

***Birkás György***

***200 játék  
a sakktáblán***

**ŐRÜLET FEKETÉN-FEHÉREN**

Magyar Sakkvilág, 2006

**Magyar Sakkvilág könyvei sorozat VII. kötete**

*200 játék a sakktáblán*  
Birkás György, 2006

Műszaki szerkesztő:  
Maros Gábor

ISSN 1787-3568

ISBN

Kiadó: Magyar Sakkvilág

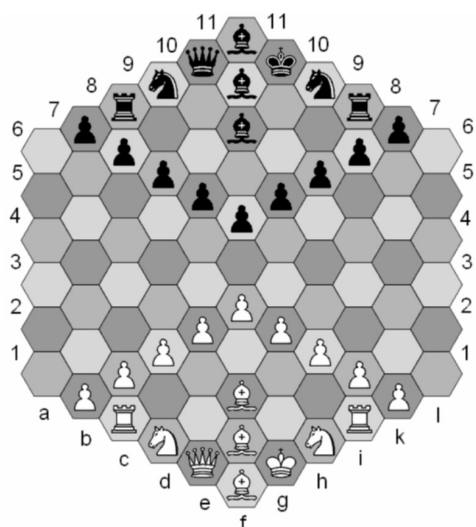
## Előszó

Kr.u. 500 körül Indiában jelent meg az első sakkra emlékeztető játék, a csaturanga. Nyugat felé terjedve az általunk ismert sakká változott, észak felé terjedve a kínai sakk (xiangqi) és a japán sakk (shogi) alakult ki. A janggi Korea, a makruk Thaiföld, a sittuyin Burma nemzeti sakkja.

A nyugati sakknak is több mint ezer változata ismert. A változatok a hagyományostól eltérhetnek a tábla méretével, új figurákkal, új szabályokkal, vagy többszörös lépéslehetőséggel, esetleg a véletlen szerephez juttatásával.

Sok változatot találtak ki a sakktábla méretére: bonyolították a játékot nagyobb táblán (pl. az *Aljechin-sakk* 14x8-as táblán új figurákkal; egyik ezek közül egyesíti a bástya és huszár lépéslehetőségeit), vagy egyszerűsítették a játékot kisebb táblán.

Egészen új lehetőséget ad a játéknak az, ha nem négyzet alakú mezőkön játsszák. A legelterjedtebb ezek közül a *hexasakk*, több Európa-bajnokságot rendeztek már. A tábla 30 fehér, 30 fekete és 31 szürke mezőből álló szabályos hatszög alakú tábla.



**Könyvemben csak a hagyományos, 8x8-as táblán, hagyományos figurákkal játszható sakkváltozatokkal foglalkozom. Reményem**

szerint ezek közül is a legérdekesebbeket, legszórakoztatóbbakat sikerült összegyűjtenem. Kétszáz játékról olvashatnak a következő fejezetekben, de még így is kimaradtak olyan kedvelt változatok, mint például az *alkohol sakk*, ahol a figurákat különböző alkoholos üvegek helyettesítik és a leütött palack tartalmát meg kell inni, kiegyenlítve az esélyeket. Nem lesz szó a *vetkőzés sakk*ról sem, mert nem csak felnőtteknek szeretném ajánlani a könyvet.

Az egyes fejezeteket a hagyományos sakkhoz legközelebb álló változatokkal kezdem. Ezekben a nagyobb sakk tudás előnyt jelent és viszont: ezek gyakorlása fejleszti a sakkhoz szükséges képességeket (kombináció, stratégia). Az ezeket követő játékok már inkább szórakozásra, mint tanulásra használhatóak. A fejezetek végén találhatóak a legőrültebb ötletek.

Minden sakkvariációnál először az eredetét írtam le, amennyiben ismert. Ez után következik a szabályok precíz megfogalmazása, általában a hagyományos sakk szabályaitól való eltéréseket szedtem pontokba. Majd a szabályok magyarázataira és egyéb megjegyzésekre kerül sor. Ezt kísérik a taktikai és stratégiai tanácsok, esetleg példajátszmák. A példajátszmáknál a szokásosnál több diagramot helyeztem el, mert a különleges szabályok miatt a játszmák nehezebben követhetőek, mint a hagyományos sakkban.

Az ismertebb játékokról általában többet írtam, a legnépszerűbbeknél a megnyitás, a középjáték és a végjáték elméletére is kitértem. Természetesen a teljesség igénye nélkül, hiszen például a progresszív sakk elméletéről külön könyvet lehetne írni.

Hazai forrásmunka hiányában az eredeti (általában angol) megnevezést is megadtam. Az Interneten rákeresve bővebb információhoz juthatunk, illetve a legtöbb variánssal játszhatunk is egyes honlapokon.

## 1. Különféle kezdőpozíciók

A játékoknak ez a csoportja van a legközelebb a hagyományos sakkhoz, nincsenek új szabályok, csak a kezdőállás különbözik a megszokottól.

Már a 9. században, a perzsa-arab sakkjátékosok is feleslegesnek tartották, hogy a sakkjátszmát az alapállásból kezdjék, mivel bizonyos lépések hosszan ismétlődtek. Ezért előre megegyeztek, hogy melyik megnyitási állásból kezdik a játszmát, ezeket tabiáknak hívták.

Mára a megnyitásokat gyakran a végjátékig kielemezték, sokan ennek tulajdonítják az egyre több döntelent nagymesterversenyeken. Több lehetőséget ajánlottak e probléma megoldására, az egyik, a nagyon gyorsan széles körben elterjedt Fischer-sakk.

A megnyitás ugyan eltér a megszokottól e változatokban, de a stratégiai és taktikai elvekben és a végjátékban már nincs eltérés a hagyományos sakkhoz képest.

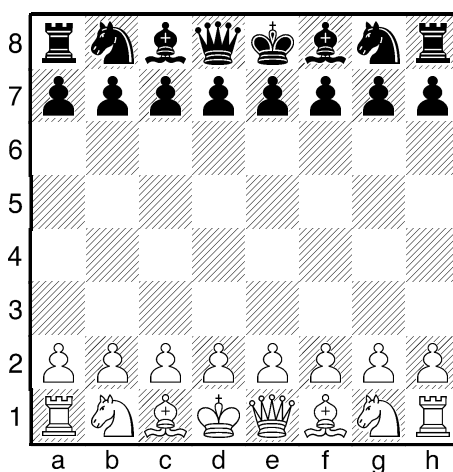
Sakkot tanulóknak is hasznos azokkal az ötletekkel gyakorolni, amelyben hét ugyanolyan tisztünk van, vagy a gyalogjáték elemeinek elsajátításához tisztek nélkül küzdeni.

A fejezet végén pedig néhány elég különös kezdőállásból indulva játszhatunk szórakoztató partikat.

Ha nem szeret megnyitást tanulni, vagy unja már a szicíliait, próbálja ki e játékokat!

## **Felcserélt sakk** (Displacement Chess)

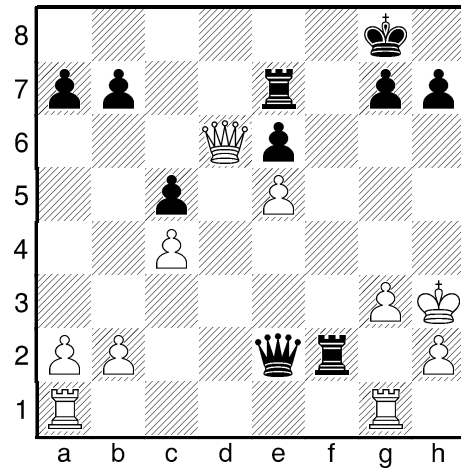
Az alapállásban néhány bábót felcseréltünk. A cél az ismert megnyitások kikerülése. A következő alapállásokat próbálták már ki mester-, sőt nagymesterversenyeken:



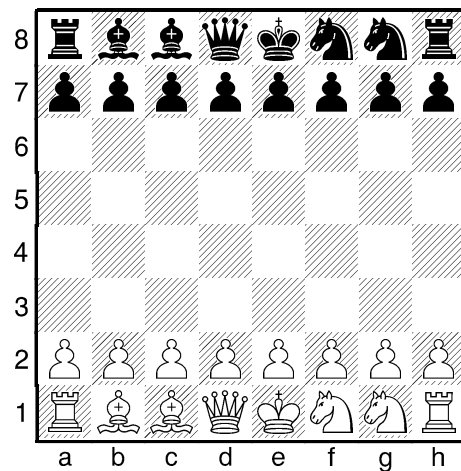
A világos királyt és vezért felcseréltük. Egy 1935-ben rendezett tornán a fenti kezdőállásból indult minden játszma. A budapesti Ancsin és a német Müller 11-ből 10 pontot szerezve megelőzte a 9,5 pontot elért Paul Keresz nagymestert.

### Ancsin–Müller, 1935

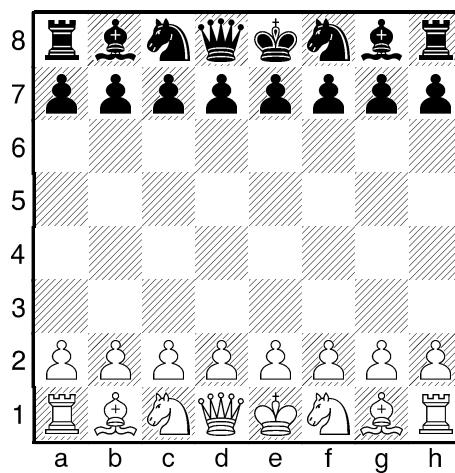
1.e4 c5 2.e5 ♘c6 3.♘c3 d5 4.f4 ♔g4+ 5.♙e2 ♙xe2+ 6.♚xe2 e6 7.♘f3 ♘h6 8.0–0–0 a hosszúsánc ebben a változatban nem szerencsés 8...♘f5 9.d3 ♙e7 10.♘d1 0–0 11.c3 ♚c7 12.♘e3 ♘h4 13.♘h4 ♙h4 14.g3 ♙e7 15.♖g2 ♜ad8 16.c4 ♘d4 17.♚f2 dxc4 18.dxc4 ♚c6+ 19.♖h3 ♜d7 20.♙d2 ♘f3 21.♞d1 f6 22.♘d5 ♘xd2 23.♘xe7+ ♜xe7 24.♚xd2 fxe5 25.fxe5 ♚e4 26.♚d6 ♜f2 27.♞g1 ♚e2 0–1



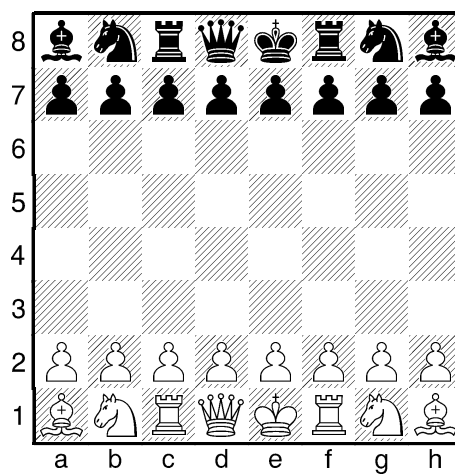
A következő diagramon a **Mongredian sakk** alapállása látható: a vezérszárnyi huszárt felcseréltük a királysárnyi futóval. Mindkét futó a vezérszárnyra, a két huszár pedig a királysárnyra került.



1868-ban Mongredianban rendeztek tornát számos erős angol sakkozó, többek között Blackburne részvételével a fenti kezdőállásból.



A huszárt és a futót felcseréltük.



**Fianchetto sakk.** A bástyát és a futót felcseréltük. A kezdőállást Capablanca javasolta Lasker elleni meccse után.



## **Fischer-sakk** (Random sakk, Sakk960)

Bobby Fischer 1996. június 19-én, Buenos Airesben tartott sajtótájékoztatóján javasolta ezt a játékot, amely pár év alatt az egyik legnépszerűbb sakkváltozattá vált. Fischer célja az volt, hogy újra a tehetség és kreativitás érvényesüljön a sakkban a megnyitások elemzése helyett. (Lékó Péter saját bevallása szerint egy versenyre való felkészülésének 90%-a megnyitások elemzése.) Fischer javaslata szerint a kezdőállásban a tisztek helyzete véletlenszerű, így a sok lehetőség miatt a megnyitások memorizálása gyakorlatilag lehetetlen.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. A kezdőpozícióban a tisztek az első soron véletlenszerűen helyezkedhetnek el úgy, hogy
  - a király a két bástya között van
  - a két futó ellentétes színű mezőn áll.

A nyolcadik soron a tisztek az első sorral szimmetrikusan állnak.

2. Sáncolás után a király és a bástya arra a helyre kerül, mint a hagyományos sakkban.

A kezdőállásban az első pontban említett két megszorítással 960-féleképpen helyezkedhetnek el az alapsoron a világos tisztek. A sötét tisztek szimmetrikusan velük szemben állnak.

A felcserélt sakk előbb bemutatott alapállásai (az első kivétellel, hiszen az nem szimmetrikus) is szerepelnek a 960 lehetséges kezdőállás között, és természetesen a hagyományos sakk kiinduló állása is egyike ezeknek.

Számítógéppel a véletlenszerű elrendezés könnyen megoldható, egyébként Hans L. Bodlaender eljárását ajánlom:

- véletlenszerűen helyezzük el az egyik futót az a1, c1, e1, g1 mezők valamelyikére (dobjunk fel egy kockát, ha 1-es, tegyük a1-re, ha 2-es, tegyük c1-re, ha 3-as, tegyük e1-re, ha 4-es, tegyük g1-re, ha 5-ös vagy 6-os, dobjunk még egyszer).
- véletlenszerűen helyezzük el a másik futót a b1, d1, f1, h1 mezők valamelyikére
- véletlenszerűen helyezzük el a vezért a maradék hat mező egyikére az alapsoron
- véletlenszerűen helyezzük el az egyik huszárt az öt üres hely egyikére
- véletlenszerűen helyezzük el a másik huszárt a négy üres hely egyikére

– a maradék három üres helyre tegyük le a bástyát, a királyt és a bástyát ebben a sorrendben.

Természetesen továbbra is legfeljebb egyszer sáncolhat mindkét fél, és a sáncolás szabályai továbbra is érvényben vannak:

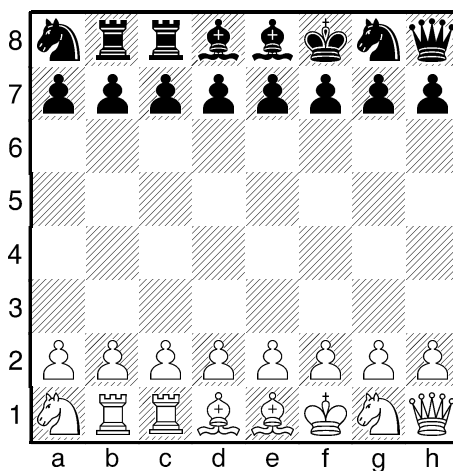
- nem állhat figura a király és a bástya között (nem ugorhatnak át figurákat)
- nem léphetett korábban a király és a bástya
- nem állhat sakkban a király, nem léphet sakkon keresztül, és nem léphet sakkba.

Azonban bárhol áll a király és a bástya sáncolás előtt, rövidsáncnál a király g1-re (g8-ra), a bástya f1-re (f8-ra), hosszúsáncnál pedig a király c1-re (c8-ra), a bástya d1-re (d8-ra) kerül. Néhány kezdőpozícióban a király vagy a bástya (de nem mindkettő) sáncoláskor eredeti helyén marad.

Az első Fischer-sakk versenyt 1996 tavaszán Lékó Péter nyerte Jugoszláviában.

Bár Fischer-sakk versenyként hirdették, az 1997-ben Lipszén rendezett versenyen a kezdőállásban a király bárhol állhatott, nem feltétlenül a két bástya között, a sáncolás pedig nem volt megengedett. A 65 játszmából csak 8 döntetlen volt. Az első és második helyezett játszmája:

### Voigt–Schone, 1997



1.d4 b5 2.♘f3 ♘b6 3.e3 ♘f6 4.♙e2 c6 5.b3 d5 6.♘e5 ♘e4 7.f3 ♘d6  
8.c3 c5 9.♘c2 c4 10.♘b4 f6 11.♘g4 h5 12.♘f2 ♙g6 13.♞b2 ♞b7 14.♘a6  
♘d7 15.b4 ♘f5 16.e4 ♘e3+ 17.♙g1 dxe4 18.♘xe4 ♞b6 19.♘ac5 ♘xc5

20. ♖xc5 ♜bc6 21. ♕d2 ♜d5 22. a4 a6 23. g3 e6 24. f4 h4 25. ♕f3 h3g3  
 26. h3g3 ♜xh1+ 27. ♖xh1 ♕f7 28. ♜a1 g5 29. axb5 axb5 30. fxg5 fxg5  
 31. ♜d7+ ♖g7 32. ♜e5 ♜6c7 33. ♜a6 ♕f6 34. ♜g4 ♕e7 35. ♜b1 ♜c6 1–0

2001-ben Mainzban rendezték az első világbajnokságot. Kvalifikáció nem volt, az akkori világranglistán első ötben szereplő két nagymester vívhatta a döntőt. Lékót eddigi eredményei jogosították fel a döntőre (nem mellesleg magával Fischerrel is játszott Fischer-sakkot), míg Adams a rapid-sakk legjobbja, és elismerten az egyik legerősebb játékos szokatlan állásokban.

A nyolcjátzmás döntő első partija gyors egyszerűsítések után lépésméltéles döntetlent hozott:

#### Lékó–Adams, 2001

FSVB döntő 1. játszma

(A kiinduló állásban a tiszték sorrendje: ♜♕♖♗♘♙♚♛♜.)

1. e4 e5 2. ♜d3 f5 3. exf5 e4 4. ♜e1 ♜d6 5. ♜e3 ♜xf5 6. f3 ♜xe3 7. ♕xe3  
 exf3 8. ♜xf3 ♕d5 9. c4 ♕xf3 10. ♜xf3 ♜xf3 11. gxf3 ♜e6 12. f4 c5 13. f5  
 ♜d4 14. ♕xd4 cxd4 15. ♕e4 ♕e5 16. ♖c2 ♖c7 17. ♖d3 ♜ae8 18. c5 ♕f6  
 19. b4 ♜e5 20. ♜he1 ♜he8 21. ♜e2 d5 22. cxd6+ ♖xd6 23. ♜ae1 ♜e7  
 24. ♜g2 ♜xe2 25. ♜xe2 ♕e5 26. h3 ♜c7 27. ♜e1 b6 28. ♕e4 h6 29. a4 ♜c8  
 30. ♕b7 ♜b8 31. ♕e4 ♜c8 32. ♕b7 ♜b8 ½–½

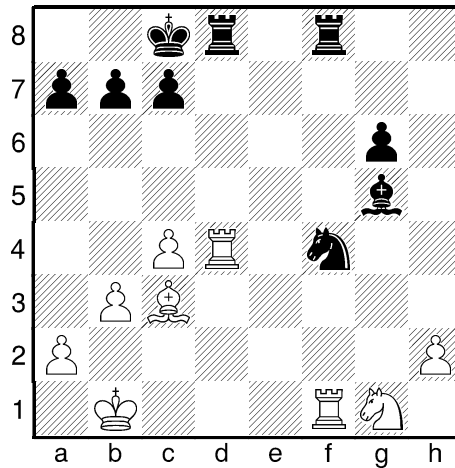
A második játszmában Lékó megszerezte első győzelmét:

#### Adams–Lékó, 2001

FSVB döntő 2. játszma

(A kiinduló állásban a tiszték sorrendje: ♜♖♗♘♙♚♛♜.)

1. c4 g6 2. d3 f5 3. ♕c3 e5 4. f4 d6 5. fxe5 dxe5 6. g4 ♕c6 7. ♕xc6 ♜xc6  
 8. gxf5 gxf5 9. ♜e3 ♜ge7 10. ♜e1 ♜e6 11. ♜c2 0–0–0 12. 0–0–0 ♜g6  
 13. b3 ♕f6 14. e3 f4 15. exf4 ♜xf4 16. ♜e4 ♕g5 17. ♖b1 ♜g6 18. ♜xg6  
 hxg6 19. d4 exd4 20. ♜xd4 ♜xd4 21. ♜xd4?



♖d5! 22.♜xf8 ♜xc3+ 23.♙c2 ♜xf8 24.♞g4 ♙f6 25.a3 ♙e5 26.♞xg6 ♜e4  
 27.h4 ♜f2+ 28.♙d3 ♜c5+ 29.♙e3 ♞a2 30.♜f3 ♙a1 31.h5 ♞xa3 32.h6  
 ♞xb3+ 33.♙f4 ♞b6 34.♞g1 ♞f6+ 35.♙e3 ♞e6+ 36.♙f4 ♞f6+ 37.♙e3  
 ♙b2 38.♞h1 a5 39.h7 ♞f8 40.♞h2 ♙f6 41.♞h6 ♜d7 42.♙d2 ♙d8  
 43.♙c2 ♙e7 44.♜h4 ♙f7 45.♜f5 ♜e5 46.c5 a4 47.♜e3 a3 48.♙b3 ♞a8  
 49.♙a2 ♜d3 50.♞h1 ♜b4+ 51.♙b3 a2 0–1

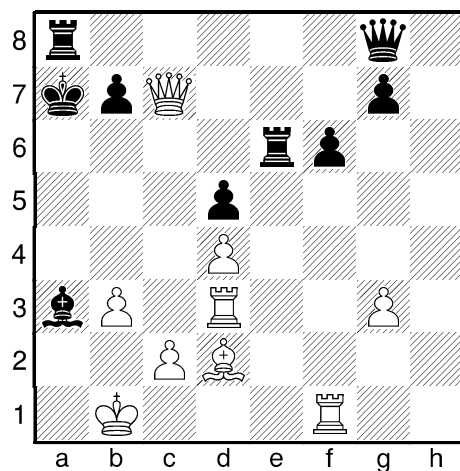
A harmadik parti döntetlen, a negyedikben Lékó – most világgossal – nyert:

### Lékó–Adams, 2001

FSVB döntő 4. játszma

(A kiinduló állásban a tisztek sorrendje: ♜♙♞♝♞♜♞♝♞.)

