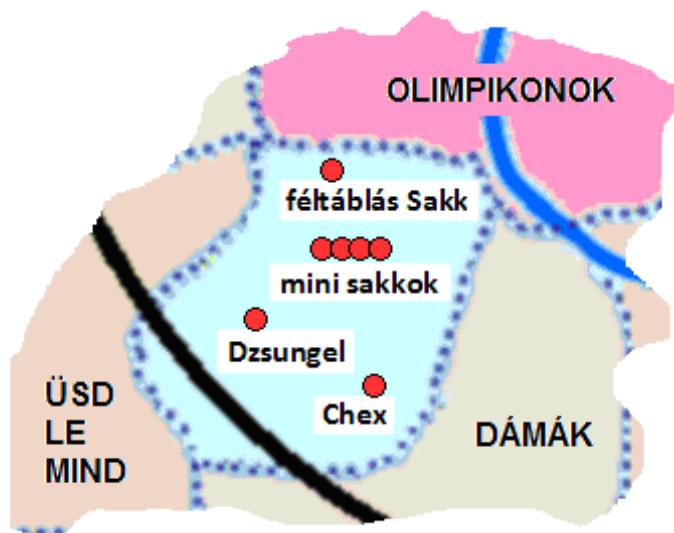
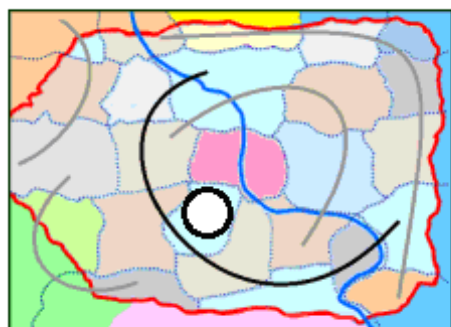


# "SAKK-VARIK"



A Sakk az a legismertebb olyan táblás játék, amit egyre kevesebben ismernek.

Ezernyi változata létezik. Sokan kedvelik, de még többen félre húzódnak, ha a lépés-szabályokra kérdezzük.

7-8 éves kor előtt általában nem ajánlottak az absztrakciót igénylő játékok. Mindennapos tapasztalatom, hogy több, a gyermeke nevelését átlagon felül is "menedzselő" szülő büszke arra, ha óvodás korú csemetéje már sakkozik. Sakkozik, ámde, nem ismeri pl.: a malmokat, a dámákat, a solitereket! (Ugyanezek a szülők, pl. az önálló olvasásra szoktatás során: előbb a meséket, majd a történelmi regéket, mondákat adják a gyermek kezébe és csak ezek után a regényeket.)

Paradox, hogy nekem, a táblajátékok megszállott szerelmesének, kell tiltakoznom a „sakkovik” ellen!

Az érdeklődő óvó nénikhez az első kellemetlenkedő kérdésem mindig az, hogy "mit akar a táblajátékkal megtanítani?" A válaszok között a "logikus gondolkodás" közhelye mellett, már terjed a "szociális beilleszkedés, viselkedés, fegyelem, rend, szabálytiszteltet," stb. is, de arra már zavarba jönnek, amikor azt kérdezem, hogy az életkornak megfelelő bábozás, mese, szabadtéri mozgásos játék, építőjáték stb. eszköztárral miért nem tudja ezeket sokkal hatékonyabban?

A komolyabb táblajátékokra érettség fokozatai kis odafigyeléssel felismerhetők:

