László: Minisakk, 8. oldal, Grafél Kiadó, 1994

csak olyan tiszt kerülhet csak a táblára, amelyet már leütöttek. A reformsakkban 5-5 gyalog játszik, egy-egy bástya, egy-egy futó, egy-egy vezér, és a nélkülözhetetlen királyok.

A minisakkban a tisztek felállítást sorsolják, akár csak a Fisher-sakkban, de itt megengedett az is, hogy a két haderő, egymáshoz képest, ne szimmetrikusan helyezkedjen el az alapállásban. Így a kiindulási lehetőségek száma: $5 \cdot 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1 \cdot 5 \cdot 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1 = 14\,400$.

Végezetül szeretnénk kiemelni a hexasakk feltalálójának W. Glinski gondolatát. Véleményünk szerint, ez a gondolat érvényes az összes többi reformsakk és a tradicionális sakk viszonyára. Ennek lényege, hogy a hexasakk (reformsakkok) semmiképpen nem törekszik kiszorítani vagy a jelentőségét csökkenteni a hagyományos sakknak. Ez egy új játék, új lehetőségekkel, mégis hasonlít a 8×8-as sakkhoz.

IV. Fejezet

A sakktábla geometriája

1) Bevezetés

Ebben a fejezetben a sakktábla geometriájával foglalkozunk. Megvizsgáljuk, hogy milyen matematikai elemek segítenek minket „tájékozódni” fontos végjátékokban.

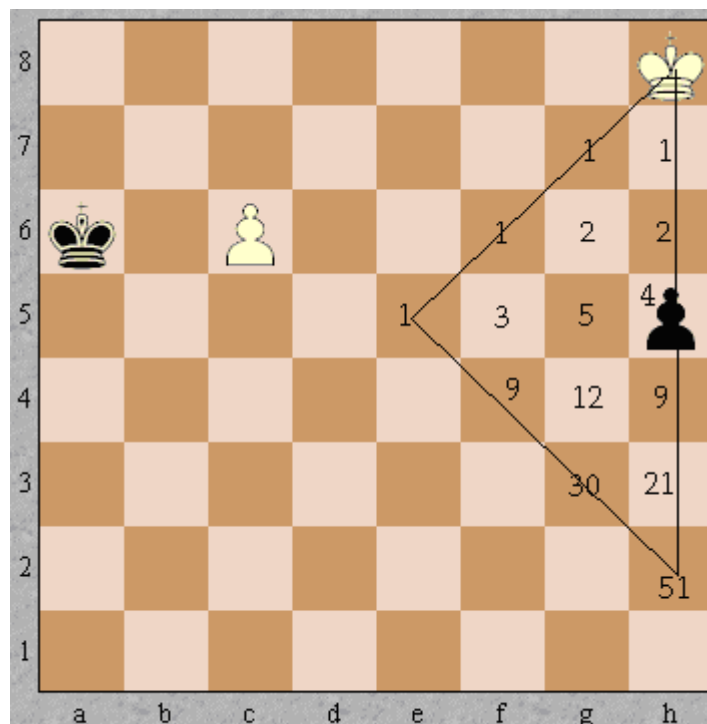
2) Nem euklideszi geometria a sakktáblán

Tudjuk, hogy bármely háromszögben a háromszög két oldal hosszának az összege nagyobb a harmadik oldal hosszánál. Ez az egyik háromszög egyenlőtlenség. Réti Richárd¹² végjáték tanulmányában az egyik vizsgálandó tárgyunk, hogy hogyan teljesül ez az egyenlőtlenség a sakktáblán. A legtöbb szakkönyv is, az általunk választott állással szemlélteti a sakktábla nem szokványos geometriáját. Több végjáték tanulmány is található a sakk irodalomban, amelyben a játékra vonatkozó terv ugyanez, azonban azok valamelyest bonyolultabbak.

Világos: Kh8 ,c6

Sötét: Ka6 ,h5

¹² Cseh nagymester. Igazán „nagy” sakksikereket nem ért el, bár nagy feltűnést keltett, amikor a nyolc éve veretlen Capablancát 1924-ben megverte. Feledhetetlen Réti tanulmányszerzői tevékenysége is, mindenekelőtt zseniális gyalogvégjátéka, amellyel bemutatja, hogy a sakktáblának megvan a maga geometriája.