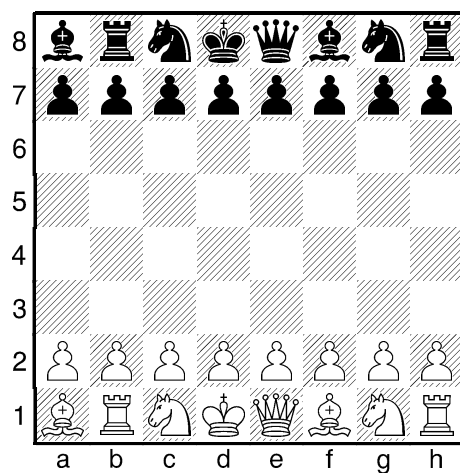
1.d4 d5 2.♜g3 ♜f6 3.b3 ♜g6 4.♙b2 h5 5.e3 h4 6.♜e2 ♞e8 7.♜d3 ♙f5  
 8.f3 ♙xd3 9.♞xd3 e5 10.0–0–0 e4 11.fxe4 ♜xe4 12.♜c3 ♜xc3 13.♙xc3  
 ♙a3+ 14.♙b1 a5 15.♞f2 ♞f8 16.g3 hxg3 17.hxg3 a4 18.♙g2 axb3  
 19.axb3 c6 20.♞f1 f6 21.♞f5 ♜e7 22.♞f4+ ♙a7 23.e4 dxe4 24.♙xe4  
 ♜d5 25.♙xd5 cxd5 26.♞c7 ♞g8 27.♙d2 ♞e6



28.b4 ♖a6 29.♚c5+ 1-0

Az ötödik játszma döntetlen, a hatodikat Adams nyerte világossal. A hetedik ismét remi, a nyolcadikban Adamsnek nyernie kellett volna a hosszabbításért, de Lékó (matt helyett) örökös sakkot adott.

**Lékó–Adams, 2001**  
FSVB döntő 8. játszma



1.d4 g6 2.♘d3 ♙g7 3.♘f3 b5 4.e4 ♘f6 5.♘d2 d6 6.b3 ♖d7 7.f3 0–0  
 8.g4 ♘b6 9.♗e3 ♜bc8 10.♙g2 c5 11.dxc5 dxc5 12. 0–0 c4 13.♘e5 ♗c7  
 14.bxc4 bxc4 15.♙d4 c3 16.♘b3 ♘xe4 17.♘xg6 ♘c4 18.♗d3 hxg6  
 19.♙xg7 ♘xg7 20.fxe4 ♗e5 21.♞f2 ♞fd8 22.♗f3 f6 23.♞e1 a5 24.♘c1  
 ♞d2 25.♘d3 ♗d4 26.♘f4 ♘f7 27.♘e2 ♗e3 28.g5 ♗xf3 29.♞xf3 ♘e5  
 30.♞h3 ♞xc2 31.♘d4 ♞d2 32.♘b3 ♞xa2 33.♞h7+ ♘g8 34.♞xe7 ♘d3  
 35.♞d1 ♘f4 36.♙f1 fxg5 37.♞dd7 ♘h5 38.♙c4+ ♘f8 39.♞f7+ ♘e8 ½–½

A nyolcjátszmas párosmeccset így Lékó Péter nyerte 4,5:3,5 arányban, ő a Fischer-sakk első világbajnoka.



Frank Stiefel karikatúrája

2002-től minden évben nyílt versenyt is rendeznek Mainzban, melynek győztese a következő évben kihívhatja az aktuális bajnokot. A játékidő 20-20 perc, plusz 5 másodperc lépésenként.

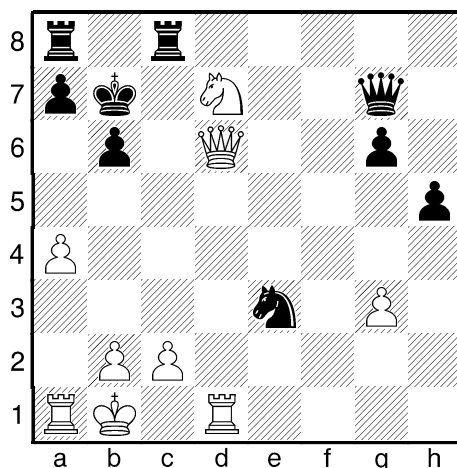
Első évben a 131 résztvevő 9 fordulós svájci rendszerű versenyét Szvidler nyerte 9 ponttal a 8,5 pontos Motiljov és Fridman előtt, így 2003-ban Lékó–Szvidler döntőre került sor.

#### Szvidler–Rosa, 2002

(A kiinduló állásban a tisztek sorrendje: ♞♘♙♚♛♜♝.)

1.f4 d5 2.d3 ♘d6 3.g3 f6 4.♘d2 ♘d7 5.e4 dxe4 6.dxe4 e5 7.♙g4 f5  
 8.exf5 ♙f6 9.♘d3 exf4 10.gxf4 h5 11.♙f3 c6 12.♘e4 ♘xf5 13.♘xf6

♖xf6 14.♙f2 ♘d5 15.♙e1 ♗d4 16.♙xd5 cxd5 17.f5 ♗e4 18.♙g3+ ♗xg3  
19.hxg3 ♗xf5 20.♖xd5 g6 21.♗c5 ♖g7 22.♗d7+ ♔c7 23.♙d1 b6 24.a4  
♗e3 25.♖d6+ ♔b7



26.a5 ♖xc2 27.a6+ ♔c8 28.♗xb6+ 1-0

A 2003-as döntő előtt Lékó és Szvidler szimultánt adott, ez volt a sakk-történelem első szimultánja a Fischer-sakk szabályai szerint. A nagymes-terek 20-20 táblán játszottak, és mint a versenyeken, itt is 5 perccel a kezdés előtt sorsolták ki a kezdőállásokat. Szvidler és Lékó is veretlen maradt, mindkettőn 5 döntetlen mellett 15 győzelmet szereztek.

#### Lékó–Freise szimultán, 2003

(A kiinduló állásban a tiszték sorrendje: ♗♖♖♗♗♙♙♙.)

1.0-0-0 c5 2.c4 g6 3.h4 f5 4.e3 ♙g7 5.h5 e5 6.♖c2 ♗d6 7.hxg6 hxg6  
8.♖xh8 ♙xh8 9.♖c3 ♗e4 10.♖a3 ♔e8 11.♗ac2 b5 12.cxb5 c4 13.d3  
♗c5 14.dxc4 ♗b6 15.b3 d5 16.♗b4 dxc4 17.♗c6 ♖xc6 18.bxc6 ♗e4  
19.b4 c3 20.♗c2 ♗d5 21.♙c4 ♗ef6 22.♖a5 1-0

A döntő első három játszmája döntetlenre végződött, a negyedik játszmá-  
ban Lékó megszerezte a vezetést:

**Szvidler–Lékó, 2003**

FSVB döntő 4. játszma

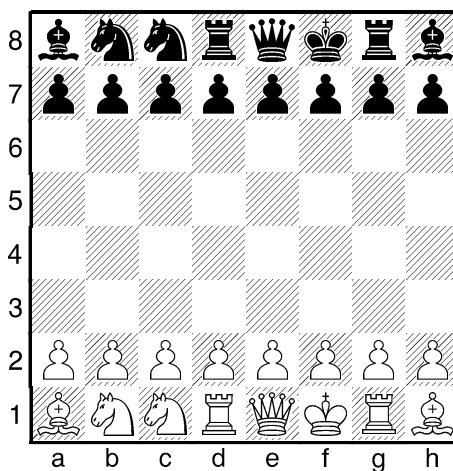
(A kiinduló állásban a tisztek sorrendje: ♖♘♙♚♛♜♞♟.)

1.b3 f6 2.e4 d5 3.exd5 ♙xd5 4.f3 ♘g6 5.c4 ♙f7 6.d4 0–0 7.♗e2 c6  
 8.♗e3 e5 9.♙xg6 ♙xg6 10.d5 b5 11.♙f2 ♗b6 12.♗c3 b4 13.♗a4 ♗xa4  
 14.bxa4 a5 15.0–0 ♙a7 16.♞c1 ♙xe3 17.♙xe3 cxd5 18.cxd5 ♞xd5  
 19.♞xd5 ♞xd5 20.♞f2 ♞d7 21.♞c4+ ♙f7 22.♞b5 ♞d1+ 23.♞f1 ♞d5  
 24.♞xd5 ♙xd5 25.♞f2 ♞b8 26.♞d2 ♙e6 27.♗f2 ♗f7 28.♙c5 ♞b7  
 29.♗e3 h5 30.♙d6 ♙d7 31.♞c2 ♗e6 32.♞c7 ♞b6 33.♙c5 b3 34.axb3  
 ♞xb3+ 35.♗f2 ♞b2+ 36.♗g1 ♙xa4 37.♞xg7 ♙c6 38.♞a7 a4 39.♞a6 ♗d5  
 40.♙e7 f5 41.h4 e4 42.fxe4+ fxe4 43.♙g5 ♞b8 44.♞a5+ ♗c4 45.♞a6  
 ♙b5 46.♞a7 ♗b3 47.♙f4 ♞b6 48.♙e3 ♞f6 49.♙d4 ♞f5 50.g4 hxg4  
 51.♗g2 a3 52.♗g3 a2 53.♗xg4 ♞d5 54.♙f6 e3 55.♞e7 e2 56.h5 ♞d6  
 57.♙g7 ♞d7 58.♞e3+ ♗c2 59.h6 ♗d2 60.♞a3 ♞xg7+ 61.hxg7 ♙c4 0–1

Az ötödik parti döntetlen, a hatodikban Szvidler sötéttel kiegyenlített, a hetedik ismét remi. Az utolsó parti dönt:

**Szvidler–Lékó, 2003**

FSVB döntő 8. játszma



1.d4 d5 2.g3 g6 3.0–0 0–0 4.b3 ♗c6 5.e3 b6 6.c4 dxc4 7.bxc4 ♗d6  
 8.♗d2 ♗a5 9.♙xa8 ♞xa8 10.♗cb3 ♗axc4 11.♗xc4 ♗xc4 12.♞c1 ♞a4  
 13.♞e2 b5 14.♗c5 ♞a5 15.♙c3 ♞a3 16.♞c2 b4 17.♞b1 bxc3 18.♞b3

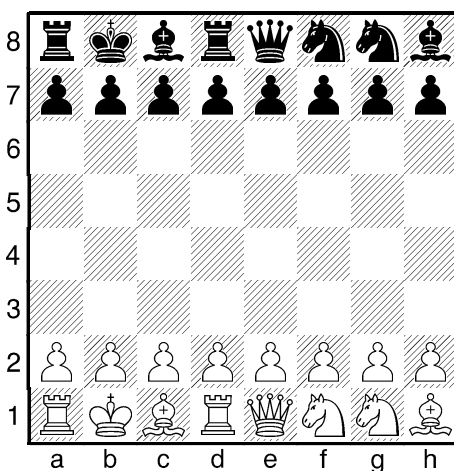


♖a5 19.♗xc4 ♜fb8 20.♞cxc3 ♞xb3 21.♞xb3 e5 22.dxe5 ♙xe5 23.♜d7 ♞d8 24.♞d3 ♙g7 25.♜e5 ♞f8 26.♜c6 ♗h5 27.♜g2 ♗e2 28.♞d4 ♗xc4 29.♞xc4 ♞a8 30.♜e7+ ♜f8 31.♞xc7 ♙e5 32.♞b7 a5 33.♜c6 ♙d6 34.♞d7 ♙c5 35.♞d5 ♙b6 36.a4 ♜e8 37.♜f3 ♙c7 38.♞b5 ♞a6 39.♜d4 h5 40.♜e4 ♙b6 41.♜c6 ♙c7 42.♜d5 ♜d7 43.♜e5+ ♜c8 44.♜c4 ♜d7 45.e4 f6 46.f4 h4 47.e5 hxg3 48.hxg3 fxe5 49.fxe5 g5 50.♞b7 ♜c8 51.♞b1 ♞h6 52.♜d6+ ♙xd6 53.exd6 ♞h2 54.♞b5 ♜d7 55.♞xa5 ♞d2+ 56.♜e5 ♞e2+ 57.♜f5 ♜xd6 58.♜xg5 ♜e7 59.♞f5 ♞a2 60.a5 ♞a4 61.g4 ♜e6 62.♞f6+ ♜e7 63.a6 1–0

A 2003. évi Fischer-sakk világbajnoki döntőt így Szvidler nyerte 4,5:3,5 arányban, 2006-ig őrizte világbajnoki címét.

A következő kihívó személyéről ismét a nyílt verseny döntött, melyen 179 játékos indult, köztük 50 nagymester. Az előző évben junior világbajnoki címet nyert örmény Aronjan nyerte a versenyt 11 fordulóban szerzett 9,5 ponttal. Varga Zoltán 8,5 ponttal negyedik helyezést ért el.

#### Aronjan–Zvjagincev, 2003

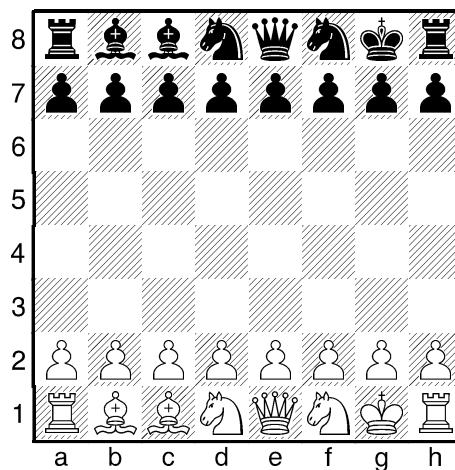


1.d4 f5 2.♜d2 ♜f6 3.e4 fxe4 4.♜xe4 ♗g6 5.g3 d6 6.♜c3 ♙f5 7.♗e2 ♞e8 8.♜f3 ♗h5 9.a4 ♜8d7 10.♞a3 c6 11.♞b3 h6 12.d5 c5 13.♙g2 g5 14.h3 ♙h7 15.♗b5 b6 16.a5 ♗g6 17.♜e1 ♞c8 18.♙f1 a6 19.♗a4 ♜b7 20.axb6 ♗e8 21.h4 c4 22.♞b4 gxh4 23.gxh4 ♜c5 24.♗xe8 ♞xe8 25.♞xc4 h5

26.♙e3 ♖ac8 27.♙h3 ♗g4 28.♙xg4 hxg4 29.♗e2 ♗d7 30.♖xg4 ♗e5  
 31.♖f4 ♖g8 32.♗d4 ♖g1 33.♖c1 ♙f6 34.b3 ♗g6 35.♖xf6 exf6 36.♗f5  
 ♖d8 37.♗f3 ♖xc1+ 38.♗xc1 ♗e5 39.♗3d4 ♗g4 40.♗c6 ♖d7 41.♗a5+  
 ♗b8 42.♗d4 ♙e4 43.c4 ♖h7 44.♙f4 ♗xf2 45.♙xd6+ ♗c8 46.♗d2 ♙xd5  
 47.♗e3 ♗d1+ 48.♗d2 ♗f2 49.♗e3 ♗d1+ 50.♗f4 ♖xh4+ 51.♗g3 ♖xd4  
 52.cxd5 ♖d3+ 53.♗h4 ♖d4+ 54.♗g3 ♖d3+ 55.♗h2 1–0

Az első négy partit világos, a következő kettőt sötét nyerte a 2004-es Szvidler – Aronjan döntőn, majd az egyetlen remi következett. A döntés itt is az utolsó játszámára maradt.

**Szvidler–Aronjan, 2004**  
 FSVB döntő 8. játszma



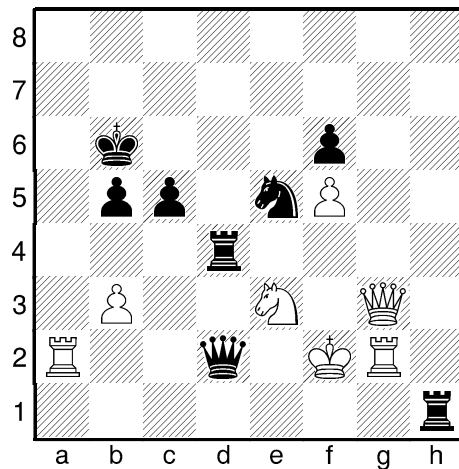
1.e4 c5 2.c3 ♗c6 3.♗e3 ♗b6 4.♗b3 e6 5.d4 cxd4 6.cxd4 d5 7.e5 a5 8.♙c3  
 a4 9.♗d2 a3 10.b3 ♖c7 11.♗d1 ♗a7 12.♗f3 ♙b5 13.♙xb5 ♗xb5 14.♙d2  
 ♗c8 15.♖d3 ♗ca7 16.h4 ♖b6 17.h5 ♗c6 18.♖h4 ♙b4 19.♙xb4 ♗xb4  
 20.♖d2 ♗c6 21.♖f4 0–0–0 22.♖c1 ♖d7 23.♗c3 ♗xc3 24.♖xc3 ♗b8 25.♗e1  
 ♖c8 26.♗c2 ♖dc7 27.♗xa3 ♖a5 28.♗b1 ♗b4 29.♖xc7 ♖xc7 30.♗h2 ♗c6  
 31.♗a3 ♗a7 32.g3 h6 33.♗g2 ♗a8 34.♖f3 ♖e7 35.♗b1 ♗b5 36.♖a5+ ♗a7  
 37.♗a3 ♖d7 38.♖d2 ♗b8 39.♗c2 ♖e7 40.a4 ♗a8 41.♖b4 ♖e8 42.♗a3 f6  
 43.exf6 gxf6 44.♗b5 ♗c6 45.♖d6 ♖xh5 46.♖xe6 ♖d8 47.♖xf6 ♖d1 48.♖f7  
 ♖c2 49.♗d6 ♖b8 50.♖xd5 h5 51.♖xh5 ♖xb3 52.♗b5 ♖d8 53.d5 ♗b4  
 54.♖f3 ♗d3 55.♖e6 ♖c4 56.♖e4 ♖c2 57.♖e3 1–0

A nyílt versenyen Almási veretlenül végzett az élen, teljes pont előnnyel többek között Bacrot, Naiditsch és Morozevics előtt.

### Griscsuk–Almási, 2004

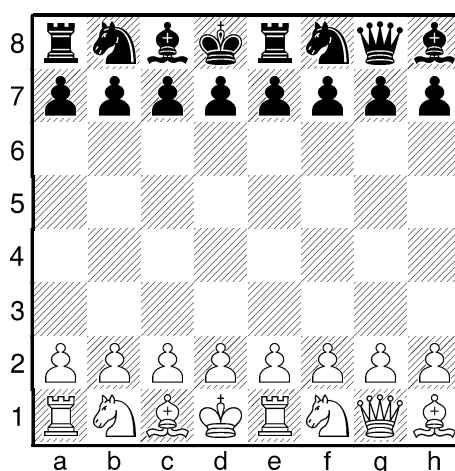
(A kiinduló állásban a tisztek sorrendje: ♖♘♙♚♛♜♞♟.)

1.e4 g6 2.f4 d6 3.♘f3 ♘b6 4.d3 ♙g4 5.♞e2 0–0–0 6.h3 ♙xf3 7.♞xf3 e6  
 8.♘b3 d5 9.0–0 ♞c6 10.c3 dxe4 11.dxe4 ♘c4 12.g3 ♘e7 13.♙h2 h5  
 14.♞f2 ♞a6 15.♞a1 h4 16.gxh4 e5 17.f5 gxf5 18.exf5 e4 19.♙xe4 ♙e5+  
 20.♙f4 ♙xf4+ 21.♞xf4 ♘d5 22.♙xd5 ♞xd5 23.♞f2 ♘e5 24.♞g3 ♞d6  
 25.♘d4 c5 26.♘b5 ♞b8 27.♞e1 f6 28.♞e3 a6 29.♘a3 ♙d7 30.b3 ♞g8  
 31.♞f4 ♞d6 32.♞ee2 b5 33.♘c2 ♞d3 34.♘e3 ♞xc3 35.h5 ♞d3 36.h6  
 ♞h8 37.♞g3 ♞xh6 38. ♞g7+ ♙c6 39. ♙g2 ♞h5 40. h4 ♙b6 41.♞g3 ♞d4  
 42.a4 ♞dxh4 43.axb5 axb5 44.♞d2 ♞d4 45.♞a2 ♞c6+ 46.♙f1 ♞h1+  
 47.♙e2 ♞e4 48.♞g2 ♞d3+ 49.♙f2 ♞d2+ 0–1



A 2005-ös Szvidler–Almási döntő első játszmájában Almási időzavarban bástyát nézett el.

**Szvidler–Almási, 2005**  
FSVB döntő 1. játszma



1.g3 g6 2.f4 ♘c6 3.♘c3 b6 4.e4 ♗b7 5.♘e3 0–0–0 6.b3 d6 7.♗b2 ♘d7  
8.0–0–0 e6 9.g4 h6 10.h4 ♖b8 11.♖b1 a6 12.g5 hxg5 13.hxg5 ♗d4  
14.♘e2 ♗xb2 15.♖xb2 ♗g7+ 16.d4 ♘e7 17.♖b1 ♗h8 18.♗f3 ♗h4  
19.d5 e5 20.♘g2 ♗h7 21.♗g4 exf4 22.♗xd7 f3 23.♗g4 fxe2 24.♗xe2  
♗e5 25.♗e3 ♗dh8 26.♘e1 ♗h1 27.♗f3 ♗1h3 28.♘d3 ♗g7 29.♗f2 ♗3h4  
30.♗f1 f6 31.gxf6 ♗xf6 32.e5 dxe5 33.♘xe5 ♗d8 34.c4 ♗f5+ 35.♖b2  
♖a7 36.♗xh4 1–0

Szvidler döntetlenekkel őrizte előnyét, sőt, a 6. partiban újra győzött, így végül 5:3 arányban nyert, így továbbra is ő maradt a világbajnok.

A 207 játékos részvételével megtartott nyílt versenyt két év után ismét Aronjan nyerte. Veretlen maradt a 11 forduló alatt, 9 győzelmet aratott, többek között legyőzte a holland Európa-bajnok Szokolovot, a francia Bacrot-t és a spanyol Shirovot. A magyar versenyzők közül Ruck Róbert a 10., Gyimesi Zoltán a 13. helyen végzett.

**Ruck–Aronjan, 2005**

(A kiinduló állásban a tiszték sorrendje: ♖♗♗♘♗♗♗♗.)

1.e4 e6 2.d4 d5 3.exd5 exd5 4.♘f3 f6 5.♘e3 ♗d7 6.♗d3 ♗g6 7.♗d1 ♘e6  
8.♗c3 ♘ 9.♗e1 0–0–0 10.♗xg6 hxg6 11.♗d2 ♘ 12.♘xf5 gxf5 13.♗b4 ♗xb4  
14.♗xb4 g5 15.g3 ♗de8 16.0–0–0 f4 17.♗d2 g4 18.♘h4 f3 19.♗e3 ♘f4 0–1

2006-ban így ismét Szvidler és Aronjan mérköztek a világbajnoki címért, előbb azonban női, szenior és junior világbajnoki döntőt, valamint ember–gép párosmérkőzéseket is rendeztek.

Alekszandra Kosztenyuk és Elisabeth Paehtz meccsét a világranglistán harmadik orosz nagymesternő nyerte 5,5:2,5 arányban.

A veterán döntőn Portisch Lajos és Vlastimil Hort között 4:4 után hosszabbításra került sor, a schnell játszmákban a német nagymester bizonyult jobbnak.