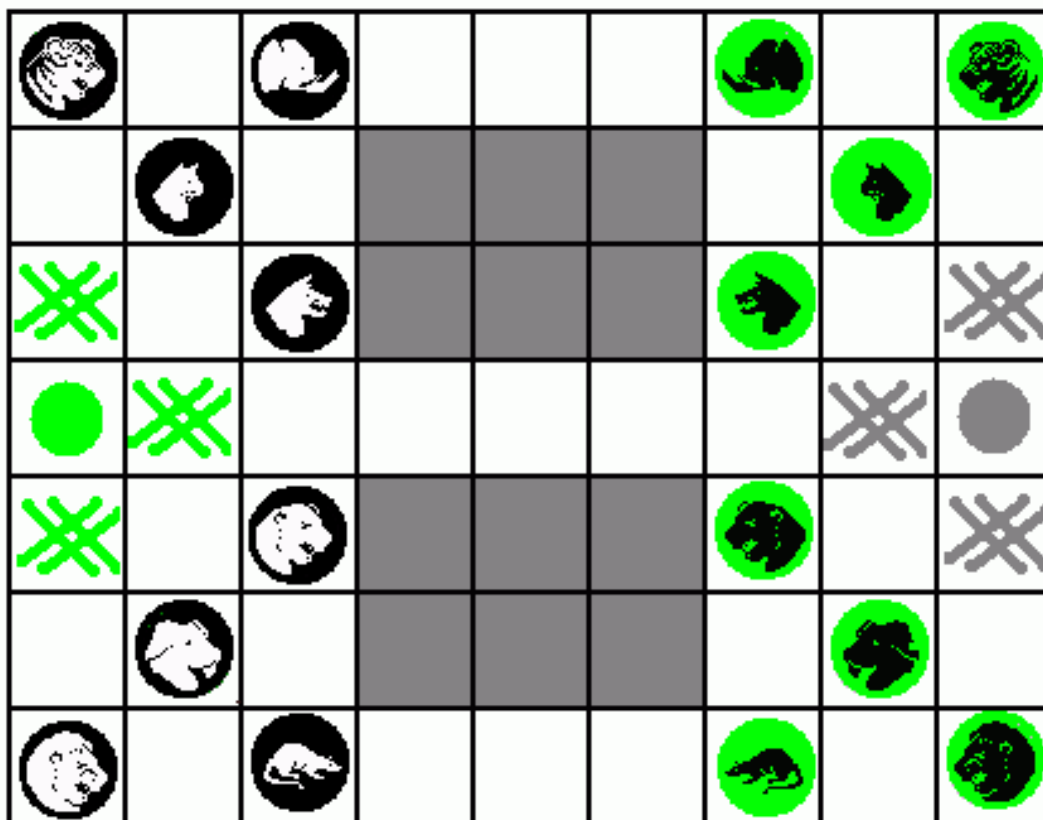
1. A lépés során csak arra figyel, mit léphet szabályosan.  
(A siker még nem a távoli nyereség, hanem, hogy sikerül együttműködni, betartani a szabályt.)
2. Elkerüli a parti közbeni hátrányt okozó lépését. Pl.: nem rakja ütésbe a bábuját.  
(A sikert az jelenti, hogy nincs közvetlen baj, a játék folytatódik, akár nyerhet is.)
3. Megakadályozza versenytársa közvetlen nyerő lépését.  
(Ez már a versenytárs lehetséges válaszlépésének előzetes felmérése, de a sikerélmény még mindig "csak" a közvetlen baj elhárítása és hogy a játék folytatódhat.)  
=====
4. Előre tekint, hogy vajon a lehetséges lépésekből melyiket fogja választani az ellenfele.  
(Határvonat: az egyetlen lépéspár lehetőségeinek látása. 3-4 lépés elágazásait látni, már komoly játékerő.)
5. Csapdát tervez, csapdát állít. (Szem felcsillan, ha ellenfele hibázik.)
6. Nyerőstratégián töri a fejét.
7. Megpróbálja eldönteni, hogy a kezdőnek, vagy a válaszlépőnek van nagyobb esélye a nyeresésre.
8. Szabályt vizsgál, megérti a miértjét, benne kiskaput keres, esélyegyenlőséget reklamál.
9. Javaslatot tesz szabályváltoztatásra.

## DZSUNGEL ( sakk-előzetes nemcsak kicsiknek)

Sötét és világos 8-8 állatot formázó bábujaival az ellenfél „barlangjának” elfoglalásában versenyez.

Az elefánt, oroszlán, tigris, medve, kutya, farkas, macska, patkány felsorolás egyszersmind a bábuk általános ütés-sorrendje is, azzal a kiegészítéssel, hogy a patkány is üti az elefántot, kivéve, ha ehhez a vízből kellene kilépnie.

Általában minden bábu a szomszédos üres mezőre léphet, de az oroszlán és a tigris vonalban át is ugorhatja a vizet, kivéve, ha eközben a patkány felett kéne áthaladnia.