1. ábra

Világos lép és döntetlent ér el!

Hogyan lehetséges ez, hiszen a világos király a nyomába sem érhet sötét gyalogjának, amely az utolsó sorra érkezve vezérré változik? Ez a játszma mégis megmenthető a sakktábla érdekes geometriai tulajdonságának köszönhetően.

Tekintsük a h2 mezőt! Világosnak milyen hosszú utat kell megtennie a királyával, hogy eljusson odáig? 6 egységnyi távolságot! Ezt azonban nem csak a h vonalon lépkedve teheti meg! A g7-f6-e5-f4-g3-h2 útvonal szintén csak 6 egységnyi hosszúságú, hiszen a király e mezők mentén haladva is ugyanannyi idő alatt ér oda.

Hogyan lehet ez? Ezek szerint egy nem elfajuló háromszög két oldalának összege egyenlő a harmadik oldal hosszával? Lehetséges, hiszen a sakktáblán nem az euklideszi geometria törvényei uralkodnak! A tábla egységnyi távolságán a király lépését vehetjük, amellyel az egyik mezőről a másik mezőre érkezik. Vagyis két mező távolsága, azoknak a lépéseknek a száma, amelyekkel a király a leggyorsabban érhet el az egyikből a másikba. Ezek szerint a királyunk h8-ról h2-re 51 különböző úton juthat el, amelyeknek a hosszúsága megegyezik. Az első ábráról az útvonalak száma leolvasható. (Pascal típusú háromszög) A király a kijelölt útvonalon balra le, le és jobbra le lépések közül választhat. Vagyis két „pont” illetve mező között nem feltétlenül az egyenes a legrövidebb út.

Térjünk vissza az állás elemzéséhez, esetünkben csak egyetlen jó válasz illetve útvonal lehetséges, ami kiharcolja a döntetlent ebben a helyzetben. Hogyan gondolkodik ilyenkor egy sakkozó? Hogyan találja meg a megfelelő lépéssorozatot?

Tudja, hogy egyetlen lehetőség a döntetlen tartására, ha a királyával bele lép az ellenfél gyalogjának a négyzetébe. Azaz olyan helyzetbe kell királyával kerülnie, ahonnan a gyalogos már utolérhető (Ebben a részben még kitérünk a gyalog négyzetének meghatározására is). Ahhoz viszont tempót kell nyernie, ezt pedig úgy érheti el, ha ő is fenyeget azzal, hogy gyalogja vezérré változik, ily módon az ellenfél királyát lépésre kényszeríti, aminek következtében a sötét gyalog veszít a lendületéből. Így már kézzelfoghatóvá válik a megfejtés.

1. Kg7! h4 2. Kf6 Kb6 3. Ke5 Kxc6 4. Kf4 h3 5. Kg3 h2 6. Kxh2 és döntetlen.

Megjegyzés

Az előző változathoz képest fekete játéka eltérhet, de a döntetlen akkor is kiharcolható. 1.Kg7 Kb6 2.Kf6 h4 (Ez most kötelező, mert ha Kxc6 következne, akkor Kg5 lenyeri sötét gyalogját.) 3.Ke5 h3 (Kxc6-ra ugyancsak közelítenénk a h4 pór felé.) 4. Kd6 h2 5. c7 Kb7 6.Kd7 és döntetlen, mert a gyalogok egyszerre változnak vezérré. Az első változathoz képest, ha fekete a második lépésben tér el, akkor az alábbi módon megy a játék:2. ... h3 3. Ke7 h2 4. c7 Kb7 5. Kd7 és döntetlen.

A fentiekben említettük, hogy pedagógiai megfontolásból választottuk ezt az állást, hiszen kevés figura szerepel benne, így mindenki számára könnyen érthető, de mégis jól szemléltette a kívánt motívumot. Emellett még egy tényező figyelembe vétele miatt esett választásunk erre a végjátékra. Ugyanis, a Minden Tudás Egyetemének előadás sorozatában, Kállai Gábor nagymester előadásában találkozhattunk, ezzel a tanulmánnyal. Most az Ő előadásából idézünk:

„A sakkozás legígéretesebb perspektívája a döntéshozatali folyamatokban használható fontos készségek és képességek kialakítása terén ígérkezik.”