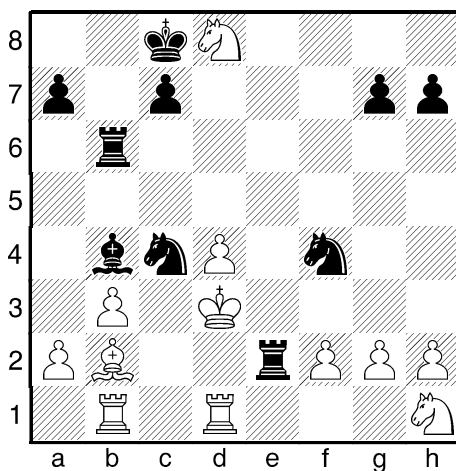
Az ifjúsági sakkozónál Pentala Harikrishna és Arkadij Naiditsch küzdött. Az első napot 3,5:0,5 arányban Naiditsch hozta, a második napon azonban az indiai nagymester hengerelt, így végül 4,5:3,5 arányban ő nyert.

A programok–nagymesterek két párosmérkőzésén a számítógépek fölényesen győztek. Radzsabov–Shredder 0:2, Szvidler–Spike 0,5:1,5.

### Radzsabov–Shredder, 2006

(A kiinduló állásban a tisztok sorrendje: ♔♚♛♞♝♜♞♟.)

1. ♖f3 e5 2. e4 b5 3. c4 ♘f6 4. ♗c2 bxc4 5. ♙xc4 ♞b6 6. b3 d5 7. exd5 ♙xd5 8. ♘xe5 ♙a3+ 9. ♙b2 ♙xc4 10. ♗xc4 ♘g6 11. d4 ♙b4 12. ♞d1 ♘e4 13. ♛c2 ♘d2 14. ♘xf7 ♘xc4 15. ♘xd8 ♞e2+ 16. ♛d3 ♘f4+ 0–1



Az összes játszma eldőlt a Szvidler–Aronjan világbajnoki döntőn. Első nap Aronjan, második nap Szvidler nyert kettőt, a harmadik nap egy-egy lett. A hetedik partit Aronjan nyerte, így az utolsó játszmában a világbaj-

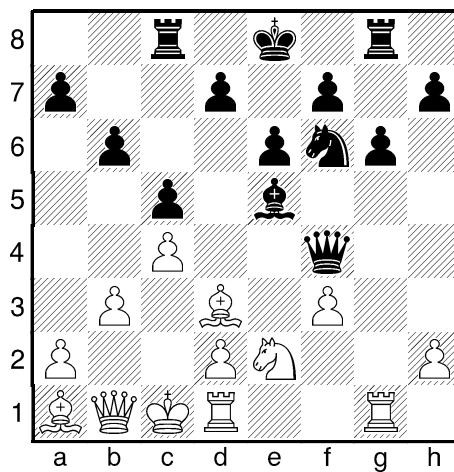
noknak nyernie kellett volna a hosszabbításért. A kihívó azonban nem szalasztotta el második esélyét:

### Aronjan–Szvidler, 2006

FSVB döntő 8. játszma

(A kiinduló állásban a tisztek sorrendje: ♔♚♛♞♝♜♞♝♜.)

1.c4 ♘g6 2.♗f3 ♗f6 3.♗g5 ♖e8 4.e3 c5 5.f4 b6 6.b3 e6 7.♙d3 ♗xf4 8.exf4 ♚xf4 9.♗f3 ♙d6 10. 0–0–0 ♙xf3 11.gxf3 g6 12.♗g3 ♙e5 13.♗e2 1–0



A nyílt versenyen a francia Etienne Bacrot győzött az azeri Sahrijar Mamegyarov és az orosz Alekszandr Griscsuk előtt, így ő hívhatja ki Aronjant 2007-ben.

Sakkvilágbajnokságot számítógépeknek már 1974-től rendeznek. Az első számítógépes Fischer-sakk világbajnokságot (Livingston Computer Chess960 World Championship) 2005-ben Volker Böhm és Ralf Schäfer programja, a Spike nyerte 5,5 pontot szerezve a lehetséges 7-ből. A játszmák mindössze 11%-a végződött döntetlennel. 2006-ban a Shredder nyert 11 fordulóban szerzett 9,5 ponttal.

**Shredder–Spike, 2005**

(A kiinduló állásban a tiszték sorrendje: ♔♚♛♜♞♟♠.)

1.e3 b5 2.b3 e6 3.♞h5 g6 4.♞h3 ♘g7 5.♙g7 ♜xg7 6.d4 ♜d6 7.♙d3 h5  
 8.♜e2 ♜gf5 9.♜g3 ♜xg3 10.♞xg3 h4 11.♞h3 f5 12.f4 g5 13.fxg5 ♞xg5  
 14.0–0 ♜e4 15.♙xe4 ♙xe4 16.b4 0–0–0 17.a4 bxa4 18.♞a1 ♜b8 19.c4  
 ♞h5 20.♞f2 ♞df8 21.♞fa2 f4 22.exf4 ♞xf4 23.♜d3 ♞g4 24.♜c5 ♜c8  
 25.♜xe4 ♞xe4 26.♞xa4 ♞xd4 27.♞e1 ♞d1 28.♞e3 ♞xe1+ 29.♞xe1 ♞g4  
 30.♞xa7 h3 31.g3 ♞xc4 32.♞a1 ♞h5 33.♞a8+ ♜b7 34.♞f8 ♜b6 35.♞a8  
 ♞d4+ 36.♜f1 ♞f5+ 37.♞xf5 ♞d3+ 38.♜f2 ♞xf5+ 39.♜e3 ♞f6 40.♞a3  
 ♞fl 41.♞b2 d6 42.♞d4+ ♜b7 43.♞d2 d5 44.g4 ♜c6 45.♞c2+ ♜d7  
 46.♞h7+ ♜d6 47.♞g8 ♞g1+ 48.♜d3 ♞xh2 49.♞d8+ ♜c6 50.♞e8+  
 ♜b6 51.♞b8+ ♜a6 52.g5 ♞g3+ 53.♜c2 h2 54.♞a8+ ♜b5 55.♞a5+  
 ♜c6 56.♞a6+ ♜d7 57.♞fl ♞g1 58.♞f7+ ♜d6 59.♞f8+ ♜c6 60.♞e8+  
 ♜b7 61.♞b5+ ♞b6 62.♞fl ♞c6+ 63.♜d1 ♞a6 0–1

**Spike–Shredder, 2006**

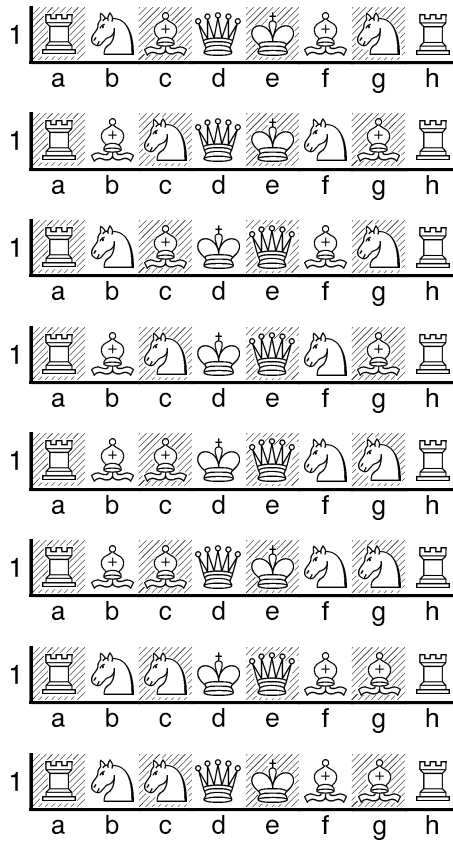
(A kiinduló állásban a tiszték sorrendje: ♞♜♛♚♙♘♗.)

1.d3 ♜bc6 2.♜a3 0–0 3.♜e3 d6 4.c4 f5 5.g4 f4 6.♜d5 e5 7.♙e4 ♜e6 8.f3  
 ♞d8 9.♙f2 g6 10.h4 ♜cd4 11.♜b5 c6 12.♜xd4 exd4 13.♙f5 gxf5 14.gxf5+  
 ♜g7 15.♙xd4 ♞xf5 16.♞c3 ♙g6 17.♜f6+ ♜f7 18.♜g4 ♞xh4 19.♞b3 b6  
 20.c5+ ♜e6 21.♙xh8 ♞xh8 22.cxd6 ♞d8 23.♞g2 ♞h5 24.♞a4 ♞xd6 25.♞h2  
 ♞e7 26.♜h6+ ♞xh6 27.♞xh6 ♜d4 28.♞e1 ♜f8 29.♞h2 ♙f5 30.♞b4 c5  
 31.♞d2 ♞g5 33.e4 ♜xf3 34.♞f2 ♜xh2+ 35.♞xh2 ♙g4 36.♜f2 ♞xd3 37.♞h1  
 ♞e5 38.♞h6+ ♜e8 39.♞c6+ ♜d8 40.♞a8+ ♙c8 41.♜e2 c4 42.♜fl ♞xb2  
 43.♞d5+ ♞xd5 44.exd5 f3 45.♞h2 ♞xh2 46.a3 ♞e2+ 47.♜g1 ♞g2+ 0–1

„Már egyáltalán nem sakkozom” – nyilatkozta 2004-ben Fischer.  
 „Chess960-at játszom. A szabályokat két perc alatt meg lehet tanulni.  
 Könnyen sakk-standarddá válhat. Óriási játék.”

Paul Grosemans javasolta 2004-ben a **szimmetrikus Fischer-sakkot**,  
 melyben a Fischer-sakk szabályai vannak érvényben, de alapállásban a  
 két bástya mindig az a- és h-vonalon, a király és a vezér mindig a d- és  
 e-vonalon helyezkednek el.

Nyolcféle kezdőállás lehetséges így módon, ezek (csak az első sor):





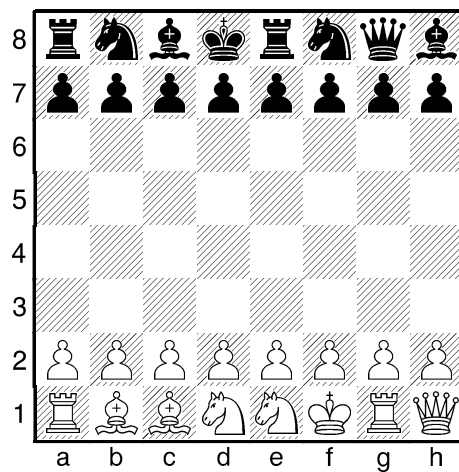
## **Dupla Fischer-sakk** (Transcendental chess)

Maxwell Lawrence javasolta 1978-ban.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. A kezdőállásban a világos és sötét figurák az alapsoron véletlenszerűen vannak felállítva, nem feltétlenül szimmetrikusan. Egyetlen kikötés, hogy a két futó különböző színű mezőn álljon.
2. Nyitáskor a játékos lépése helyett felcserélheti két bábját az alapsoron.
3. Sáncolás nincs.

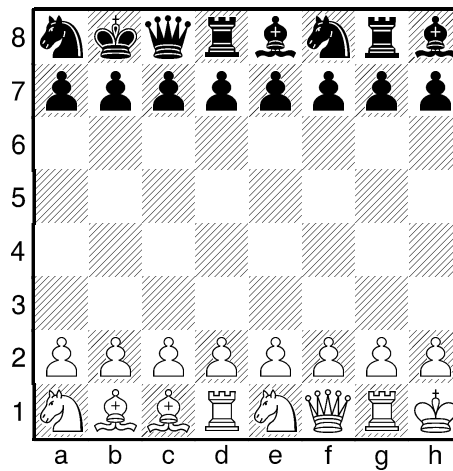
Egy lehetséges kezdőállás a következő:



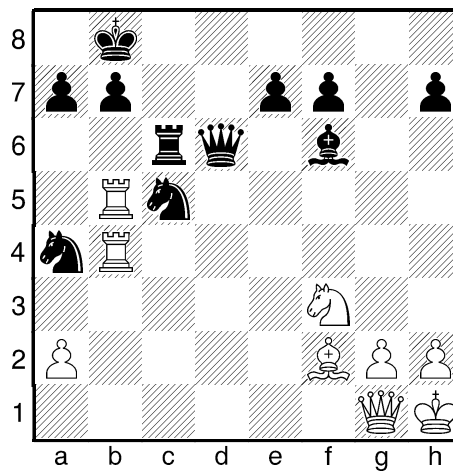
Világos például 1.g3-mal nyit, ezután sötét felcseréli királyát és vezérét, majd újra világos következő lépésre.

A lehetséges állások száma: 8 294 400. A két állás nem szimmetrikus, ezért az esélyek kiegyenlítéséhez hasznos szabály a két báb felcserélésének lehetősége a játszma kezdetekor. Ezt a király pozíciójának javítására érdemes kihasználni, hiszen sáncolás később nem lehetséges.

**Troup–Johnson, 1997**



1.c1-g1 csere g5 2.d4 d5 3.c4 dxc4 4.f3 ♘b6 5.e4 ♗b5 6.b3 ♔e6  
 7.bxc4 ♗xc4 8.♗d3 ♗xd3 9.♞xd3 g4 10.d5 ♞g6 11.♘b3 gxf3 12.♘xf3  
 ♘fd7 13.♘a5 ♞xe4 14.♘c6+ ♖a8 15.♘xd8 ♞xd8 16.♞xc7 ♖b8  
 17.♞c1 ♗f6 18.♞b3 ♞xd5 19.♞cb1 ♘c5 20.♞b5 ♞c8 21.♗f2 ♞c6  
 22.♞g1 ♘ba4 23.♞1b4 ♞d6



24.♞xb7+ ♘xb7 25.♗xa7+ ♖c8 26.♞xa4 ♞c7 27.♗e3 ♘c5 28.♞a8+

♔d7 29.a4 e5 30.g3 ♕e7 31.♖b1 ♜f6 32.♗b5+ ♘c6 33.♞a7+ ♔e8  
 34.♗xc6+ ♞xc6 35.♞xe5 ♝c8 36.♕xc5 ♕xc5 37.♞b7 ♕d4 38.♞xf7 ♝c2  
 39.♞d6+ ♔d8 40.♞xh7 ♞a2 41.♞b5 ♞xa4 42.♞xd4 1–0

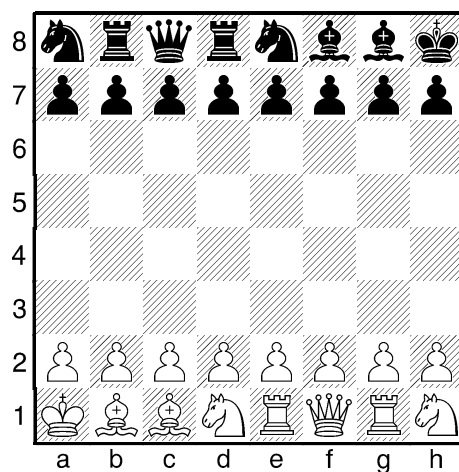
### ***Király a sarokban*** (King's Corner Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. A kezdőpozícióban a király a fekete sarokmezőn áll, mellette a tisztetek véletlenszerűen helyezkednek el, a két futó különböző színű mezőn. Az ellenfél tisztjei a középpontra szimmetrikusan foglalnak helyet.

2. Sáncolás nem lehetséges

A kezdőállás például a következő:



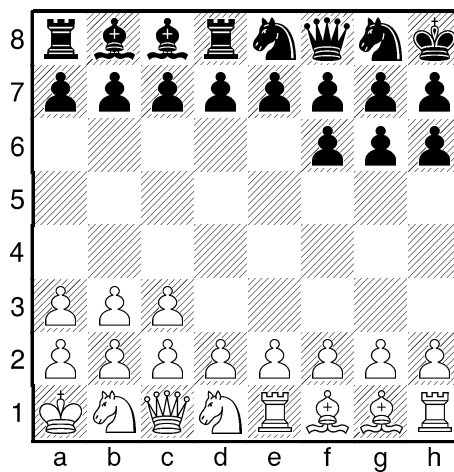
1440-féle helyzetből indulhat a játszma. Míg a Fischer-sakkban a király mindig a két bástya között áll, ebben a játékban a király mindig a sarokban van. Világos és sötét állása nem tükörszimmetrikus, mint a Fischer-sakkban, hanem 180°-os elforgatottjai egymásnak.

A két király ellenkező oldalon van, ezért a játék mindig olyan éles, mint a hagyományos sakkban ellenkező oldalra történő sáncolásnál. Talán még élesebb is, mert a roham a királyok ellen már az első lépéstől

megindul. A jó stratégia egyértelműen a támadás az ellenfél királya ellen, mivel az ellenfél állásában a gyengeségek felismerése nehezebb a véletlen kezdőállás miatt.

A hagyományos sakk fontos alapelvei azonban itt is érvényesek: próbáljuk ellenőrzésünk alatt tartani a centrumot, először a könnyűiszteket fejlesszük ki, csak később a bástyákat és vezért.

A játék egy változata az **erőd sakk** (fortress chess), melynek kezdőállásában a királyok előtt 3-3 extra gyalog áll.



A stratégiában kulcsfontosságú, hogyan használjuk az extra gyalogokat. Letámadhatjuk az ellenfél gyengébb gyalogszerkezetét és megpróbálhatjuk átváltoztatni egyik gyalogunkat, de ekkor meggyengül a királyállásunk. Vagy támadhatunk az ellenfél királyszárnán, az erős gyalogfalunk pedig védi a királyunkat. Bármelyik stratégiát választjuk, azt következetesen vigyük végig: az időtényező itt is kritikus. Így a plusz gyalogok ellenére a játék még gyorsabbá is válhat.

## Szabad sakk

A játékok egy csoportja, melyben a parti üres táblával indul, és a játékosok felváltva helyezik el a figuráikat a táblára a lépések megkezdése előtt.

Békey Imre Gábor 1905-ben megjelent könyvében javasolta a **reform-sakkot**. Kezdéskor az üres táblára az első tizenhat lépéspárban a játékosok tetszés szerint rakják fel figuráikat a 3. illetve a 6. soron belül. Nincs sáncolás és kettős gyaloglépés.

A felek kezdéskor felváltva teszik le egy-egy figurájukat, lehet gyalogjuk az 1. soron, vagy két ugyanolyan színű mezőn mozgó futójuk.

Világos megnyitási előnye csökken: sötét világos már letett bábjához képest választhatja meg saját figurája helyzetét.

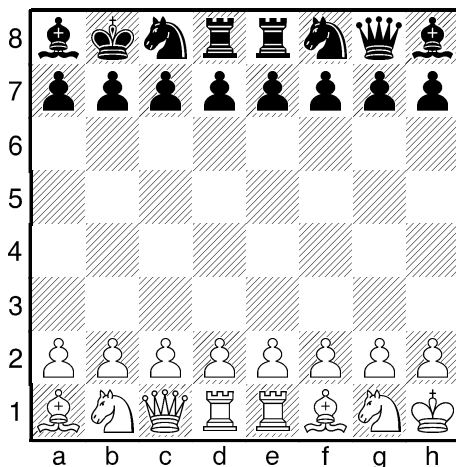
A reform-sakk nem terjedt el, két változata (egy szelídebb és egy élesebb) azonban igen:

Az egyik a **pre-sakk**, Benkő Pál és Arthur Bisguier 1978-ban azt javasolta, hogy az első nyolc lépéspárban csak a tiszteket tegyék az alapsorra. A két futót ellenkező színű mezőre kell helyezni, sáncolás itt sincs, de kettős gyaloglépés és menet közbeni ütés lehetséges.

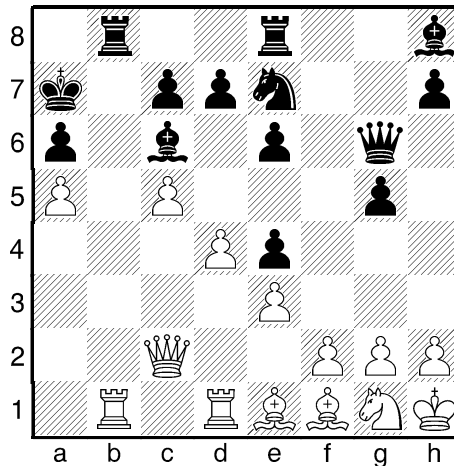
Tulajdonképpen egy dupla Fischer sakk állásból indul a játszma, de ezt nem a véletlen, hanem maguk a játékosok hozzák létre.

### Bisguier–Benkő, 1978

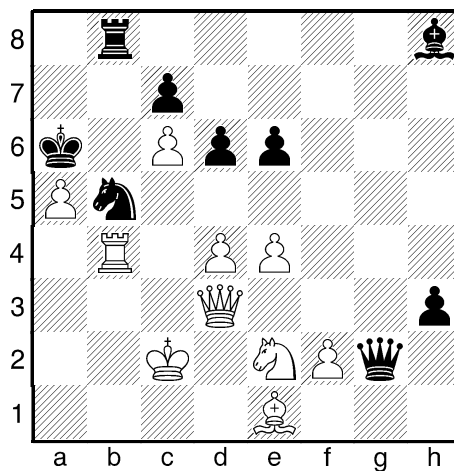
1.a1♘ a8♘ 2.e1♖ c8♘ 3.b1♘ d8♖ 4.c1♗ e8♖ 5.d1♖ f8♘ 6.f1♘ g8♗  
7.g1♘ h8♘ 8.h1♗ b8♗



9.d4 f5 10.c4 ♘d6 11.♘d2 g5 12.b3 b6 13.c5 ♘e4 14.♘xe4 fxe4 15.e3 ♘g6  
 16.♖c2 ♗f7 17.♞c1 ♙b7 18.♙c4 e6 19.b4 ♘e7 20.a4 ♗f5 21.a5 bxa5  
 22.bxa5 a6 23.♙c3 ♚a7 24.♞ed1 ♞b8 25.♞b1 ♙d5 26.♙f1 ♙c6 27.♙e1 ♗g6



28.♞b6 ♙b5 29.♙xb5 axb5 30.♞xb8 ♞xb8 31.♘e2 ♘d5 32.c6 d6  
 33.♘g3 ♚a6 34.♘xe4 g4 35.♗d3 ♗f5 36.♚g1 h5 37.♚f1 h4 38.♚e2 h3  
 39.gxh3 ♗f3+ 40.♘d2 gxh3 41.♘g3 ♗g4 42.♗h7 b4 43.♘e2 ♘c3  
 44.♗d3+ ♘b5 45.♚c2 ♗g2 46.♞b1 ♗xh2 47.♞xb4 ♗g2 48.c4



48...h2 49.♘c3 h1♗ 50.♞xb5 ♗xe4 51. b6+ ♚xa5 52.♞a6+ 1-0

A reform-sakk másik, kötetlenebb változata a Gela Guraspasvili által kitalált **szabad program sakk** (free programme chess). Itt is üres táblával indul a játszma, a játékosok felváltva rakják le figuráikat saját térfelükre (tehát a negyedik sorra is lehet bábót rakni). Először a királyt kell elhelyezni, a futókat pedig ellentétes színű mezőkre kell állítani. A gyalogok nem lehetnek az alapsoron, és csak a második sorról tehetnek duplalépést. Ha az összes báb a táblán van, világos kezdheti a lépéseket, de nem üthet az elő lépésben.