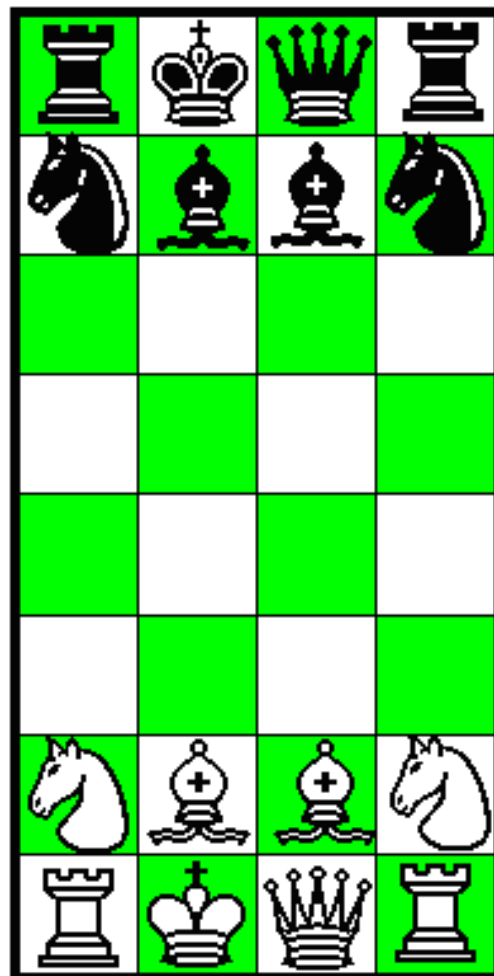


A kétoldali 3-3 „csapda”-mező bármelyikén álló, bármilyen bábu, bármely ellenségessel üthető.

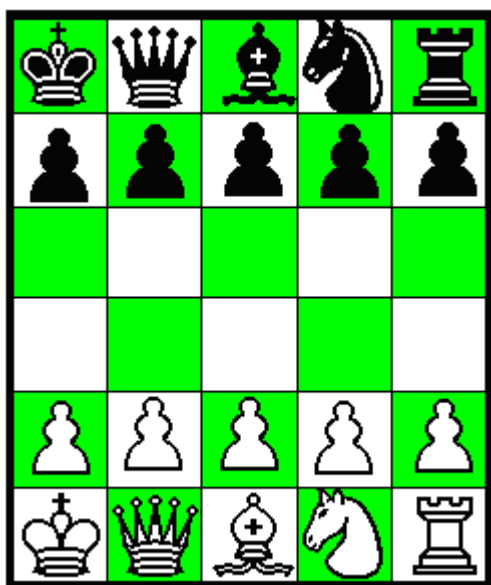
Veszít: aki nem tud lépni (beszorult, leütötték).

## féltáblás -SAKK ( szinte bármely sakkvarira )

Csak a tábla mérete,  
a bábuk száma és a  
nyitó állások változnak.  
Egyébként, szinte  
mindegyik  
sakkvariációt ki lehet  
és érdemes is  
kipróbálni féltáblásan.  
Nemcsak gyorsabbak  
lesznek a partik, de  
könnyebb áttekinteni is  
a hadállásokat.



## Mini - sakk (Nemcsak kezdőknek, gyakorlottaknak is ajánlott.)



Az első mini 1930-ból

(B. Walker Watson )

Ismertek 5x5-ös és

6x5-ös javaslatok is.

Ez a 6x6-os már

nem is olyan mini.