Vizsgáljuk ugyanezt az állást más szemszögből. Megállapítottuk, hogy a h gyalog „utolérhetetlen”, vezér lesz belőle, a saját c- gyalogunkat pedig a fekete király bármikor két lépésben leütheti. Ha azonban optimális játékkal a két lehetőséget egyszerre életben tartjuk, akkor az ellenfelünk csak az egyiket tudja megakadályozni.

Most kövessük végig újra fehér játékát!

1. Kg7! h4 2. Kf6 Kb6 3. Ke5 Kxc6 4. Kf4 h3 5. Kg3 h2 6. Kxh2 és döntetlen

Tehát egy olyan problémamegoldást láttunk, amelyben egyik lehetőségünket sem tudtuk véghez vinni, de fenntartottuk mind a kettőt. Az erősebb félnek egy pontban döntenie kellett, hogy melyik fenyegetésünket gátolja meg, ekkor mi a másikat megvalósítottuk. Erre a fajta gondolkodásmódra egy közgazdasági példa olvasható, látható az előadás anyagában. Ehhez a témához kapcsolódóan (döntéshozatali folyamatok optimalizálása) hozták szóba az egyre jobban terjedő Freestyle sakkversenyek műfaját, ahol minden segítséget igénybe lehet venni.

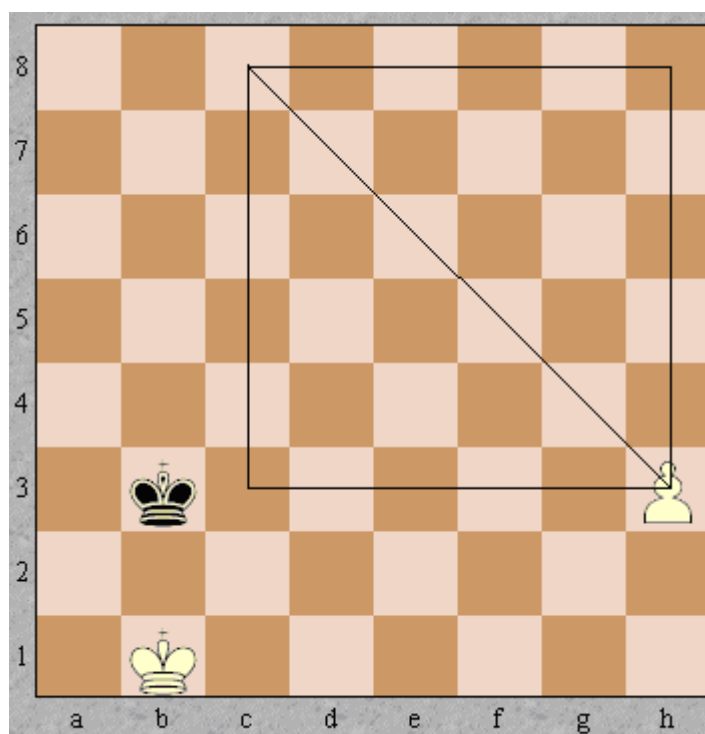
Itt persze nem a játszmákon van a fő hangsúly, hanem, hogy ki hogyan hoz megfelelő döntéseket időhatárokon belül. Milyen módon építik ki a csapatok technikai hátterüket, hogyan dolgoznak együtt, milyen struktúrában. A feladatok, lépések során, hogyan fejlődik egy csapat összjátéka. Számtalan kérdés, aminek vizsgálata fontos kérdésekre adhat választ, ahol persze a sakk csak töltelékanyag.

3) Matematikai elemek a sakktáblán: a négyzetszabály

A sakktábla szokatlan geometriai tulajdonsága, olykor hihetetlennek látszó megoldásokat eredményezhet. A bemutatott végjáték jól szemléltette, hogy lehet kettős fenyegetéssel kikényszeríteni, hogy az ellenfél gyalogjának négyzetébe tudjon a támadó király kerülni. Az előbb említettük, hogy a későbbiekben térünk ki a gyalog négyzetére, amit szokás még Berger-négyzetnek, átalakulási négyzetnek, vagy négyzet szabálynak nevezni. Az alábbi példa jól szemlélteti ezt a geometriai motívumot.