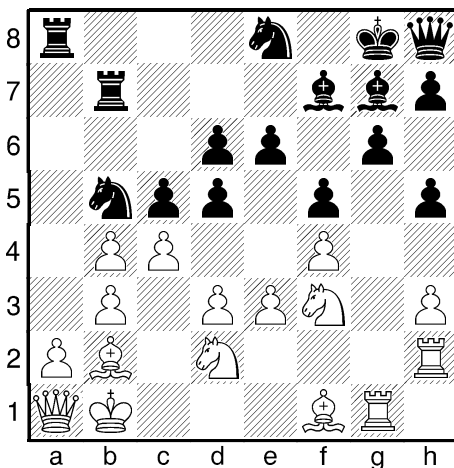
A játszmák rövidebbek, mint a hagyományos sakkban, az ottani átlagos 40 lépés helyett itt körülbelül 20 lépésig tart egy játszma, ha a bábok lera-kását nem számoljuk. A játszmák élesebbek, sokkal kevesebb a döntetlen.

Sötét előnye, ami abból adódik, hogy ő teheti le másodszor a bábuit, valószínűleg nagyobb, mint világos előnye, hogy ő kezdheti a lépéseket (de az első lépésben nem üthet). A statisztikák is ezt támasztják alá: több a sötét győzelem.

1995-ben, Örményországban rendeztek tornát 12 résztvevővel (közük két nagymester, három nemzetközi mester, két FIDE-mester).

#### Tapatadze–Dgebuadze, 1995

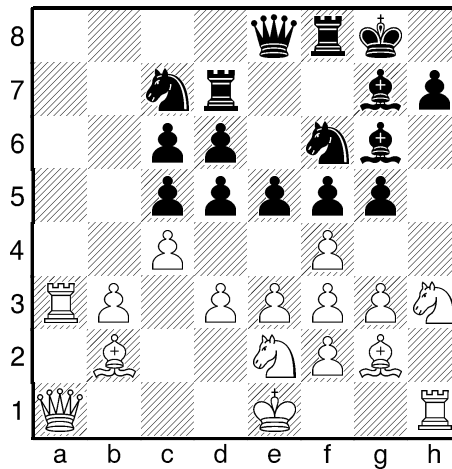
1.♔b1 ♕g8 2.♖g1 d5 3.b3 ♘g7 4.a2 g6 5.♗h2 ♝b7 6.e3 c5 7.f4 f5 8.d3 e6 9.♙b2 ♙f7 10.♙f1 ♞a8 11.♞f3 d6 12.c4 h5 13.h3 h7 14.♞a1 ♞e8 15.b4 ♞h8 16.♞d2 ♞b5 világos nem üthet az első lépésben.



17.a4 ♞c3+ 18.♔c2 cxb4 19.d4 dxc4 20.♙xc3 cxb3+ 21.♞xb3 bxc3 22.♞g5 ♞c7 23.♙c4 h6 24.♞xf7 ♔xf7. 0–1

**Dgebuadze–Dzsandzsgava, 1995**

1.♔e1 ♖g8 2.♙g2 d5 3.c4 c6 4.d3 ♘f6 5.e3 ♙g7 6.♞h1 h7 7.♙b2 ♜f8  
 8.g3 ♙d7 9.f2 e5 10.f4 g5 11.b3 ♜e8 12.♞a1 d6 13.♘e2 f5 14.♞a3 ♘g6  
 15.f3 ♞c7 16.♘h3 c5

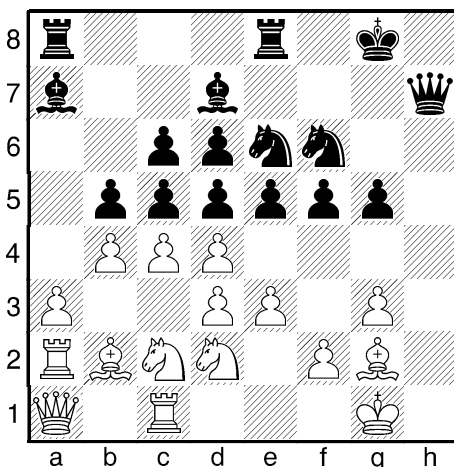


17.♞a4 gxf4 18.gxf4 d4 19.fxe5 dxe5 20.♙a3 ♜b8 21.♘c1 dxe3  
 22.♞xe5 exf2+ 23.♘xf2 ♞e8 0-1



**Dzsandzsgava–Tapatadze, 1995**

1.♔g1 ♔g8 2.♘g2 e5 3.d3 f5 4.g3 g5 5.f2 d5 6.e3 c6 7.♞d2 ♞f6 8.♞c1  
 ♘d7 9.♘b2 ♞e8 10.d4 ♘a7 11.♞a1 c5 12.♞c2 ♞e6 13.b4 ♞a8 14.a3 d6  
 15.c4 b5 16.♞a2 ♞h7



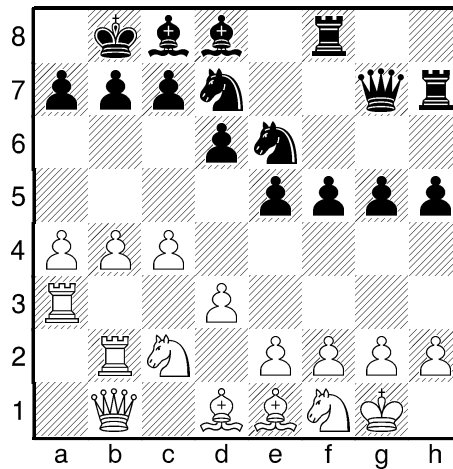
17.a4 bxc4 18.dxc4 cxd4 19.b5 ♔g7 20.bxc6 ♘xc6 21.♞b4 ♘b7 22.♞a3  
 ♞ac8 23.♞b3 ♘a8 24.cxd5 ♞xd5 25.♞xc8 ♞xc8 26.♞xd5 ♘xd5 27.♞c3  
 ♞b8 28.♞c1 dxe3 0–1

1998-ban szintén Örményországban rendezték meg két nagymester párosmérkőzését. Giorgi Kacheishvili és Lasha Dzsandzsgava hat partit vívott egymással a szabad sakk szabályai szerint, új szabályként a gyalogokat különböző vonalra kellett letenni (nem lehetett duplagyalog az első lépésnél).

A mérkőzést Kacheishvili nyerte 4:2 arányban. Két döntetlen mellett háromszor nyert sötét, egyszer világos.

**Dzsandzsgava–Kacheishvili, 1998**

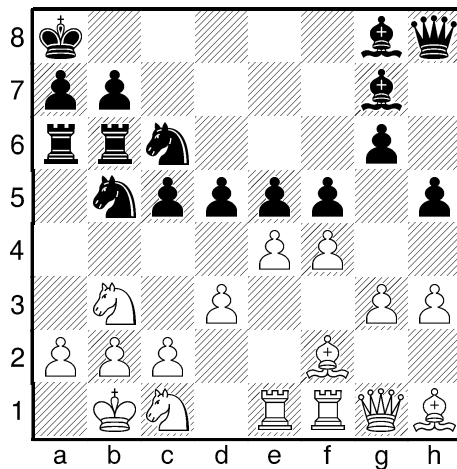
1.♔g1 ♖b8 2.h2 b7 3.g2 f5 4.c4 e5 5.f2 a7 6.b4 g5 7.♘f1 h5 8.e2 c7  
 9.d3 d6 10.a4 ♙d8 11.♞b2 ♜f8 12.♞a3 ♜h7 13.♞b1 ♞g7 14.♙e1 ♙c8  
 15.♘c2 ♘e6 16.♙d1 ♘d7



17.b5 g4 18.♘b4 f4 19.a5 ♘dc5 20.e3 ♘g5 21.exf4 exf4 22.d4 ♙f6  
 23.♘a6+ ♖a8 24.dxc5 ♙xb2 25.♘xc7+ ♞xc7 26.♞xb2 dxc5 27.b6 ♞d6  
 28.♙c2 ♜e7 29.♙d2 ♘e4 30.♞d3 ♞c6 31.♙c1 f3 32.g3 ♘xf2 0-1

**Kacheishvili–Dzsandzsgava, 1998**

1.♔b1 ♖a8 2.a2 e5 3.b2 d5 4.c2 c5 5.d3 f5 6.♞e1 ♘g7 7.♙h1 g6 8.h3  
h5 9.e4 a7 10.f4 b7 11.♞f1 ♘c6 12.♞g1 ♘g8 13.g3 ♘b5 14.♘b3 ♞b6  
15.♘c1 ♞a6 16.♙f2 ♞h8 a kevés olyan állások egyike, ahol világos job-  
ban áll kezdéskor.



17.a4 ♞xa4 18.♙xc5 exf4 19.e5 ♙xe5 20.♞xe5 ♞xe5 21.♙xb6 axb6 22.gxf4  
♞d6 23.♞xb6 ♞b4 24.♞e3 ♙f7 25.♞d2 d4 26.♞e1 ♘c7 27.♙xc6 bxc6 28.♘a5  
♘d5 29.♘cb3 ♘b6 30.♘xc6 ♞xb3 31.♞e7 ♞xc6 32.♞a5+ ♔b8 33.♞xf7  
♞h1+ 34.♔a2 ♞a3+ 35.bxa3 ♞d5+ 36.♞xd5 ♘xd5 37.♞g7 ♘xf4 38.h4 1–0

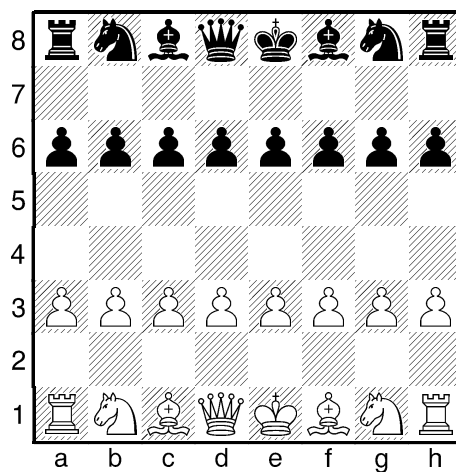
## ***Előretolt sakk*** (Advance Chess)

Tony Paletta javasolta 1980-ban.

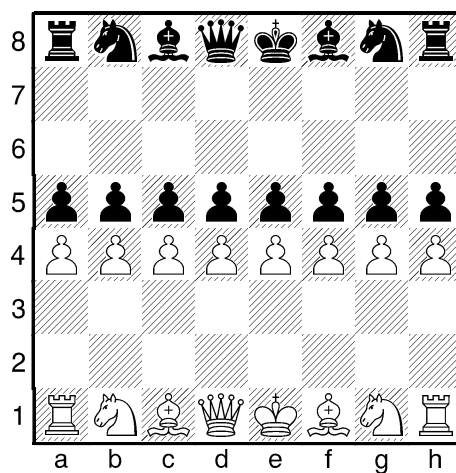
A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. A kezdőpozícióban a gyalogok a 3. ill. 6. soron vannak.  
Természetesen a gyalogok már nem léphetnek kettőt az alapállásból.
2. Sáncolás lehetséges, de a király nehezebben védhető, mint a hagyományos sakkban. A játék inkább a támadó stílusnak kedvez, sok a gyengeség az állásokban.

A kezdőállás tehát így néz ki:



Van olyan változat is, amikor a gyalogok alapállásban a 4. ill. 5. soron vannak, de egy ilyen játszma már vérengzés:

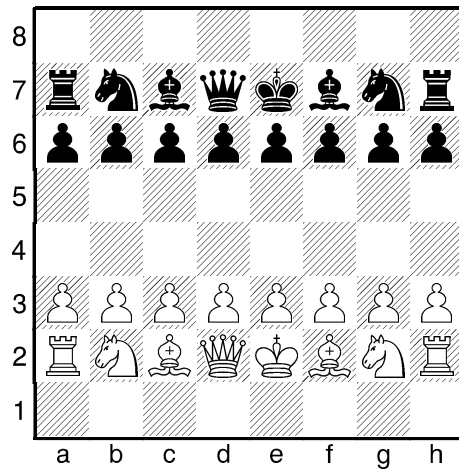


Világosnak itt már nagy előnye van:

**Példajátszma:**

1.dxe5 hxc4 2.♞xd5 ♞xd5 3.cxd5 axb4 4.fxg5 bxa4 5.e6 fxe4 6.h5  
 ♔d6 7.♙b5+ ♖f8 8.♗e2 ♗e7 9.♙f4 ♙xf4 10.♗xf4 a3 11.d6 ♗f5 12.e7+  
 ♖f7 13.h6 ♗xd6 14.g6+ ♖xe7 15.♗d5+ ♖e6 16.g7 ♞g8 17.h7 1-0

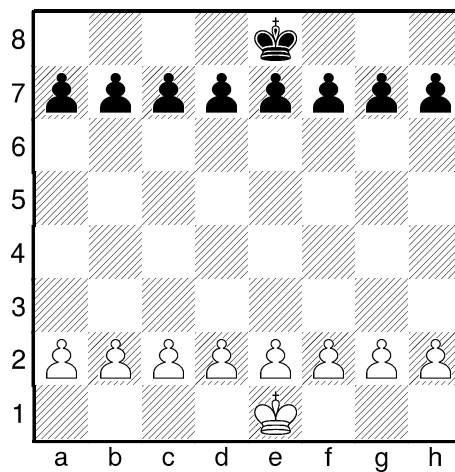
Érdekes még az a változat, amelyikben minden figura egy sorral előrébb helyezkedik el, ez a **csetepaté sakk** (skirmish chess):



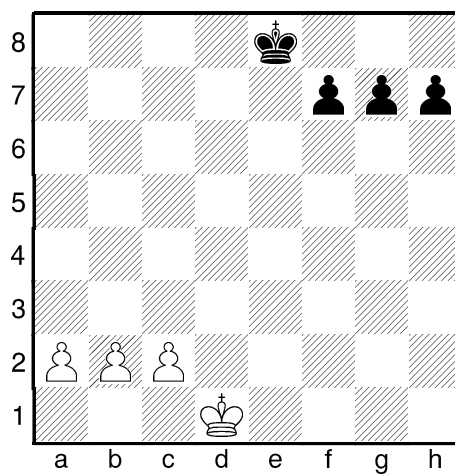
A tábla nem 6x8-as, a tisztek mögötti sorra is léphetünk.

## Gyalogroham

Tisztek nélkül, csak gyalogokkal folyik a játék. A nyolcadik sorra ért gyalog átváltozhat bármilyen tisztté.



A következő változatban csak 3-3 gyalogja van mindkét félnek.



Nem érdemes a király támogatása nélkül a gyalogokkal rohamozni:

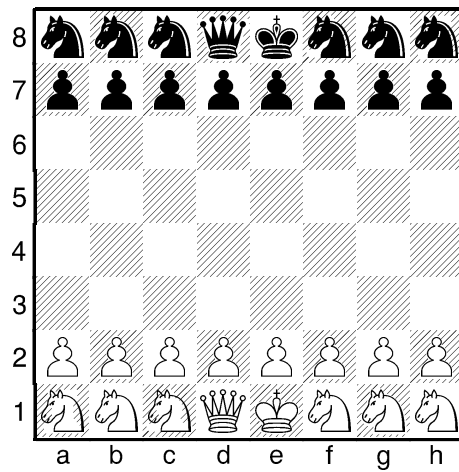
**Példajátszma:**

1.a4 ♔d7 2.b4 h5 3.a5 ♔c6 4.c4 g5 5.b5+ ♔c5 6.a6 ♔b6 7.c5+ ♔a7  
 8.c6 ♔b6 9.♔e2 g4 10.♔f2 h4 11.♔g2 h3+ 12.♔g3 f5 13.♔h2 f4  
 14.♔g1 g3 15.♔f1 h2 16.♔g2 f3+ 17.♔h1 f2 18.♔g2 h1♚+ 19.♔xh1  
 f1♚# 0-1

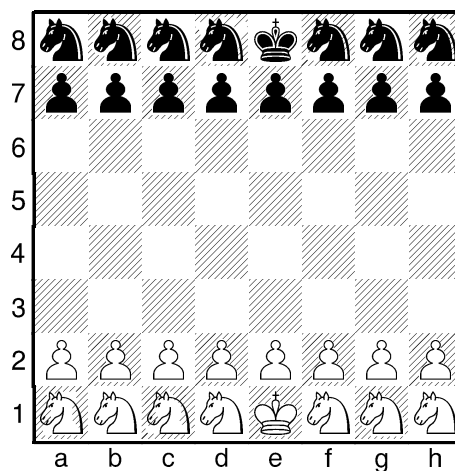
**Homogén sakk**

Játékok egy csoportja, melyben sok ugyanolyan típusú tisztünk van.

**Hat huszár**  
 (Knight Sumpreme Chess)

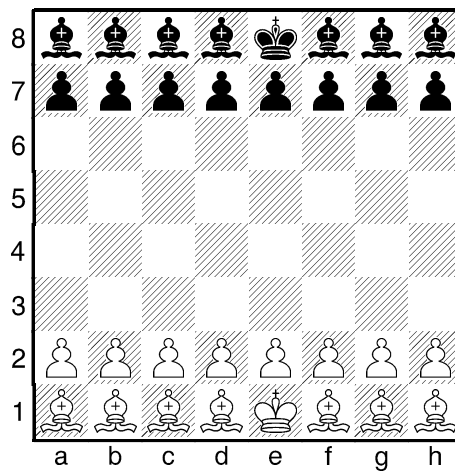


### Hét huszár (Royal Stables Chess)



Gyalogátváltáskor csak huszárt lehet felvenni.

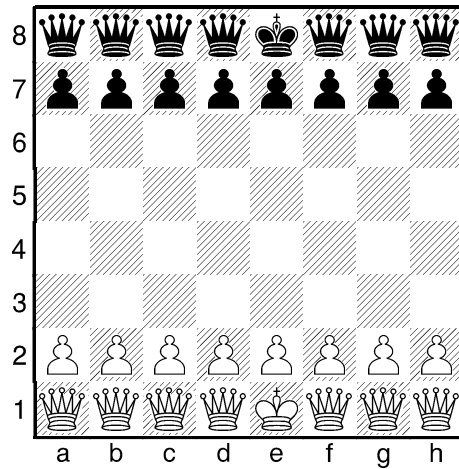
### Hét futó (Church Chess)



Gyalogátváltáskor csak futót lehet felvenni.

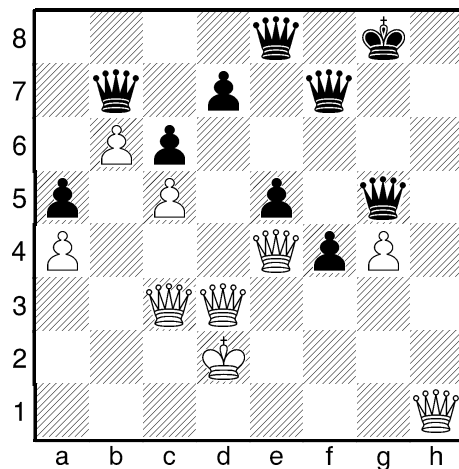


**Erő sakk (Power Chess)**



„Philip”–„Ryan”, SchemingMind.com, 2006

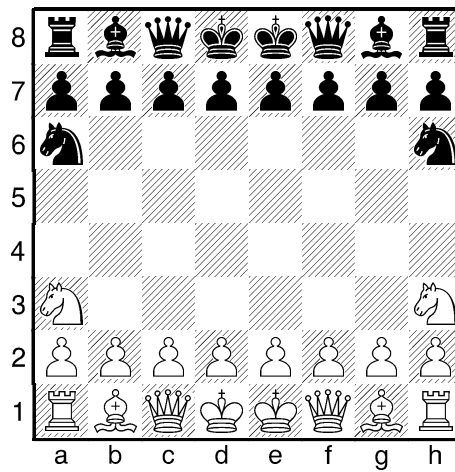
1.d4 e6 2.b3 b6 3.c4 f5 4.♖bd3 g5 5.♗cc3 a5 6.f3 ♗ca6 7.e4 ♗de7 8.e5 ♗g6  
 9.♗ge3 h6 10.♗fe2 ♗hg7 11.g3 ♗bb7 12.♗hg1 c6 13.♗ab2 ♔f7 14.♗gf2  
 ♔g8 15.f4 ♗ad8 16.fxg5 hxg5 17.♔d2 ♗g7f7 18.♗h1 ♗fh7 19.a4 ♗ef7 20.h3  
 ♗g8g7 21.♗bc2 ♗dc7 22.♗fg2 ♗aa8 23.c5 ♗ab8 24.b4 f4 25.♗3f3 ♗bf8  
 26.g4 ♗xd3+ 27.♗c2xd3 ♗xd3+ 28.♗exd3 ♗8e8 29.b5 bxc5 30.dxc5 ♗gxe5  
 31.b6 ♗cb8 32.♗fe4 ♗xe4 33.♗gxe4 e5 34.h4 ♗bd8 35.hxg5 ♗xg5



36. ♖hh7+ ♜xh7 37. ♜xh7+ ♔f8 38. ♜d6+ ♜ee7 39. ♜dxe7+ ♜xe7  
 40. ♜xe7+ ♔xe7 41. ♜xe5+ ♔d8 42. ♜xf4 ♜a6 43. ♜b8+ ♔e7 44. b7 ♜f1  
 45. ♜d6+ ♔f7 46. ♜xd7+ 1-0

### Extrém kiinduló állások

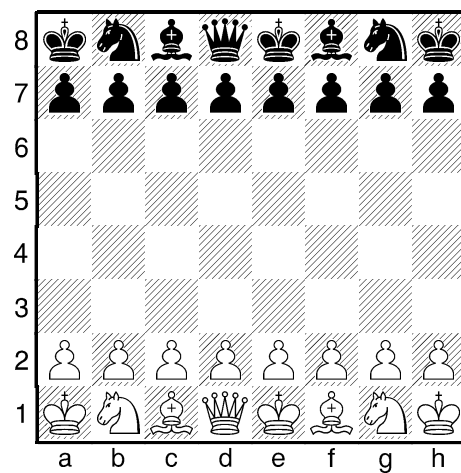
#### Páros sakk (Twin Chess)



Bármelyik királynak mattot adó játékos nyer. Szintén nyer a mindkét királynak adott sakk, ha nem lehet egy lépéssel védeni.

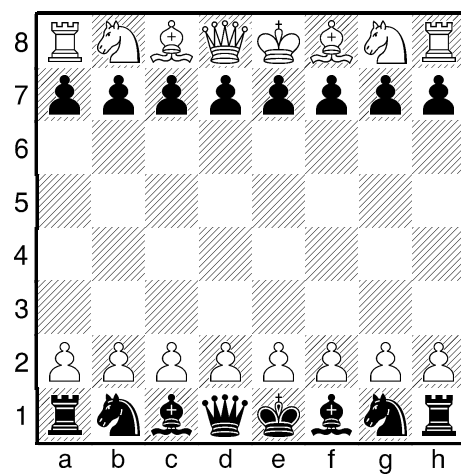
A két király alapvetően változtatja meg a játék képét. Például egy huszár villájába került két király mattot kapott, ha nem üthető a huszár.

### Háromkirályok sakk (Epiphany Chess)



Bármelyik királynak mattot adó játékos nyer.