## CHEX (nagyon mókás sakk, gyakorlott sakk-kedvelőknek, tábla nélkül, kártyával)

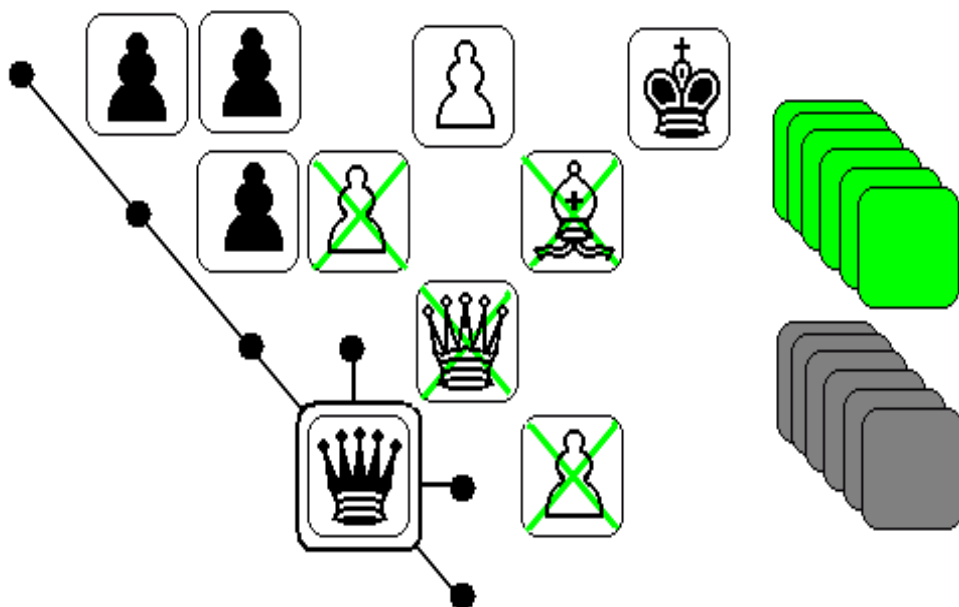
A sakk-figurákat ábrázoló kártyalapokat a parti kezdetekor összekeverik a játékosok, majd felváltva, egy-egy (véletlen-húzott) saját „bábut” mindig úgy rakhatnak csak le az asztalra, hogy az: a már letettekkel vagy sarkosan, vagy oldal-szomszédosan érintkezzen.

A lépésre következő szabadon dönt:

- vagy kártyalapot húz és rak a " táblára",
- vagy lép valamelyik, már felrakott bábujaival,

de a parti során minden olyan akció tiltott, amivel az éppen „élő” tábla folytonossága megszakadna(\*\*\*)).

Döntetlen parti, ha a (véletlen soron következő) királyt csak ütésbe lehetséges lehelyezni.

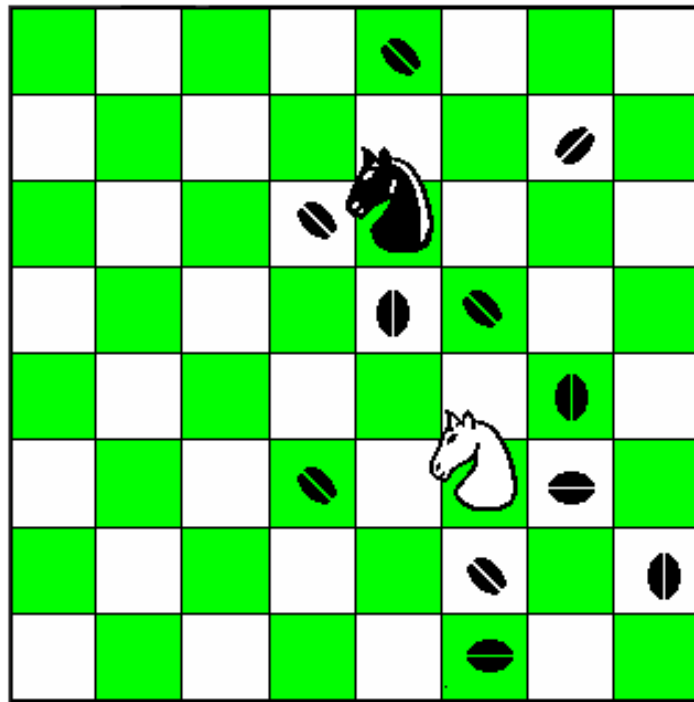


(\*\*\*) Az ábrán: a felülről lefelé játszó zöld nem léphet a jelölt bábuival; (így sötét király nem is áll sakkban!), sötét királynő pedig csak a jelzett mezőkre léphet.

## JOUST (8 x 8-as tábla két „paci” és pl.: egy marék kávészem)

A sötét és világos pacik tetszőlegesen választott helyről indulva, váltakozva egyet-egyét lépnek (a sakkból ismert ló-lépéssel) mindig üres mezőre.

Egy mező csak egyszer érinthető ezért a már érintetteket pl. kávészemek lehelyezésével meg kell jelölni.



Az nyer, aki a lépésről-lépésre csökkenő üres mezőkön tovább tud lépegetni.  
Nehezítés: A lépések során nem kerülhetnek a pacik ütésbe egymással.