Világos: Kb1,h3

Sötét: Kb3



2. ábra

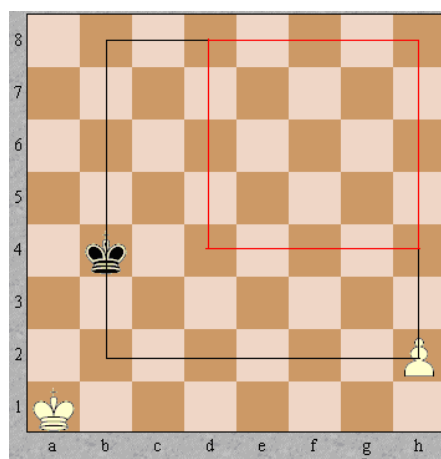
Ebben az állásban világos királya nem tud beavatkozni a játékba. A mérkőzés kimenetele attól függ, hogy sötét király utoléri-e a gyalogot. Gyakorlatlan sakkozó gyorsan végig próbálja számolni az alábbi gondolatmenettel a lehetséges kimenetelt: a gyalog idelep, én oda, utána a gyalog ide, én oda, ő oda, én ide stb.. A végén, ha még időhiányban is szenved, esetleg több gyalog is van a pályán, akkor összezavarodhat, és elszámolhatja magát.

A négyzetszabály segíthet ezen a problémán. A négyzetszabály segítségével a gyalogvégjátékban azonnal világossá válik, hogy az ellenfél királya megakadályozhatja-e gyalogunkat az átváltozásban. Egy olyan négyzetet kell elképzelnünk (2.ábra), amelynek egyik oldala a szabadgyalog kiindulópontjától az átváltozási mezőig terjed. A négyzetszabály nagyon egyszerű: Az alapján, hogy a király benne van-e az ellenfél szabadgyalogjának négyzetében, illetve, hogy beléphet-e oda, amikor ő következik lépésben, megállapítható, hogy utoléri-e a gyalogot még az átváltozás előtt. Az itt leírtak alapján, ha fekete van lépésben, akkor utoléri világos gyalogját, ha a fehér következik, akkor a másodhúzó elveszíti a játszmát.

A következő gyalogvégjáték témája szintén a négyzetszabály. Ha nem vizsgáljuk meg kellőképpen világos gyalog lehetőségeit, az előzőek alapján azt feltételezhetnénk, hogy bármelyik fél lép a döntetlen tartható, hiszen sötét királya a világos gyalog négyzetében áll. A h2 gyalogos azonban két lépés közül is választhat (h3 és h4 lépés közül), amennyiben kettőt lép előre, a négyzete összezsugorodik és az ellenkirály nem tud a „piros” négyzetbe belelépni, tehát a játszmát fekete elveszíti. Kivételek olykor akadnak...

Világos:Ka1,h2

Sötét: Kb4



3. ábra

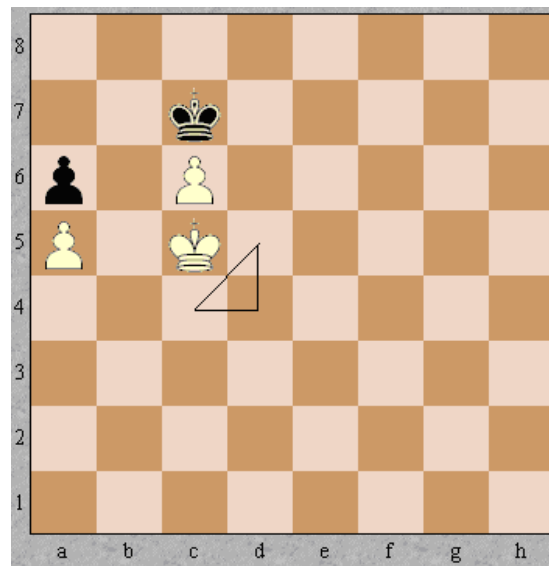
1.h4 Kc5 2. h5 Kd5 3. h6 Ke6 h7 Kf7 4. h8 (V) és fehér győz.