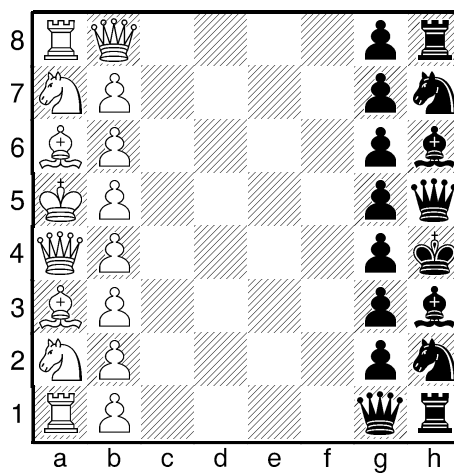
### Gyalogmészárlás (Pawn Massacre Chess)



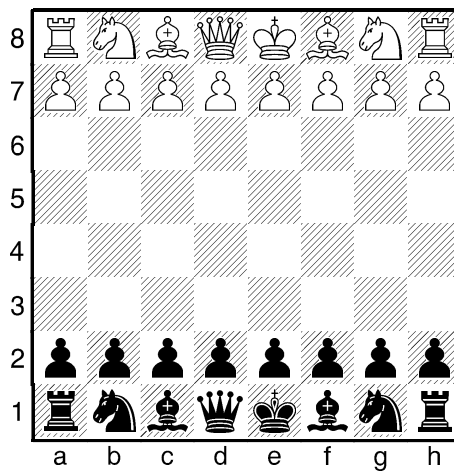
A kiinduló állásban a világos tiszték a 8., a sötétek az 1. soron vannak:

A megnyitás után sok tiszt és kevés gyalog marad, ezért a kialakult állások eltérnek a hagyományos sakkban megszokottól.

**Elforgatott sakk**  
(Transposed Chess, Frank Maus, 1927)



**Fejjel lefelé**  
(Upside-down Chess)  
G. P. Jelliss, 1991.



Pár lépés után 3-4 vezére lesz mindkét félnek, ezért bár világosnak nagy előnye van kezdéskor (kb. tisztelőnyt számol ki a Fritz), az nem feltétlenül döntő. Akik szertik a sokvezéres partikat, próbálják ki a játékot.

Egy megnyitási csapda:

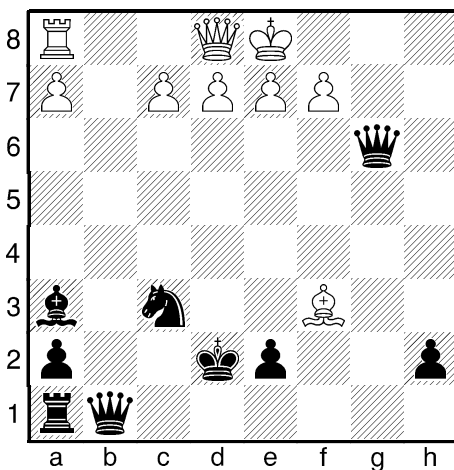
1. ♖c6 ♘c3?? (1... ♘f3!) 2. ♘e5 b1♚?? 3. ♘d3# 1-0

A megnyitási szakaszban a huszárrok, a középjátékban a vezérek játszószák a főszerepet. Az alábbi játszmát a schemingmind.com internetes sakk-szerveren váltották:

„Seravajan” – „judgmentality”

2006

1. ♖c6 ♘h3 2. ♘b4 ♘f4 3. b8♚ g1♚ 4. ♘f6 ♘g2 5. ♘b7 f1♚ 6. ♘fd5 ♘xd5  
7. ♘xd5 ♘c3 8. ♘xh1 b1♚ 9. ♘c6 ♘a3 10. ♘xc2+ ♚dxc2 11. g8♚ ♘h5  
12. ♘h6 ♘f6+ 13. ♘f8 ♘xh7+ 14. ♚xh7 ♚xh7 15. ♚xb1+ ♚xb1  
16. ♘xd2+ ♘xd2 17. ♚xg1 ♚xg1 18. ♘e8 ♚gg6 19. ♘f3

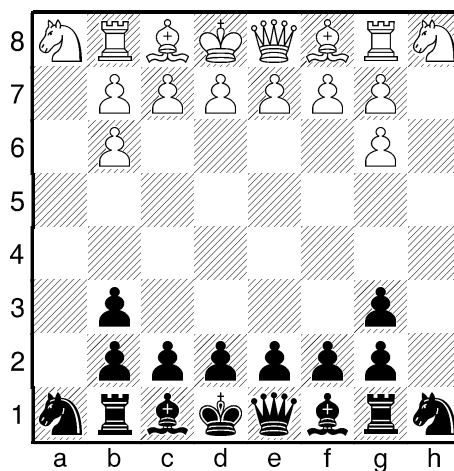


19...h1♚ 20. ♘xh1 ♚xh1 21. ♚b8 ♚h8# 0-1

A következő szabály használatával kevésbé extrém partik játszhatóak: csak olyan tisztet lehet felvenni gyalogátalakulásnál, amelyet az ellenfél már leütött. Ha minden tisztünk a táblán van, nem lehet gyaloggal lépni.

**Patt-sakk**  
(Patt-Scach)

A kezdőállás a 60-as évekből származik:

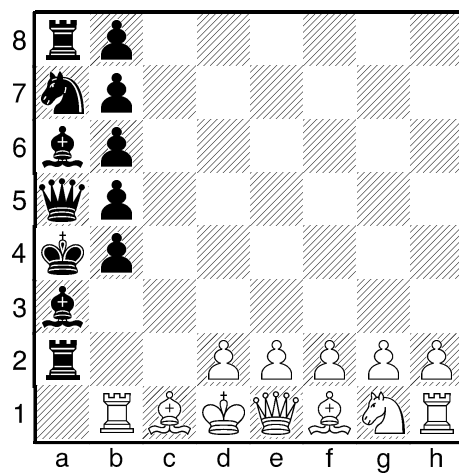


A játszma szabálytalan lépéssel indul (szabályos lépése nincs is a játékosoknak): bármelyik figuráját bármelyik üres mezőre teszi világos, majd sötét. A második lépéstől csak szabályosat lehet lépni. A fejjel lefelé sakkhoz hasonlóan itt is sok vezérünk lesz, de jobban meg kell küzdenünk értük.

A huszármattra itt is figyelni kell a megnyitásban:

**1. ♘h8-c5?? ♜h1-e5!** és nem védhető a matt c6-on.

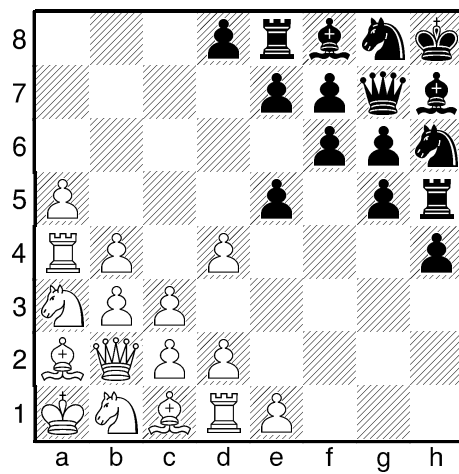
### Sarok sakk (Angle Chess)



A sötét gyalogok balról jobbra lépnek.

### Legan-sakk

L. Legan 1913-ban ajánlott ötlete.



A világos gyalogok jobbra felfele lépnek és jobbra vagy felfele ütnek, a sötét gyalogok balra lefele lépnek és balra vagy lefele ütnek. A többi figura a hagyományos sakk szabályai szerint lép és üt. Nincs sáncolás és dupla gyaloglépés. A világos gyalogok a d8, f8, g8, h8, h7, h6, h4 mezőkön, a sötétek az a5, a3, a2, a1, b1, c1 és e1 mezőkön változhatnak át tisztté.



## 2. Különböző haderők

A hagyományos sakkban ugyanannyi és ugyanolyan minőségű tisztje van mindkét félnek. Világosnak kis előnye van, de csak azért, mert ő léphet elsőként.

A figurák értéke több száz éves tapasztalatok alapján: vezér = 9, bástya = 5, futó és huszár = 3, gyalog = 1. Miért ne küzdhetnének egymás ellen különböző, de azonos erejű haderők? Az erősebb játékos pedig akár előnyt is adhat a gyengébb ellenfélnek.

Sakkjátszmákban többször láttunk két bástyát vagy bástyát és könnyűtiszteket vezér ellen küzdeni. Szintén sok példa van könnyűtisztek, vagy akár a bástya gyalogok elleni küzdelmére. De sohasem tudjuk meg (legalábbis a hagyományos sakkban), mire megy a vezér kilenc gyalog ellen.

Ebben a fejezetben látni fogjuk, hogy a vezér ellen 6 gyalog is sikeresen veheti fel a küzdelmet, hiszen az összekötött gyalogok többet érnek. Hasonlóan 3 huszár lesz körülbelül egyenértékű hét gyaloggal. Több más érdekes felállást is tesztelhetünk a következő változatokkal játszók.

Akik a hagyományos sakkban is szeretik felborítani az egyensúlyt, fejlődésért vagy térelőnyért anyagot áldoznak, érdekesebbé, izgalmasabbá téve ezzel a partikat, próbálják ki e fejezet játékeit!

### **Előnyadásos játékok** (Odds Game)

A go játékban teljesen általános, hogy egy erősebb játékos előnyt ad a gyengébbnek. A minősítési rendszer is olyan, hogy pl. egy 3 danos profi játékos 2 kő előnnyel egyenlő esélyekkel küzd egy 5 danos játékos ellen. A sakkban nem ilyen elterjedtek az előnyadásos játszmák, de találunk több száz évvel ezelőtti példákat és mai hendikepes versenyeket is.

A legelterjedtebb előnyadási formák:

**Kezdet jogának átadása:** a gyengébb fél világossal játszhat. Mester szinten kb. 60 Élő-pontnak felel meg az előny: 600 000 játszma statisztikája alapján 2440-es élő-átlaggal világossal 2460, sötéttel 2400-as performancet értek el. Érdekes, hogy amatőr szinten kevesebb előnyt jelent a kezdet, III. osztályú sakkozónál 30, I-II. osztályúaknál 40, mesterje-

lölteknél 50, mestereknél 60, nagymestereknél 80 pont különbség van a világgossal és a sötéttel elért teljesítmények között.

**Lépéselőny:** a gyengébb fél több lépéssel kezdhet, de nem mehet át figuráival a 4. soron.

**Időelőny:** az erősebb félnek kevesebb gondolkodási ideje van. Schnell versenyen például 5-5 perce van a két félnek, ha értékszámainak különbsége 100-nál kisebb, 4-6 perce 100 és 200 közötti különbségnél, és így tovább 1-9 perc 400-nál nagyobb különbségnél.

**Döntetlen előny:** döntetlen esetén a gyengébb fél nyer.

**Gyalogelőny:** az 1800-as években gyakori előnyadási forma. Az erősebb fél sötéttel játszik, és az f7 gyalogot leveszi. Kb. 200 élőpont előnnyel azonosak a nyerési esélyek.

**Tisztelőny:** az erősebb fél világgossal játszik és b1-ről leveszi a huszárját. Kb. 3-400 élőpont különbségnek felel meg.

**Bástyaelőny:** az erősebb fél világgossal játszik és a1-ről leveszi bástyáját, az a2 gyalogot a3-ra helyezheti (ez nem számít lépésnek). Kb. 500 élőpont különbségnek felel meg.

**Két tiszt előny:** az erősebb fél világos, és két szabadon választott tisztjét leveszi a tábláról. Kb. 800 élőpont különbséggel játszható.

**Vezérelőny:** az erősebb fél világos és leveszi vezérét. Kb. 1000 élőpont különbségű ellenfelek között igazságos a játszma.

Massachusettsben 2003 óta minden évben megrendezik a Herbert Handicap Tournament-et, ahol az élőpontok különbségét az előzőek szerint anyagi előnyre váltják.

**Vaksakk:** az erősebb játékos 10-20 lépést, vagy akár az egész játszmát a tábla megtekintése nélkül játssza.

**Szimultán:** az erősebb fél egyszerre több játékos ellen játszik. Egy 20 fős szimultánon kb. 200 ponttal csökken a szimultánt adó játékereje.

**Visszavétel:** a gyengébb játékos kétszer a parti során visszavehet 3 lépéses sorozatot.

**Poin coiffé:** az erősebb félnek a mattot a játék kezdetekor kiválasztott gyaloggal kell beadnia, különben veszít. Kb. vezérelőnynek felel meg.

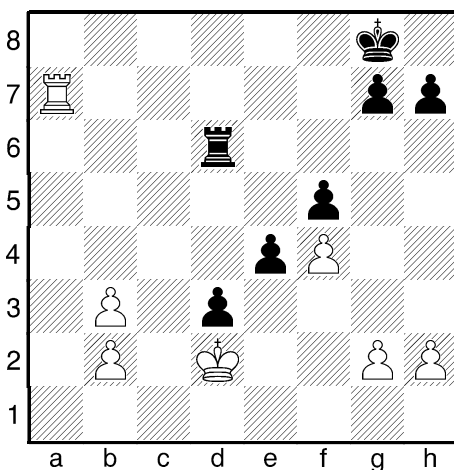
A leírt formákat kombinálhatjuk is: vakszimultán, lépés plusz gyalogelőny, stb.

A 18. században Philidor sokat játszott lépés-, két lépés-, gyalog-, huszár-, vagy akár bástyaelőnyt adva ellenfeleinek. Még nagyobb teljesít-

mények voltak azonban vakszimultánjai. Az alábbi játszmát öt másikkal egyszerre, a tábla megtekintése nélkül játszotta:

### Sheldon–Philidor, 1790

1.e4 e5 2.♘c4 c6 3.♗f3 d5 4.exd5 cxd5 5.♙b3 ♘c6 6.d4 e4 7.♗e5 ♙e6  
8.0–0 f6 9.♗xc6 bxc6 10.f3 f5 11.♙e3 ♗f6 12.♗d2 ♙d6 13.c4 0–0  
14.♙a4 ♖c7 15.f4 ♗g4 16.♗e2 ♗xe3 17.♗xe3 c5 18.♗b3 dxc5  
19.♗xc5 ♙xc5 20.dxc5 ♖ac8 21.c6 ♖fd8 22.♖fd1 ♖d3 23.♖xd3 cxd3  
24.♙b3 ♙xb3 25.axb3 ♗b6 26.♔f2 ♗xe3+ 27.♔xe3 ♖xc6 28.♖xa7 ♖d6  
29.♔d2



29...e3+ 30.♔xe3 d2 31.♖a1 d1 ♖0–1

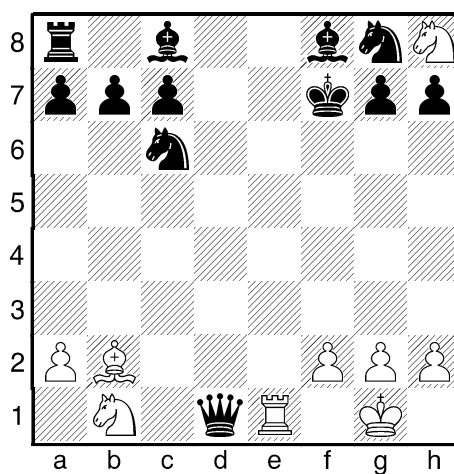
Breyer Gyula 1921-ben 25, Aljechin 1932-ben 32, Najdorf 1947-ben 45, Flesch János 1960-ban 52 táblán (+31 –3 =18) játszott vakszimultánt, ez utóbbi máig rekord.

A legtöbb előnyadásos játszmában anyagi előnyt, leggyakrabban tisztelőnyt adnak a nagymesterek. Sokszor még így sem tart sokáig egy-egy játszma:

**Morphy–Le Carpentier**

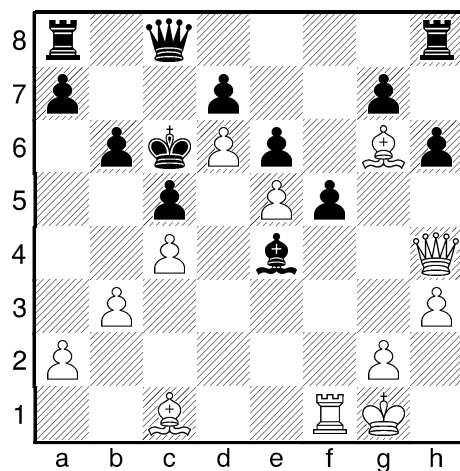
(A kezdőállásban a világos al bástya hiányzik.)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♙c4 ♙b4+ 5.c3 dxc3 6. 0–0 cxb2  
 7.♙xb2 ♙f8 8.e5 d6 9.♞e1 dxe5 10.♘xe5 ♞xd1 11.♙xf7+ ♔e7 12.♘g6+  
 ♔xf7 13.♘h8# 1–0

**Emanuel Lasker–Beramje**

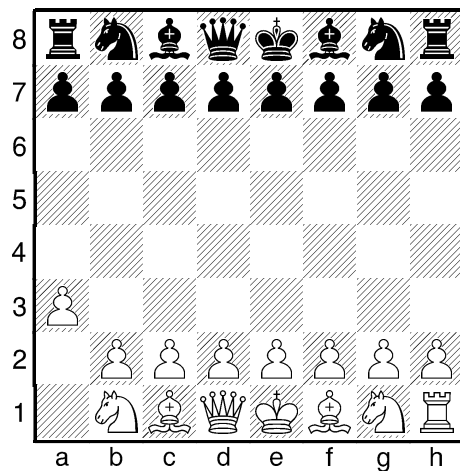
(A kezdőállásban a világos b1 huszár hiányzik.)

1.f4 f5 2.b3 e6 3.♙b2 ♘f6 4.♘f3 ♙e7 5.e3 b6 6.♙e2 c5 7. 0–0 ♙a6 8.d3  
 ♘c6 9.h3 b7 10.♞e1 ♞c7 11.♞c1 h6 12.♘e5 ♘xe5 13.fxe5 ♘d5  
 14.♙h5+ ♔d8 15.♙g6 ♙c6 16.c4 ♘xe3 17.♞xe3 ♙g5 18.♞g3 ♙xc1  
 19.♙xc1 ♞b7 20.d4 ♙e4 21.d5 ♔c7 22.d6+ ♔c6 23.♞h4 ♞c8

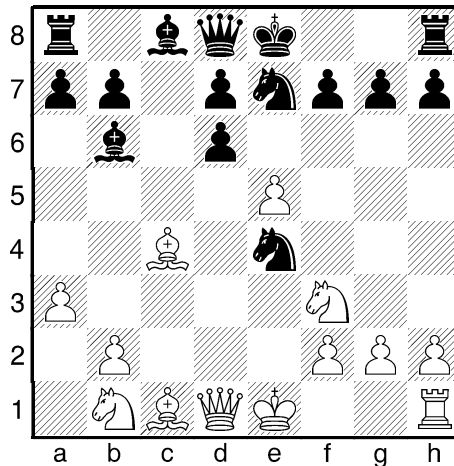


24. ♖xe4+ fxe4 25. ♗xe4# 1-0

Nimzovics–amatőr



1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♗c4 ♗ 4.c3 ♗f6 5.d4 exd4 6.cxd4 ♗b6 7.d5 ♗e7  
8.e5 ♗e4 9.d6 cxd6



10. exd6 ♞xf2 11. ♖b3 ♞xh1 12. ♙xf7+ ♜f8 13. ♙g5 1–0

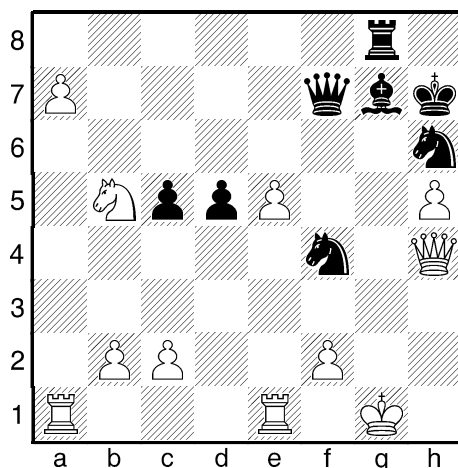
Amikor a 14 éven aluli brit fiúk országos bajnokságán aranyérmes Terence Chapmant megkérdezte egy újságíró, hogy mi kellene ahhoz, hogy a sakkvilágbajnokot megverje, azt válaszolta: két gyalog előny. Évekkel később – többszörös milliós üzletemberként – százezer fontot utalt át Kaszparov Izraelben működő sakkakadémiájának, és létrejöhett a találkozó.

2001-ben négyjátszmas párosmérkőzést vívtak, melyben a világbajnok idő- és két gyalogelőnyt adott kihívójának. Chapmannak másfél, Kaszparovnak egy óra gondolkodási ideje volt. Az első játszmában az a7 és h7 gyalogok nélkül is a világbajnok győzött, a második (az a2 és d2 gyalogok hiányoztak) remi lett. A harmadik játszma:

#### Chapman–Kaszparov, 2001

(A kezdőállásban a sötét a7 és b7 gyalogok hiányoznak.)

1. e4 ♗b7 2. d3 e6 3. ♞f3 d6 4. g3 g6 5. ♙g2 ♙g7 6. 0–0 ♞e7 7. ♞c3 0–0  
 8. ♙e3 h6 9. h4 ♞d7 10. ♖d2 ♜h7 11. ♞fe1 ♞c8 12. a4 f5 13. ♞d4 ♞f6  
 14. exf5 ♙xg2 15. fxg6+ ♞xg6 16. ♜xg2 c5 17. ♞de2 d5 18. h5 ♞e5 19. d4  
 ♞eg4 20. ♖d3+ ♜g8 21. ♖g6 e5 22. ♙xh6 ♞xh6 23. dxe5 ♞ 24. ♞f4 ♞xf4  
 25. gxf4 ♞f8 26. ♖g3 ♞f5 27. ♖h3 ♞e6 28. ♞b5 ♞d8 29. a5 ♖f7 30. a6  
 ♞e6 31. ♜g1 ♞xf4 32. ♖g4 ♞h6 33. ♖h4 ♜h7 34. a7 ♞g8



**35.a8♖ ♗xe5+ 36.♔f1 ♞g4 37.♞xg4 1–0**

A negyedik partiban (a2 és e2 gyalogok nélkül) nyert Kaszparov, így a párosmérkőzést ő nyerte 2,5:1,5 arányban.

Az első fejezetben olvashattak arról, hogy Szvidler 2003 és 2006 között Fischer-sakk világbajnok volt, a 2002-es nyílt versenyt megnyerve vívta ki a jogot Lékó kihívására. E verseny 5. fordulója után került sor egy különleges hendikep játszámára. Eckhard Freise professzorral, a német „Legyen Ön is milliomos!” vetélkedőben egymilliót nyert, 2018 élőpontú sakkozóval játszott két mérkőzést úgy, hogy a professzor használhatta a Junior7 világbajnok sakk-programot.