**Egyszemélyes feladvány:** rakj fel egy pacit a sakktábla bármelyik mezőjére és járd be vele az összes többi úgy, hogy minden mezőn csak egyszer tartózkodhatsz (amin voltál már, azt jelöld meg pl. egy rizsszemmel)!

Lásd még (a lerakosgatók beszorítósnál):

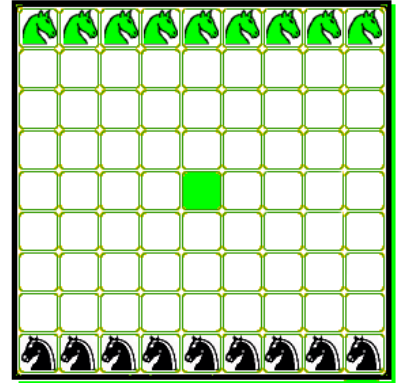
„NEM KELL TISZTELEGNI!” (8x8-on a „8 KIRÁLYNŐ ütés nélkül sakktáblán” feladvány)

## JESON MOR ( 9x9-en, 9-9 pacival, mongolos „üsd-vágd!” lovasroham)

Az nyer, aki elfoglalja a tábla középső mezőjét **és** (!)

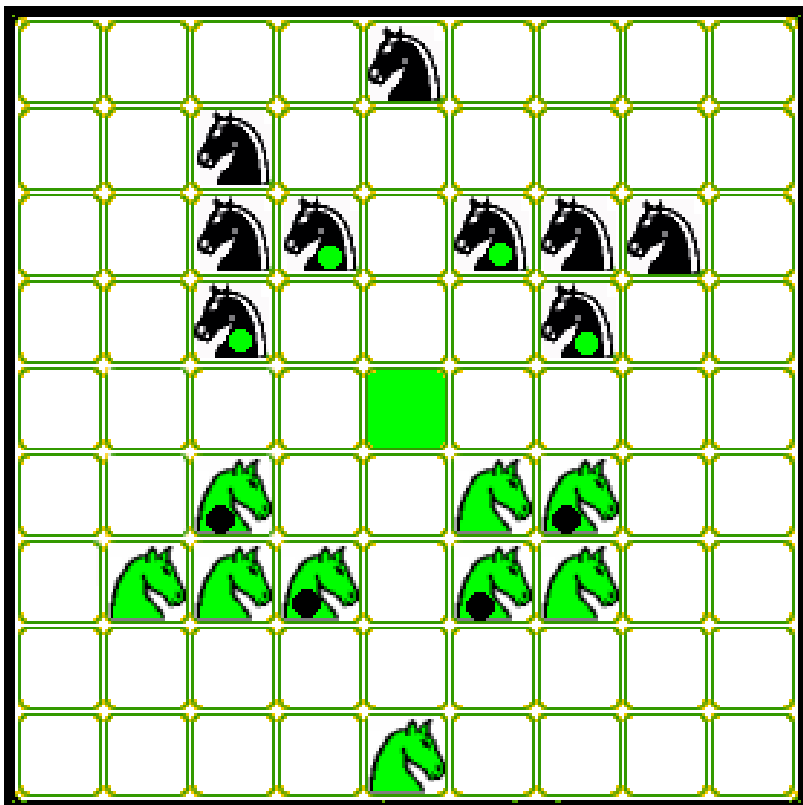
a rákövetkező lépésben onnan távozni is tud (azaz nem tudja leütni ellenfele).

Induláskor a két szemközti szélső sorban állnak a paripák, majd (váltakozva lépve világos és sötét) igyekeznek a középső pontot egyetlen lépés távolságra megközelíteni...



Az ábrán ez, a pöttyel jelölt 4-4 pacival, sikerült sötétnek is és világosnak is.

(Többel persze nem is lehetséges).



Aki most következik lépésre, annak biztos veszteséget jelentene a középbe történő belépés. Innentől tehát, egy olyan csatározás kezdődhet, amelyben a középbe lépni tudó ellenséges pacikat támadják/védik a játékosok..., azaz: elindul a „kiszámolódsi”:

**"ő üti az én bábumat, én ütöm az ő bábuját... és ki tudja tovább folytatni..."**  
**láncolat végiggondolása...**