4) A háromszög-módszer

Az első ábra elemzésekor láttuk, hogyan használhatjuk ki, hogy a sakktáblán nem az euklideszi geometria törvényei uralkodnak. A háromszögek más formában is előkerülnek a végjáték tanulmányokban. A következő állásban a háromszögelés-módszerére látunk példát.

Világos:Kc5, c6,a5

Sötét:Kc7,a6



4. ábra

Ebben az állásban, ha sötét lépne, kénytelen lenne elhagyni megfelelő védekező pozícióját, így világos király behatolna a b6 mezőn keresztül, ami győzelemre vezetne. Jelen esetben viszont világos lép. Milyen állást volna szükséges előállítani fehér számára, hogy megnyerje a játszmát?

-Pontosan ezt az állást, de úgy, hogy sötét következzen lépni. Ez elérhető a *háromszög módszerrel* Kd5 a háromszög első csúcsa Kc8

1. Kd4! A háromszög második csúcsa Kb8
2. Kc4 a harmadik...Kc8
3. Kd5 Kc7 5. Kc5!

A terv sikerült, az alapálláshoz hasonló állás jött létre, de mégis nagy különbséggel, ugyanis sikerült tempót nyernünk, így fekete van lépésen, vagyis a fentiek alapján a veresége elkerülhetetlen. Vagyis a háromszögelés egy olyan királymanőver a gyalog-végjátékban, amely a táblán háromszöget ír le. Az a fél, amelyik háromszöget ír le, nem közeledik azonnal az ellenfél gyalogjához, hanem előbb királyával egy másik mezőt foglal el, és ezzel az ellenfél királyát egy olyan helyre kényszeríti, ahonnan kevésbé képes védekezni.

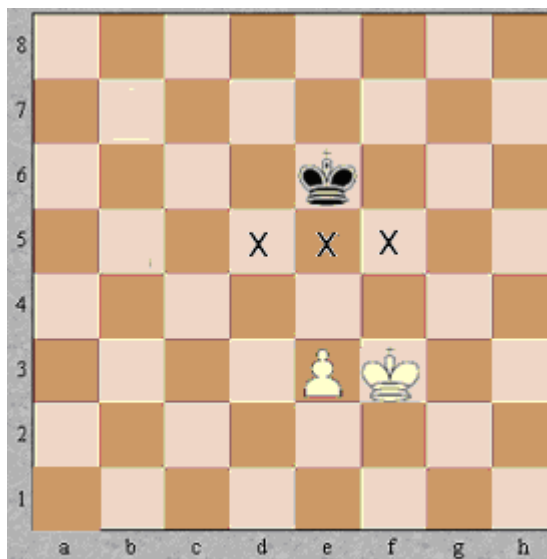
5) A királyok egymáshoz viszonyított helyzete

A gyalogvégjátékokban nagy jelentősége van az *oppozíciónak*¹³. Az oppozíció a két király egymáshoz viszonyított helyzetére vonatkozik. Ez az egyik legfontosabb tudnivaló, mert ismerete, helyes alkalmazása meghatározza a gyalog király elleni harcát, az átváltozást, és ezzel a győzelmet vagy a döntetlent.

A király „szembenállásának” fajtái:

1. valódi függőleges oppozíció
2. valódi vízszintes oppozíció
3. átlós vagy ferde oppozíció
4. virtuális oppozíció¹⁴

A másik alapvető tudnivaló, hogy aki az oppozíciót megszerzi lépéskényszerbe, hozhatja az ellenfél királyát, így a *kritikus pontokat*, vagy *kulcspontokat* elfoglalhatja és így a játszma kimenetelét, meghatározhatja. A következő állás jól szemlélteti az oppozíció és a kritikus pontok kapcsolatát.



5. ábra

Az ábrán X-szel jelöltük az e3 gyalog kulcspontjait. Tehát, ha ezeknek a mezőknek valamelyikére fehér rá tud lépni, akkor fekete bárhogy is védekezik, a játszmát elveszti. Melyik lépéssel tudná fehér király ezt elérni?

¹³ A királyok oppozícióban állnak, ha abban a négyszögben, amelynek a sarkait elfoglalják, minden sarok azonos színű. Ebben az állásban azé a királyé az oppozíció, amelyik nincs lépésen.