#### Freise/Junior7–Szvidler, 2002

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘d5 4.♘f3 ♗g7 5.♞b3 dxc4 6.♞xc4 0–0 7.e4 a6 8.e5 b5 9.♞b3 ♘ 10.♗e3 c5 11.dxc5 ♘xe5 12.♘xe5 ♗xe5 13.♞d1 ♞ 14.a3 ♗e6 15.♞c2 b4 16.axb4 ♞xb4 17.♞d2 ♘d7 18.c6 ♘f6 19.♗e2 ♞ac8 20.♗f3 ♗b3 21.♞c1 ♗c4 22.h4 h5 23.♗h6 ♞fd8 24.♗e3 ♘d5 25.♘xd5 ♗xd5 26.♗xd5 ♞xd5 27. 0–0 ♞xd2 28.♞xd2 ♞xd2 29.♗xd2 ♞xc6 30.♗c3 ♗xc3 31.♞c1 ♗g7 32.g3 ♗f6 33.♗f1 ♗e5 34.bxc3 ♗d5 35.♗e2 ♗c4 36.♗d2 ♞f6 37.♗e3 a5 38.♞a1 ♞a6 39.♗d2 a4 40.♗e1 0–1

## ***Majdnem sakk*** (Almost Chess)

1995-ben javasolta Ralph Betza.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. A világos vezér vagy bástya-, vagy huszárlépésben léphet.

A normál sakkban a vezér a bástya és a futó lépésmódjait ötvözi. Annyira körülbelül ezzel egyenértékű figurát kapunk a bástya és a huszár kombinálásával, ezt a figurát a sakkvariánsokban marsallnak nevezik. Szokatlansága miatt talán először nehezebb vele manőverezni, nehezebb támadni, de az ellenfélnek is nehezebb védekezni ellene.

A partit játszhatjuk úgy is, hogy mindkét félnek marsallja van, de talán érdekesebb, mire megy egymás ellen a kétféle vezér.

Mint a bevezetőben írtam, csak hagyományos figurákkal játszható változatokról írok a könyvben, de ahogy a vezér léphet marsall módjára, kipróbálhatjuk a huszárt is más menetmódokkal:

*teve*: mint a huszár, csak 1,3-at ugrik

*zsiráf*: 1,4-et ugrik

*zebra*: 2,3-at ugrik

*antilop*: 3,4-et ugrik

A bástyák helyett játszhatunk *pegazussal* (futó+huszár), vagy a vezér helyett *amazonnal* (vezér+huszár), bár ez utóbbi – mint a maharadzsa és a szípjok játéknál látni fogjuk – már nagyon erős figura.

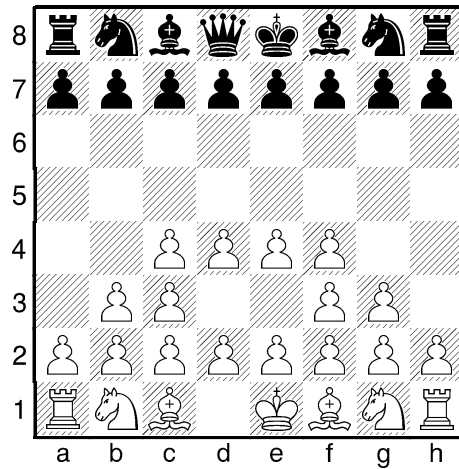
## ***Gyalogjáték*** (Sixteen Pawns)

Legal de Kemur (a Legal-matt névadója, Philidor mestere) javasolta a játékot a 18. században. Labourdonnais és Deschappelles is játszották.

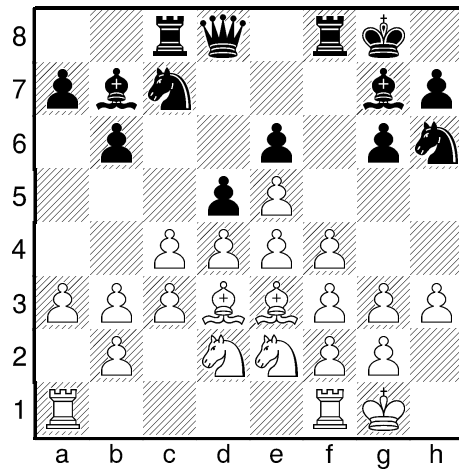
Világos vezér nélkül, de nyolc plusz gyaloggal játszik, melyeket a 3. vagy 4. sorra tehet fel a játék kezdete előtt.



Kieseritsky-Desloges, 1846

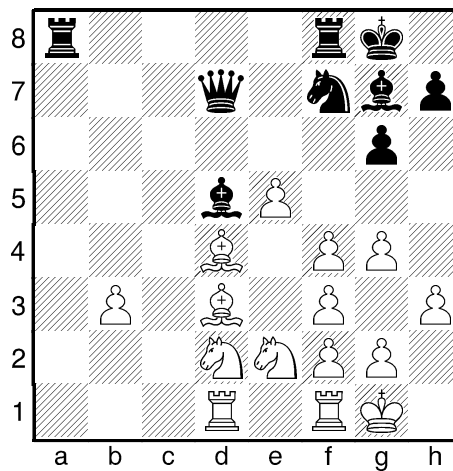


1.d4-d5 d7-d6 2.e4-e5 e7-e6 3.e2-e4 c7-c6 4.d5xe6 f7xe6 5.d2-d4 ♘b8-a6 6.♙f1-d3 b7-b6 7.♙c1-e3 ♙c8-b7 8.♘g1-e2 g7-g6 9.♘b1-d2 ♘g8-h6 10.h2-h3 ♙f8-g7 11.0-0 0-0 12.a2-a3 d6-d5 13.c4xd5 c6xd5 14.c3-c4 ♖a8-c8 15.c2-c3 ♘a6-c7



16.♖a1-d1 a7-a6 17.a3-a4 ♔d8-d7 18.g3-g4 b6-b5! 19.a4xb5? a6xb5 20.c4xb5 ♘c7xb5 21.c3-c4? d5xc4 22.b3xc4 ♘b5-c7 23.b2-

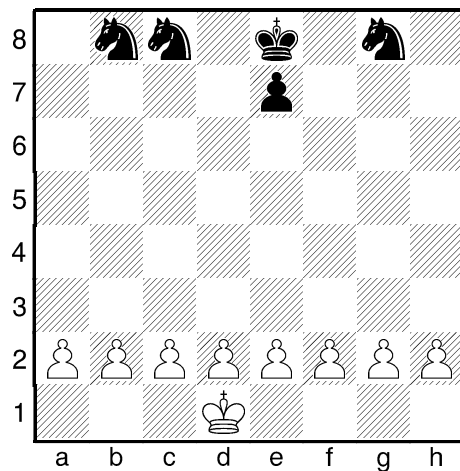
b3 ♖c8-a8 24.d4-d5 ♜h6-f7 25.♙e3-d4 e6xd5 26.c4xd5 ♞c7xd5  
27.e4xd5 ♟b7xd5



28.♞d2-c4 ♜d7-b7 29.♞c4-d2 ♜f8-b8 30.♞d1-b1 ♜a8-a2 31.♞d2-e4  
♜a2xe2? 32.♙d3xe2 ♙d5xe4 33.f3xe4 ♜b7xe4 34.♙d4-e3 g6-g5 35.g2-  
g3 g5xf4 36.g3xf4 ♞f7-d8 37.♙e2-c4+ ♜g8-h8 38.♞f1-d1 ♙g7-h6  
39.♞b1-c1 ♜e4-f3 40.♙e3-d4 ♜f3xh3 41.♞d1-d3 ♜h3-h4 42.e5-e6+  
♙h6-g7 43.♙d4xg7+ ♜h8xg7 44.♞d3-d7+ ♜g7-f8 45.e6-e7+ 1-0

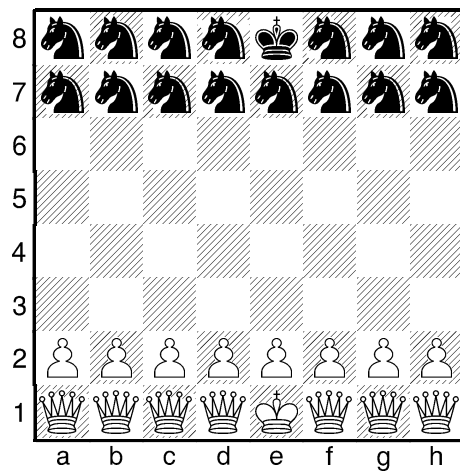
A tapasztalatok világos előnyét mutatják, nyolc helyett hat plusz gyaloggal van körülbelül egyenlő esélye a két félnek.

### ***Parasztfelkelés sakk***



H. L. Frey javaslata 1947-ben még négy huszár volt a gyalogok ellen, de a játszmák során kiderült, hogy ez sötét számára előnyös.

### ***Huszárok a vezérek ellen***

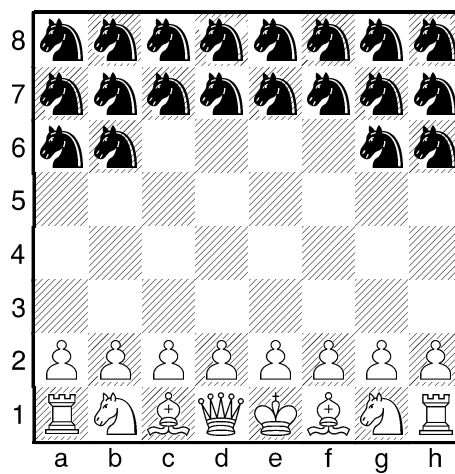


Látszólag sokkal jobban áll anyagilag világos, a sok huszár mégis kb. egyenlő esélyeket ad sötétnek.

## Egykapura

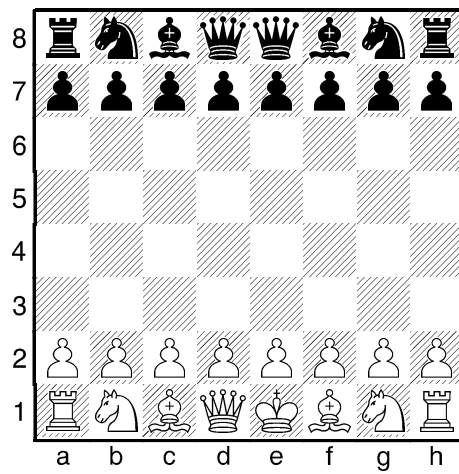
A következő játékokban világos normál készlettel küzd, sötétnek viszont nincs királya, ezért ő mattot sem tud kapni.

### Húsz huszár (Twenty Knight Chess)



A fenti kezdőállásból sötét feladata, hogy 50 lépésen belül mattot adjon. Ha ez nem sikerül, világos nyert.

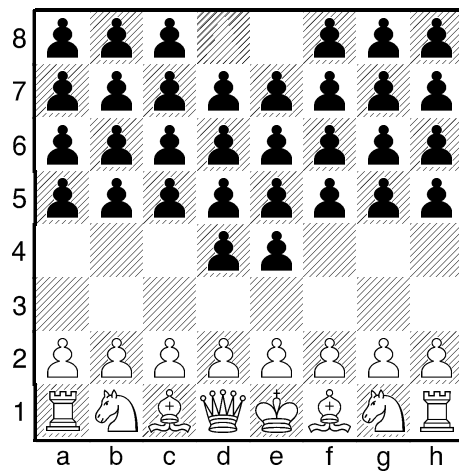
**Két vezér**  
(Unirexal Chess)



A játékosok megegyeznek egy lépésszámban, sötét feladata, hogy ezen lépésszámon belül bemattolja világost. Ha ez nem sikerült, világos nyert. Döntetlen nincs.

Ha több partit játszunk, lehet olyan szabállyal is, hogy váltott színekkel egyre kevesebb lépésszámmal kell bemattolni világost. Akinek ez nem sikerül, veszít.

**Horda sakk**



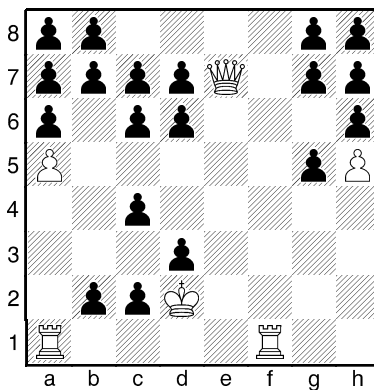
Világos nyer, ha leüti sötét összes figuráját, sötét nyer, ha mattot ad világosnak. Ha sötét nem tud szabályosat lépni, a játszma döntetlen. Sötét gyalogjai is átváltozhatnak az első soron bármilyen tisztté. A sötét gyalogok csak egyet léphetnek a hetedik sorról is.

A [branking.com](http://branking.com)-on lejátszott több mint kétezer parti világos fölényét mutatja.

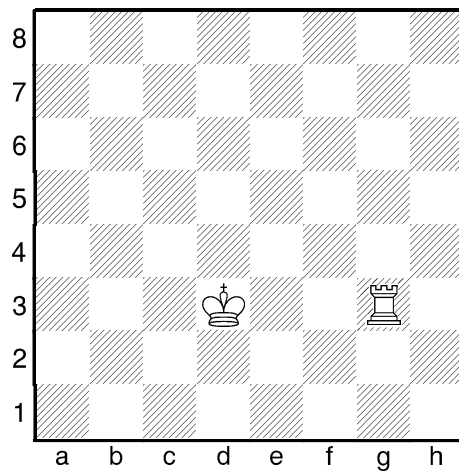
### „Stromovous”–„Fencer”

2003

1.a4 b4 2.c3 c4 3.cxb4 axb4 4.d3 c3 5.bxc3 dxc3 6.dxe4 fxe4 7.f3 f5  
8.fxe4 fxe4 9.h4 g4 10.♘f3 exf3 11.gxf3 f6 12.fxg4 hxg4 13.h5 g5  
14.♙xg5 fxg5 15.e3 f7 16.♖e2 g3 17.♗h3 d4 18.exd4 exd4 19.♗xg3 c5  
20.♗f3 c6 21.♗f2 f6 22.a5 b5 23.♙h3 c7 24.♗e2 f5 25.♙xf5 exf5  
26.♗xe7 c4 27.♗xf5 c2 28.♘d2 b3 29.♘xc4 bxc4 30.♙d2 b2 31.♗ff1 d3



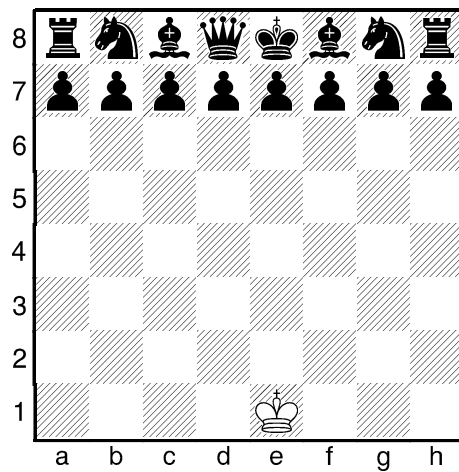
32.♗ab1 cxb1♙ 33.♗xb1 b6 34.axb6 axb6 35.♗xb2 b5 36.♗xd7 c5  
37.♗c8 b4 38.♗b1 a5 39.♗xb8 a4 40.♗xc7 a3 41.♗xd6 a2 42.♗h1 b3  
43.♗xc5 b2 44.♗g1 g4 45.♙c3 b1♙ 46.♗xb1 axb1♙ 47.♗xb1 g3  
48.♗g1 g6 49.hxg6 hxg6 50.♗xg3 g5 51.♗f3 h5 52.♗f5 g4 53.♗xh5 a7  
54.♗g5 a6 55.♗xg4 a5 56.♗xc4 a4 57.♗xa4 g7 58.♙xd3 g6 59.♗a8 g5  
60.♗xh8 g4 61.♗g8 g3 62.♗xg3 1–0



### ***A maharadzsa és a szipojok*** (The Maharaja and the Sepoys)

Az 1800-as évekből, Indiából származó játék eredeti neve Shatranj Diwana Shah.

A teljes sötét haderő ellen világos csak egy királlyal rendelkezik, de az bármilyen tiszt menetmódja szerint léphet (vagyis vezér- és huszárlépésben is). Nincs gyalogátalakulás és sáncolás.



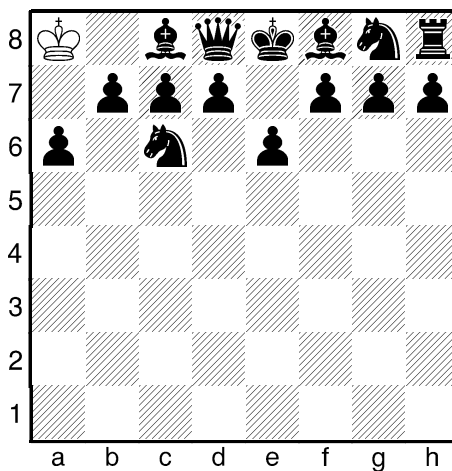
A vezér+huszár kombináció nagyon erős figurát eredményez, például egyedül képes mattot adni a sötét királynak. A teljes haderő ellen azonban nem egyenlő esélyekkel veszi fel a küzdelmet, a tapasztalatok alapján legtöbbször sötét nyer. (A brainking.com-on lejátszott több mint kétezer játszma alapján világos csak a partik kb. 30 százalékában nyert.)

Sötét stratégiája a maharadzsa leszorítása. Kezdetben minden sötét figura védve van, ha ezt tartani tudjuk úgy, hogy közben a világos király minél kevesebb szabad mezőre léphessen, sötét nyerni tud. Kezdjük a h-gyalog utolsó előtti mezőig tolásával, ekkor a h-vonalat (h8 kivételével) már a sötét bástya ellenőrzi, ami nem üthető, mert minden mező védve van, ahonnan világos támadhatná.

Több esélyt ad világosnak a **szuper maharadzsa**, ez a vezérlépés mellett nem csak (1,2), hanem (1,3) huszárlépésben is léphet (vagyis egyet vízszintesen vagy függőlegesen és hármat rá merőlegesen). Világosnak még itt is óvatosan kell játszania:

**Példajátszma** (szuper maharadzsa):

1. ♖d3 Fenyeget ♔d5 vagy ♔f5 matt. 1...e6 2. ♖b5 a6 3. ♖xa8? ♘c6! 0-1





### 3. Különös ütémódok

Rengeteg sakkváltozat definiálja újra a figurák ütémódját, egészen új lehetőségeket adva a játéknak. Talán ebben a fejezetben látjuk a legérdekesebb játékokat, de a legváltozatosabbakat biztosan. Kedvencemet, a Zen-sakkot hadd ajánljam figyelmükbe.

A változatokban a stratégiai motívumok helyett a taktika lesz meghatározó, általában gyors, rövid partik játszhatók.

Ajánlom e fejezetet azoknak, akik nem szeretnek 8-10 lépést előre számolni. Itt nem is fognak tudni!

#### ***Ugri-bugri sakk*** (Hoppel-Poppel Chess)

Németországból származó játék.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

A futó úgy üt és ad sakkot, mintha huszár lenne, a huszár úgy üt és ad sakkot, mintha futó lenne.

A futó tehát futólépésben lép és huszárlépésben üt, a huszár pedig fordítva, huszárlépésben lép és futólépésben üt. A két figura értéke itt is kb. egyenlő, de kicsit több mint a hagyományos sakkban, hiszen a huszár mozgékonyabb, a futó pedig ütésakor más színű mezőre kerül.

#### ***Izlandi sakk*** (Valdskak)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

Nem lehet védett figurát ütni. Az ütések megnehezítése a király elleni támadásokat megkönnyíti: egyetlen figurával védett báb mattolhat, még ha többszörös ütésben is van.

Másfelől viszont könnyű kialakítani olyan bunkert a királynak, ami biztosítja a döntetlent:



A fenti állásban minden figura védve van, így egyik sem üthető. Elég tehát a királlyal lépnie sötétnek a döntetlenért, hiszen ezek a mezők sem támadhatók világos bábbal.

### ***Kamikaze sakk*** (Kamikaze Chess)

Benjamin Glover Laws játéka 1928-ból.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

Ha egy figurával ütünk egy ellenséges bábót, a figurát le kell venni a tábláról a leütött bábbal együtt. A szabály a királyra nem vonatkozik.

### ***Atomsakk*** (Atomic Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Ütésnél nem csak a leütött figurát, hanem az ütőt is le kell venni a tábláról, valamint minden (vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan) szomszédos mezőn álló bábót is, kivéve a gyalogokat.

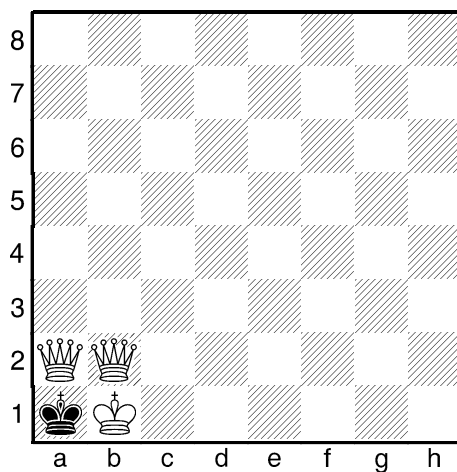
2. Sakk és matt nincs. Akinek a királya elveszik, veszített.

3. Nem lehet úgy lépni, hogy a saját királyunk elvesszen.

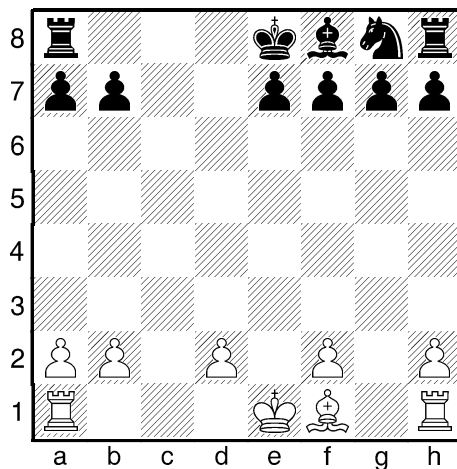
A kamikaze sakk e még pusztítóbb változatában a győzelemhez az ellenfél királyát kell felrobbantani. Vagy úgy, hogy leütjük, vagy úgy, hogy egy mellette levő figurát ütünk le.

Bár sakk és matt nincs, a sakkból ki kell lépni (vagy az ellenfél királyát felrobbantani), különben a következő lépésben veszítünk. Hasonlóan a matt veszít,

hacsak nem robbantjuk fel a következő lépésben az ellenfél királyát. Saját királyunkat viszont nem robbanthatjuk fel, még a másik királlyal együtt sem. Ezért a királlyal nem is üthetünk semmit, mert ő maga is felrobbanna. Viszont léphetünk az ellenséges király mellé, hiszen sakk nincs, és a királlyal nem üthető a királyunk. A következő állás patt, tehát döntetlen: sötétnek nincs szabályos lépése.