¹⁴ Az első két formánál a két király ugyanazon a vonalon vagy soron közvetlenül egymással szemben helyezkedik el, köztük van egy, három vagy öt mező. Az átlós oppozíciónál a királyok egyazon átlón helyezkednek el. A virtuális oppozíciónál a derékszög négy azonos színű sarokkal mutatható ki.

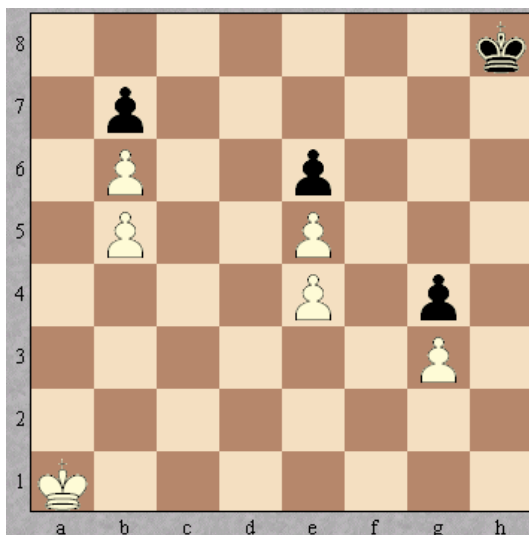
Ha a gyalog még nem lépte át a félpályát, akkor három kulcspontja van, ha átlépte, akkor már hat ilyen mező van, mert már a közvetlen előtte lévő mezők is megfelelőek. Persze kivételek e szabály alól is akadnak. Szélső gyalog esetében ugyanis a fent említett dolgok nem teljesülnek. Az a és h gyalogok esetében, ha a védekező király a gyalog elé tud kerülni a játszma döntetlennel végződik.

1. Ke4 a világos király oppozícióba lép, amivel lépéskényszerbe hozza sötét királyt. ...Kf6/Kd6
2. Kd5/Kf5 és a király elfoglalta a gyalog egyik kulcspontját. A játék ettől a ponttól kezdve a fenti elvek alapján folytatódik 2...Ke7
3. Ke5 (oppozíció) Kd7
4. Kf6 Kd6
5. e4 (az e4 gyalog kritikus mezői:e6,d6,f6) Kd7
6. e5 Ke8
7. Ke6 Kf8
8. Kd7 Kf7
9. e6 és a gyalog átváltozását nem lehet megakadályozni.

Az oppozíció bonyolultabb alakban jelenik meg, ha a gyalog állás rögzített: ilyenkor a *megfelelő mezők elméletével* kell számolnunk.

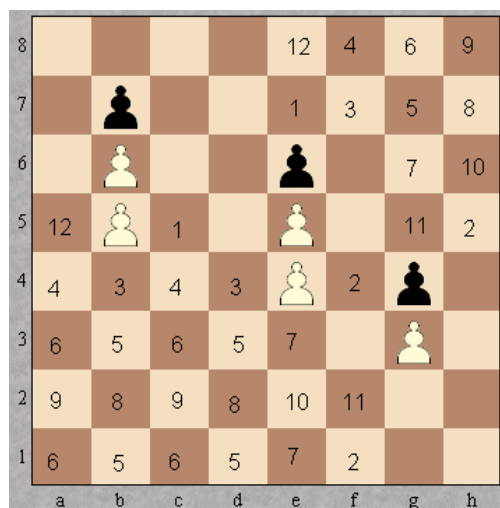
V: Ka1,b5b6,e4,e5,g3

S: Kh8,b7,e6,g4



Világos lép és nyer! Elemezzük az állást! Világos király két helyen tud áttörni, d6-on keresztül vagy f4-en át. Ezt az elgondolást kell feketének megghiúsítania. Ha a fehér király c5-re jut, akkor sötétnek e7-re lépve kell felvennie a küzdelmet. A c5 mezőnek tehát az e7 felel meg. A világos király f4-es helyzetének a sötét király h5-ös helyzete felel meg. Ha a világos király d4-re kerül, akkor sötétnek nyomban el kell foglalnia az f7-es mezőt, hogy Kc5 lépésre

Ke7-tel válaszolhasson, Ke3-ra pedig Kg6-tal. A c4 mezőről világos Kc5-tel, vagy akár Kd4-gyel mehet el, és a sötét király ez esetben f8-on kell, hogy tartózkodjék, hogy e7-re f7-re állhasson. A d3 mezőről a Kc4, Kd4 és Ke3 lépések lehetségesek, ezért a d3-nak a g7 felel meg. A világos király által elérhető legfontosabb mezőket mind sorra véve és megkeresve a sötét király ezekkel megfelelésben álló mezőit, az alábbi ábrát kapjuk.