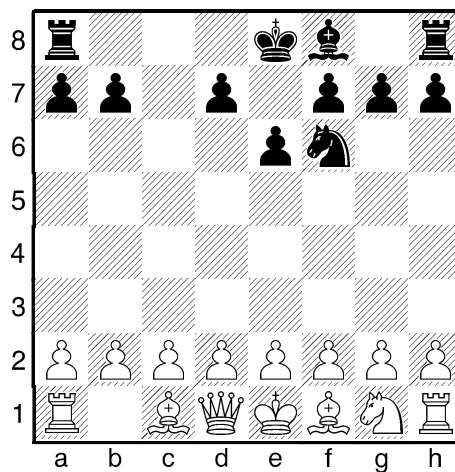
Az egyes figurák értéke kicsit más az atomsakkban, mint a hagyományosban: gyalog = 1; huszár és futó = 1,5; bástya = 3; vezér = 6. Természetesen itt sem csak az anyag számít.



Az előző diagramon egy tipikus megnyitás utáni állásban világosnak anyagi hátránya, de győztes támadása van: **1. ♖b5+ ♔d8 2. ♝c1 e5 3. ♞c8+ ♕e7 4. ♞xf8 1–0**

A megnyitásokat jól kell ismerni, hogy elkerüljük a néhány lépéses veszítést. Gyakoriak a megnyitási csapdák, például a király előtti gyalogok ütése játszmát nyer, ezért a huszárok már a megnyitás korai szakaszában halálosak.

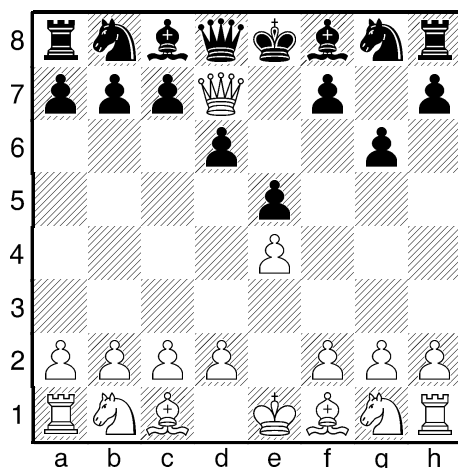
**1. ♘c3 ♘f6! 2. ♘d5 e6! 3. ♘xc7??** vezért nyer, de játszmát veszít



**3... ♘e4! 0–1**

Felejtsük el a hagyományos megnyitásokat, 1.e4-re 1...e5 rögtön veszít:

**1.e4 e5?? 2. ♖h5!! g6 3. ♖h3!! f5 4.exf5 d6 5. ♖d7 1–0**



1.e4-re a legjobb 1...d5, amire 2.d4! e5! a helyes válaszok.

A legjobb kezdőlépés 1.♘f3, amire csak 1...f6! van, különben 2.♘e5 vagy 2.♘g5 következnek, például:

**1.♘f3 d5?? 2.♘e5! f6 3.♘d7** majd **4.♘xf8 1-0**

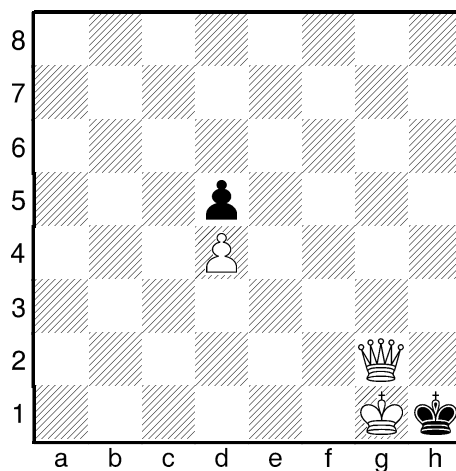
**1.♘f3 d6? 2.♘g5 f6 3.♘f7 ♖d7** a huszárt nem lehet ütni 4.♘xd6 vezért nyert.

**1.♘f3 f6** után világos választhat a 2.♘d4 vagy 2.e3 esetleg 2.e4 között.

Általában még helyes megnyitáskezeléssel sem tart tovább húsz lépésnél egy játszma, mégis érdemes megnéznünk néhány végjátékot is, mert ezek jelentősen különböznek a hagyományos sakkban megszokottaktól.

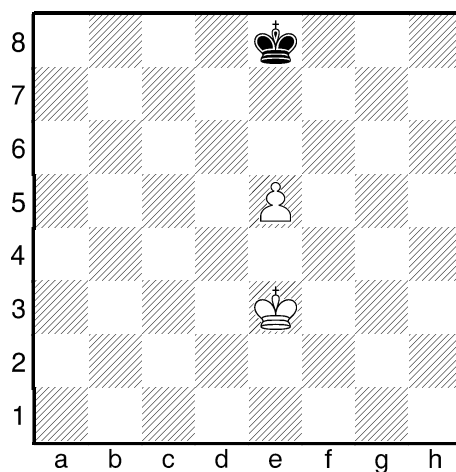
A végjátékban két futó nyer az egyedülálló király ellen, a vezér azonban nem feltétlenül! Ha a király az ellenfél királya mellé tud lépni, a vezérelőny is kevés a győzelemhez.

Ha azonban van egy összetolt gyalogpár is a táblán, a vezérelőny nyer, például:



1.♔f2 ♖g1 2.♔e3 ♔f2 3.♔f4 ♔f3 4.♔e5 ♔e4 5.♔d6 ♔e5 6.♔c5 ♔d6  
7.♚g5 ♔c6 8.♚d8 ♔d6 9.♔b4 ♔c5 10.♚xd5 1-0

A gyalogvégijátékokban is érdekes a nyerő stratégia:



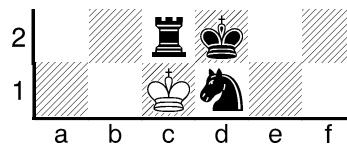
1.e6 ♔e7 2.♔e2 ♔d6 3.e7 ♔e5 4.e8♚+ ♔d4 5.♔f1 ♔d3 6.♚e2 és világos nyer.

Ha azonban a világos király e3 helyett c3-n áll:

1.e6 ♔e7 2.♔d2 ♔d6 3.e7 ♔e5 4.e8♖+ ♔d4 5.♔e1 ♔d3 6.♔f1 ♔e2 és remi.

**Feladat:** Adjunk mattot bástya+huszárral egyedülálló király ellen!

Segítség a megoldáshoz:

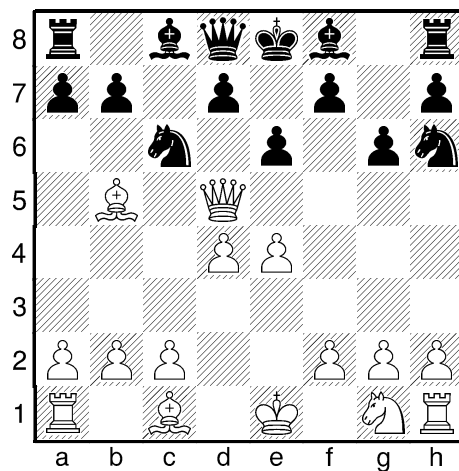


Végül nézzünk néhány játszmát atomsakk-mesterektől. Az első egy szép miniatűr villámjátszma:

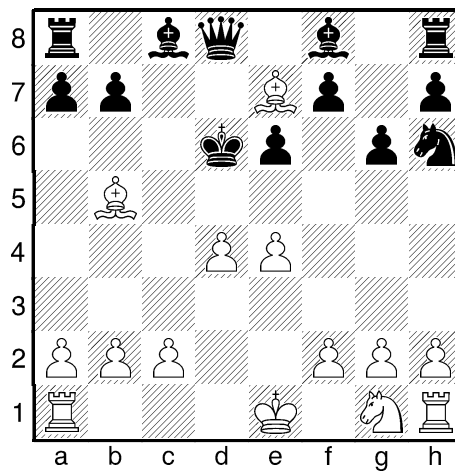
**Seymour–Burgess**

2003, ICC

1.♘c3 c6 2.♘d5 cxd5 3.e4 e6 4.♙b5 ♘c6 5.d4 ♘h6 6.♖h5 g6 7.♖d5



7...d6 exd5-re ♙xd7 1-0 8.♖xd6 ♔e7 9.♙g5 ♔d6 10.♙e7

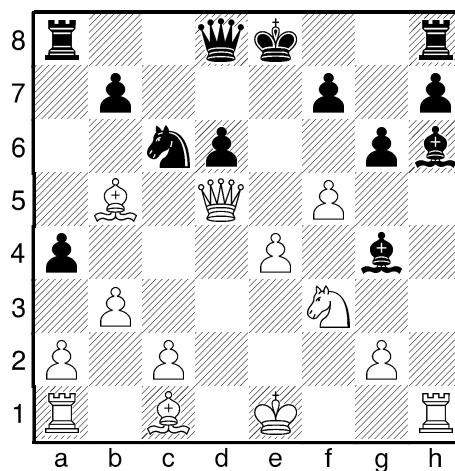


♔c7 11. ♖xd8 1–0

A következő két partit a 2005. évi atomsakk-világbajnokságon játszotta egy orosz és egy amerikai fiatalember, a döntőn Szergej Krakov nyert Tim Seymour ellen 9:1 arányban.

#### Krakov–Seymour, 2005

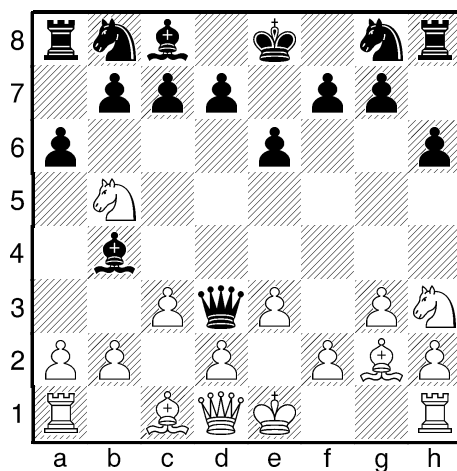
1. ♘c3 ♘f6 2. e4 ♘g4 3. f4 c6 4. h3 d6 5. ♘d5 cxd5 6. ♖b5+ ♘c6 7. hxg4 ♖xg4 8. ♘f3 g6 9. b3 a5 10. d4 a4 11. f5 e5 12. dxe5 ♖h6 13. ♔xd5 1–0





## Seymour–Krakov, 2005

1.♘h3 h6 2.♘c3 e6 3.♘b5 ♖h4 4.g3 ♜e4 5.e3 a6 6.♙g2 ♘b4 7.c3 ♚d3 0–1



### **Huszárváltó sakk** (Knight Relay Chess)

Mannis Charosh javasolta 1972-ben.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. A huszár nem üthet és nem üthető.
2. A huszár által védett figura (a királyt kivéve) léphet huszárlépésben.
3. A gyalog nem léphet a 2. szabály alapján az 1. és a 8. sorra.
4. En passant nincs.

A huszár tehát nem üthet és nem üthető (nem csak az eredeti két huszárunk, hanem a huszárrá változott gyalog sem), viszont átadhatja erejét az általa védett figuráknak. Ezek léphetnek – és sakkot is adhatnak – huszárlépésben (kivéve a királyt). A gyalog nem léphet vissza az 1. sorra, a 8. sorra pedig csak szabályos gyaloglépésben léphet.

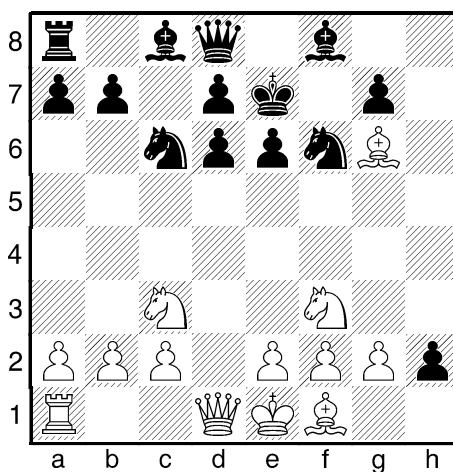
A játszmánál a 2. szabály szerinti huszárlépéseket R-rel jelöljük.

Már a játszma korai szakaszától nagy taktikai harc bontakozik ki.

### Jelliss–Andreotti

AISE Grand Prix, 1996

1.♘f3 ♘c6 2.h2-g4R f6 3.d2-e4R f6xg4R 4.♘c3 ♘f6 5.♙g5 e6 6.♞xh7  
♞xh7 7.♙g5xh7R g4-h2R 8.♙h7-g6+ ♔e7 9.e4-d6R+ c7xd6

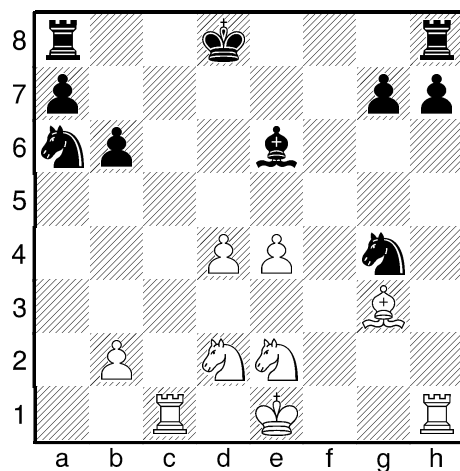


10.♘f3-e5# 1-0

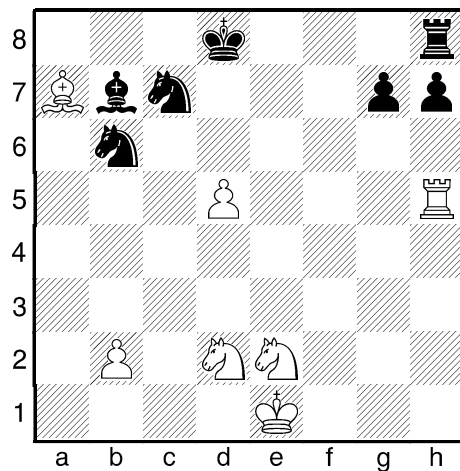
A következő szép partiban a 2. és a 3. nemzetközi verseny győztese játszik egymás ellen:

### Castelli–Yearout, 1993

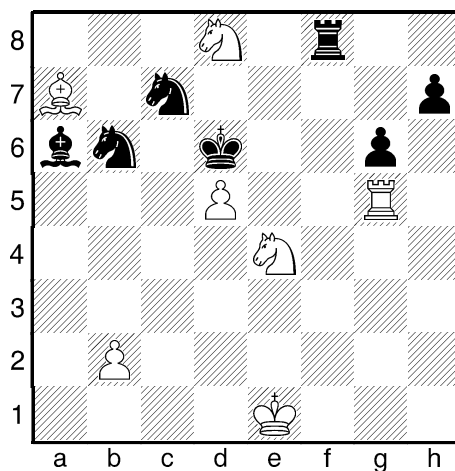
1.h3 e5 2.h3-f4R c6 3.f4xe5 c6xe5R 4.d4 ♘h6 5.d4xe5 f7xe5R 6.e4 d7-f6R 7.♞xd8+ ♔xd8 8.c3 ♘g4 9.♙d2 ♙e6 10.♙d2-b3R ♙xb3 11.a2xb3 f6xe4R 12.c3xe4R ♘a6 13.♘d2 b6 14.f3 ♙b4 15.♙f1-g3R e5xf3R 16.g2xf3 ♙b4-c2R fenyeget ♘a6-b4+ 17.♞c1 ♙xb3 18.♘e2 ♙e6 19.f3-d4R világos két centrális és huszárral védett gyalogja nagyon erős, kielégítő kompenzáció az elvesztett gyalogért.



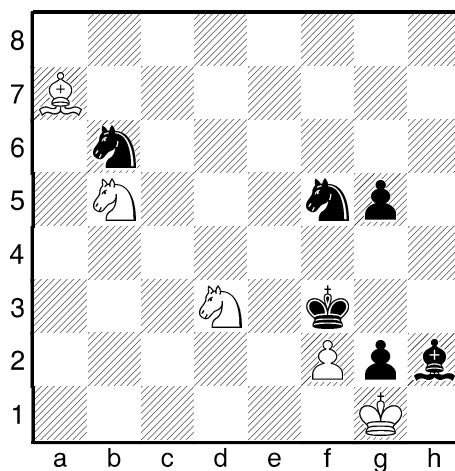
19...♖c8 20.♗xc8+ ♔xc8 21.♙e5 ♘f6 22.♙b8 ♙b7 a világos futót akarja kelepccébe csalni 23.d5 ♘d7 24.♗h5 b6xd5R 25.e4xd5 ♘c7 26.♙xa7 ♘b6 bezárult a csapda



27.♘d4 ♔d7 28.♘c6 ♙a6 29.♘e4 g6 30. ♗g5 ♔d6 31.♘d8 ♗f8



32. ♖g5-e6R+ ♔xd5 33. ♗e6xf8R ♕a6-b4R+ 34. ♕e2 ♕xf8 35. b3 ♔c6  
 36. ♖b7 g5 37. ♖e4-c5 h5 38. b3-d2R h4 39. d3 ♕d6 40. ♕f1 ♖e8  
 41. ♕g2 ♔d5 42. d3-f2R ♔e4 43. ♖d3+ sakk az f2 gyalogtól ♕f4  
 44. ♖b7-c5 ♖g7 45. ♖e6 ♖f5+ sakk a h4 gyalogtól 46. ♕g1 ♕f3 47. ♖d4  
 h4-g2R 48. ♖b5 ♕h2+ 0-1



következne 49. ♕xh2 ♕xf2 50. ♕a7-c6R g1 ♖+

## **Változó sakk** (Mutation Chess)

1986-ban javasolta John E. Bosley.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Ütésnél a figura – a király kivételével – színét megtartva a leütött figurává változik.
2. Vezér nem adhat sakkot, és nem üthető a vezér, ha ez sakkot eredményezne.

Ha világos vezérével gyalogot üt, a vezére világos gyaloggá változik, ha viszont gyaloggal üt vezért, vezére lesz. A királyt nem lehet ütni, és ha a királyt üt, nem változik át. A sakkból természetesen ki kell lépni.

Nagyon érdekes a figurák folyamatos átváltozása, de nehéz több lépést előre számolni. Már egy ütésváltásnál (én ütöm, ő visszaüt), nem a leütött figura értéke a lényeges, hanem az én támadó bábom és az ellenfél védő figurájának értéke. Például, ha huszárral védett gyalogot üt a futóm, és az ellenfél visszaüt, az én futóm és az ő huszárja tűnik el.

## **Puska sakk** (Rifle Chess)

W. B. Seabrook ajánlotta 1921-ben.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

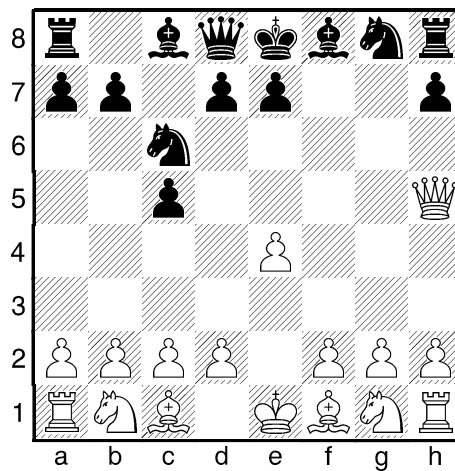
Ütésnél az ütő figura a helyén marad.

Az ütést x helyett \*-gal jelöljük: pl. d\*e5 azt jelenti, hogy a d4 gyalog a helyén marad, de az e5 gyalogot le kell venni a tábláról.

A „távolról ütés” miatt hiába van védve egy figuránk, nincs biztonságban, ha az ellenfél támadja. A védekezést ezért egészen másként kell megszervezni, mint a hagyományos sakkban.

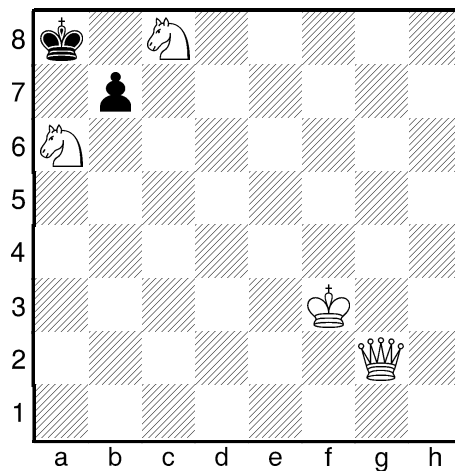
A következő pár lépéses példajátszma mutatja a puskalövések erejét:

**1.e4 c5 2.♔h5 ♘c6?? 3.♔\*f7+ g6 4.♔\*g6# 1-0**



A kötésnek is új jelentése van, nézzük meg a következő feladványt:

**T. R. Dawson, 1947**



matt két lépésben

**Megoldás: 1. ♖a2 b6** vagy b5 (a6 nem üthető) **2. ♜d5#**

A puska sakk két változata is népszerű, a **lövés sakk** (shoot chess) szabá-

lyai megegyeznek a puska sakk szabályaival, csak kötelező az ütés, ha ütni tudunk. Ha több figurát is üthetünk, mi választhatunk, hogy melyiket üjtjük.

A másik változat a **gyorstüzelő sakk** (rapid fire chess), ahol a figurák szintén nem lépnek ütéskor, viszont minden bábót egyszerre levehetünk, amelyik a figura ütőkörében áll.

## ***Benedict-sakk***

W. D. Troyka 2002-ben alkotott játékát Benedict Arnoldról, a függetlenségi háború amerikai tábornokáról nevezte el.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Nincs ütés a hagyományos értelemben.
2. Az az ellenséges báb, amelyet az éppen lépett figuránk támad, megváltoztatja színét.
3. Az nyer, aki az ellenfél királyának színét megváltoztatja.

Az első szabály szerint a táblán mindig 32 figura van, hiszen ütés nincs. Az anyagi eloszlás viszont nem feltétlenül egyenlő, ezért két sakk-készlet kell egy táblához.

A második szabály miatt, ha pl. világos megtámad egy sötét figurát, akkor az világos bábbá változik. Ha több figurát támad az utoljára lépett báb, mindegyik átáll a világos haderőhöz.

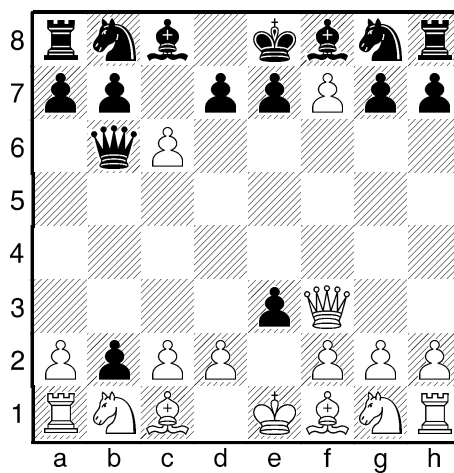
A harmadik szabály lényegében azt mondja ki, hogy az első sakk nyer, kivéve a felfedett sakkot, mert ekkor nem a lépett figuránk támadja a királyt.

A folytonos színváltások miatt elég kaotikus, de gyors játszmák vívhatók.