5. Bán Jenő: A végjátékok taktikája, Béta, 1991
6. Bartha Gábor, Bogdán Zoltán, Csúri József, dr. Duró Lajosné, dr. Gyapjas Ferencné, dr. Kántor Sándorné, dr. Pintér Lajosné: Matematika feladatgyűjtemény I., Nemzeti tankönyvkiadó, 2002
7. Berger György: Fejtörő játékok játékos fejtörők, Dacia, 1975
8. Dr. Gelenczei Emil: A sakk-király magánélete, Caissa, 1964
9. Dr. Sümegi László: Sakk és matematika, sakkmatematika, Calibra, 1994
10. Fazekas Tünde, Hraskó András: Bergengóc példatár 2., Typotex, 2001
11. Fazekas Tünde, Hraskó András: Bergengóc példatár, Typotex, 1999
12. Fekete József, Sakk munkatankönyv,
13. Gábor Endréné, Gyapjas Ferencné, Hársptakiné Dékány Veronika, Dr. Korányi Erzsébet, Pálmai Lóránt, Pogács Ferenc, Dr. Reiman István, Dr. Scharnitzky Viktor: Összefoglaló feladatgyűjtemény matematikából, Nemzeti tankönyvkiadó, 2002
14. Hajós György: Bevezetés a geometriába, Nemzeti tankönyvkiadó, 1971
15. Hardicsay Péter: Miért gondolkodik másképpen a sakkozó?, Spirál, 2005
16. Hortobágyi István, Marosvári Péter Pálmay Lóránt, Pósfai Péter, Siposs András, Vancsó Ödön: Egységes érettségi feladatgyűjtemény Matematika I., Konsept-H, 2
17. Hortobágyi István, Marosvári Péter Pálmay Lóránt, Pósfai Péter, Siposs András, Vancsó Ödön: Egységes érettségi feladatgyűjtemény Matematika II. Konsept-H, 2
18. J.J.Gik, Sakk és Matematika, Gondolat, 1989
19. Kosztolányi József, Kovács István, Pintér Klára, Urbán János, Vincze István: Sokszínű matematika 11, Mozaik, 2004
20. Kosztolányi József, Kovács István, Pintér Klára, Urbán János, Vincze István: Sokszínű matematika 12, Mozaik, 2005
21. Kovács Imre: Egy emberformáló játék, G és G, 2002
22. Magyar Sakkvilág füzetek, Barcza nagymester tanít, Magyar Sakkvilág, 2005
23. Mérő László: Új észjárások, Tericum, 2001
24. Otto Borik: Sakk lexicon, corvina, 1994
25. Polgár László: Minisakk, Grafél, 1994
26. Polgár László: Nevelj zsenit!, Interart, 1989
27. Róka Sándor: 2000 feladat az elemi matematika köréből, Typotex, 2000
28. Újvári István: Sakkmatematika, Pest Megyei Pedagógiai Intézet, 1990
29. Újvári-Szabó, Sakk-matematika az iskolában, Észak-Pest Megyei Tehetségfejlesztő, 2005
30. www.geographic.hu
31. www.mindentudas.hu
32. www.oma.hu
33. www.sulinet.hu

Ajánlott irodalom:

1. Maróczy Géza: A kezdő sakkozó vezérkönyve
2. Barcza Gedeon-Tóth László: Tanulj Sakkozni
3. Polgár László: Nevelj Zsenit
4. Polgár Judit: Sakkjátásztér
5. Vámos Viktor: Sakktaktika kezdőknek
6. Mészáros András: Sakk- Matt; Sakkpéldatár
7. Pákövi József: Sakkovi
8. Solymosi László: Sakkozzunk gyereke

9.Honfi György: Sakkpéldatár kezdőknek