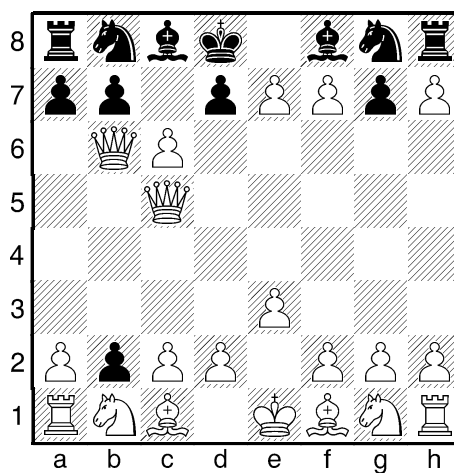
A megnyitásban az ellenfél gyalogjainak megtámadása nem akkora előny, mint amilyennek látszik: igaz, hogy a hetedik soron lesz gyalogunk, de azok nem üthetnek a nyolcadik sorra.

Dan Troyka–NN., 2005

1.e3 c6 2.♔f3 ♔b6



3.♛f5 ♔d8 4.♛c5



4...♔c7 5.♛d6 1–0



## **Archimédesz-sakk**

Philip M. Cohen javasolta 1979-ben.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Nincs ütés a hagyományos értelemben.
2. Ha lépésünk után valamelyik ellenséges bábót két figuránk támadja, eltűnik.
3. Sakk, matt nincs. Akinek a királya eltűnik, veszített.

Ütés tehát nincs, de ha lépésünk után (legalább) két figura támadja az ellenség bábját, azt le kell venni. Léphetünk olyan mezőre, amelyet két ellenséges báb támad, de ha az ellenfél lépése után is ez a helyzet, a figuránk eltűnik.

A puska sakkban úgy ütöttünk, hogy a bábunk a helyén maradt. Az Archimédesz sakkban ütni sem kell: a figurák eltűnnek, ha két bábunk támadja.

## **Fogócska sakk** (Tag Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Nincs ütés a hagyományos értelemben.
2. Azok a bábok, amelyek a legutoljára lépett figurát támadják, eltűnnek.
3. Akinek a királya eltűnik, veszített.

Az Archimédesz sakkal ellentétben nem a megtámadott, hanem a támadó figura tűnik el.

## **Zen sakk** (Zen Chess, Moss Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Akkor lehet ütni egy bábbal egy ellenséges figurát, ha az ellenséges figura támadja ezt a bábót.
2. A király támadása hagyományosan történik
3. En passant nincs

Az ütések tehát fordítva történnek: ha egy világos huszár (a hagyományos sakk szerint) megtámad egy sötét futót, akkor a futó a következő lépésben (huszárlépést téve) leütheti a huszárt. Ha sötét mást lép, világos akkor sem veheti le huszárjával a futót, mert nincs a futó által ütésben.

A gyalog akár az első sorra is kerülhet, ha viszont a nyolcadik sorra kerül (lép vagy üt), át kell alakulnia valamilyen tisztté.

A király is e szabályok szerint üt, viszont a királyt csak hagyományosan lehet támadni: a sakkból ki kell lépni, a mattal véget ér a játék. Vigyázat: ha sakkot adok egy védtelen tiszttel, azt a király leveheti!

Akik Nirvánát keresik, kezdjék ennek a játéknak a mély megértésével.

## 4. Különleges szabályok

Ebben a fejezetben azokat a sakkváltozatokat mutatom be, amelyeknél egy-két új szabály bevezetése megváltoztatja a játék menetét, egyszerűbbé vagy bonyolultabbá, érdekesebbé vagy izgalmasabbá teszi a játékot.

Sokszínű játékok között válogathatnak, legtöbbször gyors játékot eredményező, többféle taktikai motívumot felsorakoztató változatokkal fognak találkozni.

### ***Vedd vissza!*** (Refusal Chess)

Fred Galvin javasolta 1958-ban.

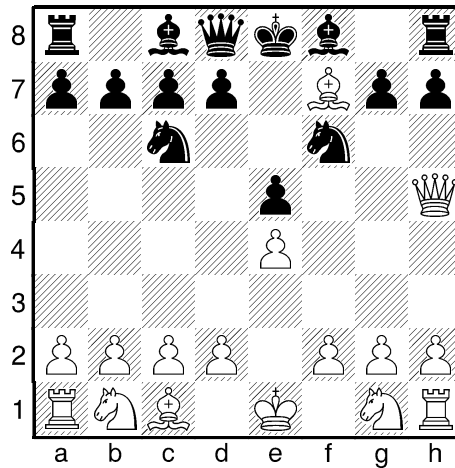
A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

Minden lépésben a játékosnak joga van egyszer elutasítani a lépést. Az ellenfélnek ekkor egy másik lépést kell tennie.

Ha világos például 1.e4 lépéssel kezd, sötét ezt, ha akarja, visszautasíthatja. Világos másik, például 1.d4 lépését már el kell fogadnia, és ő következik lépésre. Most világos utasíthatja el a lépést, és így tovább. A gyalogátváltozás más figurává különböző lépésnek számít.

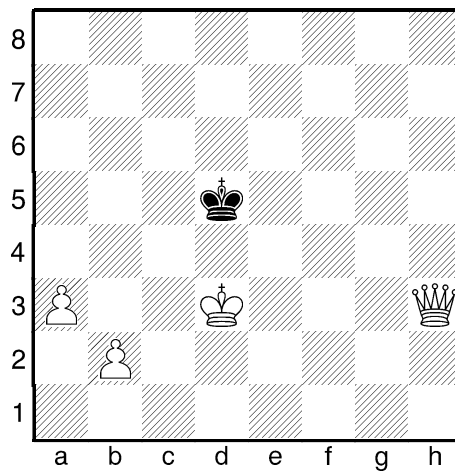
Ha elutasítás után a játékosnak nincs másik szabályos lépése, vesztett. Ez a szabály éles király elleni kombinációkat tesz lehetővé:

**1.e4 e5 2.♙c4 ♘c6 3.♖h5 (♙xf7+ elutasítva) ♘f6? (♖f6 elutasítva) 4.♙xf7 (♖xf7# elutasítva), 1-0**, mert 4...♙e7 elutasítva, más meg nincs.



Nehéz több lépést előre gondolkodni: nekem kétféle lépésem lehet, erre az ellenfél négyféleképpen válaszolhat, attól függően, hogy elfogadjuk, vagy elutasítjuk a lépéseket. Már a következő lépésemig is nyolc lehetőséget kell átgondolni. A következő példa mutatja, hogy az ilyen kétlépéses matt-feladványok megfejtése is nehéz:

**O'D. Alexander, 1970**



matt két lépésben

**Megoldás:** 1.♖d7+ vagy ♜e6+. Világos visszautasítja az 1...♙e5 (♖d7+ után) vagy az 1...♙xe6 (♜e6+ után) lépést, így sötét kénytelen 1...♙c5 –t lépni, ami után 2.♖c6, vagy visszautasítás esetén 2.b4 matt, mert mindkettőre sötétnek csak egy lépése van, amit visszautasít világos.

A hagyományos sakkhoz közelebb álló játékot kapunk azzal a szabállyal, hogy nem lehet visszautasítani lépést, ha nincs alternatívája:

A **no-sakkban** amennyiben a játékosnak csak egy lépése van, nem veszített, hanem folytatódik a játék ezzel a lépéssel.

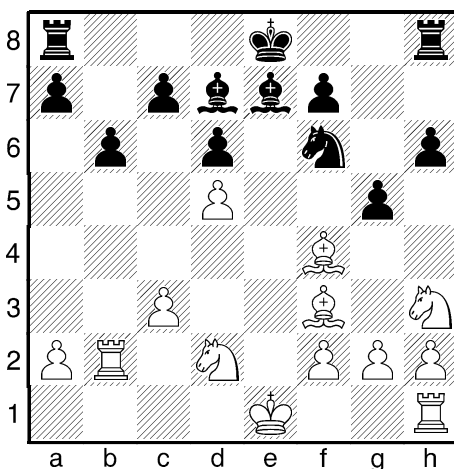
A **kompromisszum sakkban** mindig kétféle lépést kell ajánlani, melyből az ellenfél választja ki, melyiket lépjük. Ha csak egy lépésünk van, azt kell megtenni.

A no-sakk és a kompromisszum sakk lényegében ugyanaz a játék, a különbség csak annyi, hogy a kompromisszum sakkban előre megmondjuk mindkét lehetséges lépésünket az ellenfélnek.

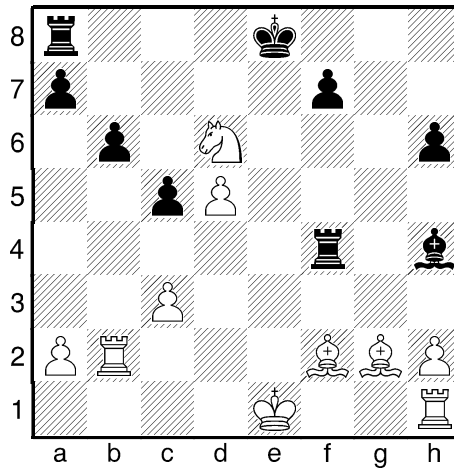
A játszmaírásnál előre írjuk az elfogadott lépést, pl. 1.e4/d4 azt jelenti, hogy a két lépés közül sötét az 1.e4-et választotta.

#### Castelli–Kustrin, 1990

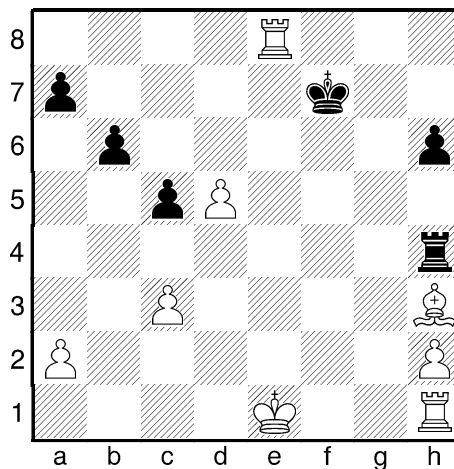
1.d4/e4 ♘c6/d5 2.♙f4/d5 e6/d6 3.c3/♘ d6/♘f6 4.♘f3/e4 ♙e7/♘f6 5.d5/e4 ♘a5/exd5 6.e4/♖a4+ exd5/c6 7.exd5/♖xd5 ♙d7/♘f6 8.♙e2/♙d3 ♘c4/♘f6 9.♖c2/♖b3 g6/♘f6 10.♘bd2/♙xc4 ♘xb2/♘xd2 11.♖b1/♖xb2 ♘f6/♘a4 12.♖xb2/♖xb2 ♙f5/♘xd5 13.♖a4+/♖xf5 ♖d7/♙d7 14.♖xd7+/♙b5 ♙xd7/♘xd7 15.♘g5/♖xb7 b6/♘xd5 16.♙f3/c4 h6/♘xd5 17.♘h3/♘ge4 g5/♙xh3



18. ♖xg5/♜xg5! ♕xh3/hxg5 19. ♕xf6/gxh3 ♖xg2/♕xf6 20. ♕xg2/♕xh8  
 ♜g8/♕xf6 21. ♕d4/♕xe7 ♞g4/♞xg2 22. f4/♜f3 c5/♞xg2 23. ♕f2/dxc6  
 ♕h4/♞xg2 24. ♜e4/♕xh4 ♞xf4/♞xg2 25. ♜xd6+/♕xh4 ?!



25... ♜d7/♜f8 26. ♕h3+/♕xh4 f5/♜xd6 27. ♜xf5/♕xh4 ♞e8+/♕xf2+!  
 28. ♜e7/♜e3+ ♜xe7/♜d8 29. ♕xh4+/♞e2+ ♜f7+/♜f8+ 30. ♞e2/♕e6+  
 ♞xh4/♞xe2+ 31. ♞xe8/♞f1+ 1-0



## ***Bizonytalan sakk*** (Ambiguous Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

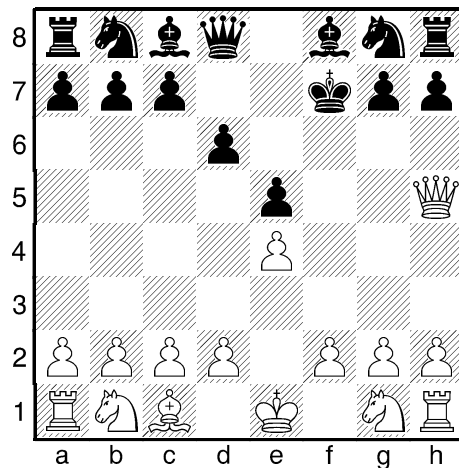
1. Lépés helyett a játékos csak azt a mezőt választja ki, amelyikre lépni akar. Az ellenfél választja ki azt a figurát, amelyik oda lép.
2. Sakk és matt nincs, cél az ellenfél királyának leütése.

Ha csak egy figura tud a kiválasztott mezőre lépni, a játékos azt meglépheti az ellenfél beleegyezése nélkül. Gyalogbevitelkor az ellenfél mondja meg, milyen bábbá változzon a gyalog.

Amennyiben időre szeretnének játszani, javaslom, hogy az egyik fél tegyen meg egy lépést, kezelje az órát, majd a másik fél – a saját idejéből – visszateheti a lépett figurát, és egy másikkal léphet ugyanoda, ezután következhet az ő lépése.

### **Példajátszma:**

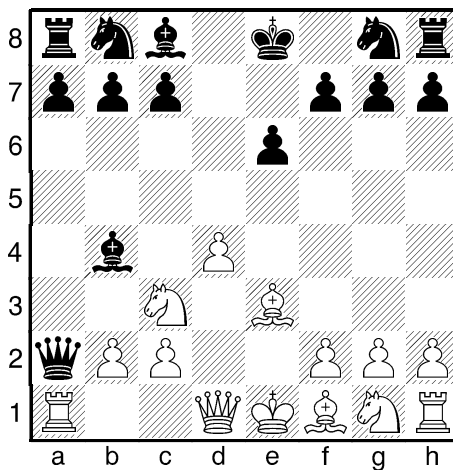
**1.e4 e5** eddig nem volt bizonytalan lépés **2.♙c4** ezt a lépést engedni hiába – sötét részéről! Jobb lett volna **2...d6** **3.♙xf7+!** nincs választása sötétnek **3...♔xf7** **4.♚h5!** **1–0**,



mert ellépni nem tud a király (világos mindig tud más figurát választani), **4...g6**-ra pedig **4...♔g6**-ot választ.

A korai sakkok nagyon veszélyesek! Kilépni nehéz a sakkból, mint az előbb láttuk, a közbehúzás pedig olyan kötést eredményez, ami hatalmas előnyt ad:

**1.e4 e6 2.d4 d5 3.exd5 ♖xd5** jobb lett volna világos számára **3...exd5**  
**4.♗e3?** elhárítja a ♖e4 sakkot, de van másik **4...♗b4+!** **5.♘c3** egyetlen lépés **5...♖xa2!**



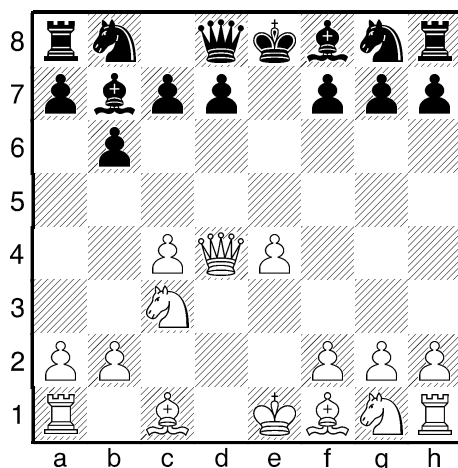
A vezér nem üthető, mert a huszárral ütést választaná sötét. A b2 gyalog nem védhető: c1-ről azért, mert bástyát, b1-ről azért, mert a c3 huszárt tenné oda a másodhúzó. A b2 gyalog ütése után viszont akár vezér, akár futó üti a huszárt, világos nem kerülheti el a vereséget.

Vigyázni kell a korai vezérlépésekkel is, veszélyes mezőre lépve nem biztos, hogy vissza tudunk vonulni:



## Vilaseca–Carno, 2005

1.e4 e5 2.c4 b6 3.♘c3 ♘b7 4.d4!? exd4 5.♙xd4?? 5.♘b5! ♘b4 6.♘c3  
 ♘xc3 7.bxc3 dxc3 8.c5! bxc5 9.♙c4 h5 10.♙xf7+ ♔xf7 11.♙b3+ ♘d5



5...c5 0–1 világos választhat 5...c5 6.e5 exd4 vezérvesztés, vagy 5...♘c5  
 6.♙xg7 ♘xf2+! 7.♔xf2 ♙h4 királyvesztés között.

A **titkos ügynök sakkban** a bizonytalanság más formában jelentkezik. Játzsma előtt mindkét játékos választ az ellenfél táborában egy minor tisztet, ez lesz az ő titkos ügynöke. Például világos a sötét vezérszárny huszárt választja. Ha az ellenfél ezzel lép, a játékos választhat, hogy továbbra is titokban tartja ügynök voltát, vagy felfedi azt: ilyenkor sötét lépése helyett egy másikat léphet a huszárral, ami ezután sötét színűről világossá változik.

## **Sakktalan sakk** (Checkless Chess)

Az 1800-as évek elején keletkezett játék.

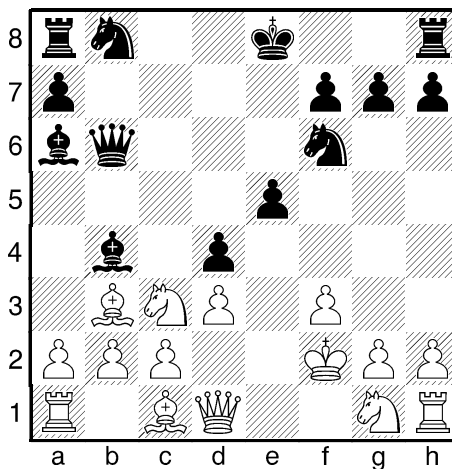
A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

Nem lehet sakkot adni, csak ha az matt.

A király a legtöbb támadás ellen védett, kivéve a mattfenyegetést, ezért már a középjátékban erős támadó figura lehet. Akadályozhatja az ellenfelet, hiszen nem lehet sakkot adni neki, valamint védheti saját figuráit, ha az ütés sakkot eredményezne. Ez azonban kockázatos is: az egylépéses matt elnézése a játszma végét jelenti.

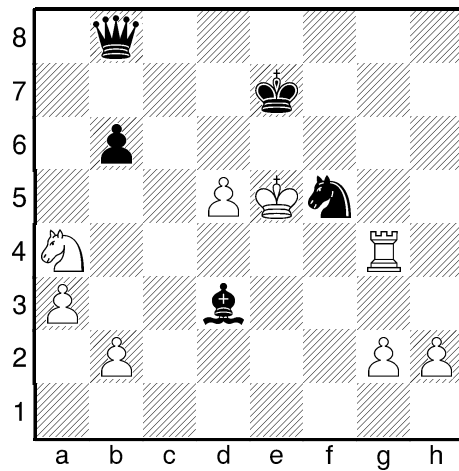
**Sickel–Lange, 1857**

**1.e4 e5 2.♘c3 ♘f6 3.♗c4 b5 4.♗xb5 c6 5.♗c4 d5 6.exd5 cxd5 7.♗b3 ♗a6 8.f3 ♖b6 9.d3 ♗b4 10.♕e2 d4 11.♕f2** így nem üthető gyaloggal a huszár.

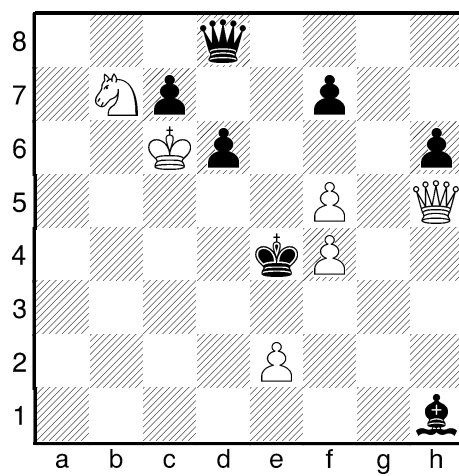


**♘c6 12.♘a4 ♕d7** nem üthető huszárral a vezér **13.♗xf7 ♖af8 14.♗b3 g5 15.c3 ♗d6 16.cxd4 g4 17.fxg4 ♖e8 18.♕e3 ♖hf8 19.♘e2 ♘e4 20.dxc4? ♗b4 20.♘ec3 ♘f2 21.♖f1 ♘xd3 22.♖f5 ♗b4 23.♘e4 h5 24.a3 ♗a5 25.♘d6 hxg4 26.♘xe8 ♘xc1** fenyeget ♖xd4# mivel utána nem lehet ♖xd4+ **27.♘d6 ♘xb3 28.♖xb3 ♖xf5** kimarad ♖xd4# **29.♘xf5 ♖d8 30.d5 ♖f8 31.♕e4 ♗b6 32.♖c1 ♘e7** fenyeget ♖xf5# **33.♖xb6 axb6 34.♕xe5 ♘xf5 35.♖e1 ♕e7 36.♖e4 ♗d3 37.♖xg4 ♖b8# 0–1** mert d6+ nem megengedett.

### Végállás



### T. R. Dawson, 1951



matt két lépésben

#### Megoldás:

1.f6! ♔c8 1...♔xf6 2.♘c5# 2.♘xd6#

## ***Pancser sakk*** **(Putzer Chess)**

Tony Paletta ötlete 1980-ból.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Ha sakkot tud adni a játékos, akkor azt be is kell adnia. Amennyiben többféleképpen adhat sakkot, választhat a lehetőségek közül.

A játék a sakktalan sakk ellentéte: ott nem lehetett sakkot adni (csak mattot), itt kötelező.

A játszmák általában gyorsan eldőlnek, a tiszteket könnyű elnézni. Már a megnyitásban 1.e4 vezért veszít!

**1.e4?? f6! 2.♖h5+ kötelező g6 3.♖xg6+ szintén egyetlen hxg6 0–1**

A végjátékban nehéz az előnyt érvényesíteni, még király és vezér sem tud mattot adni az egyedül álló ellenséges királynak!

## ***Hierarchikus sakk***

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

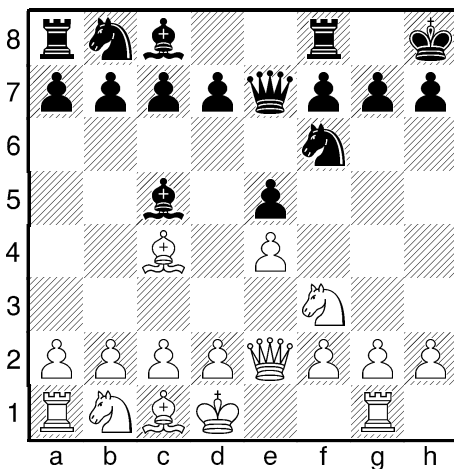
1. A figurákkal a következő sorrendben kell lépni: gyalog, huszár, futó, bástya, vezér, király, majd újra gyalog stb.

2. Amennyiben egy adott bábbal kellene lépni, de annak nincs szabályos lépése, a játékos veszített. Ha viszont nincs már ilyen figurája a játékosnak, a sorrendben következő figurával kell lépnie.

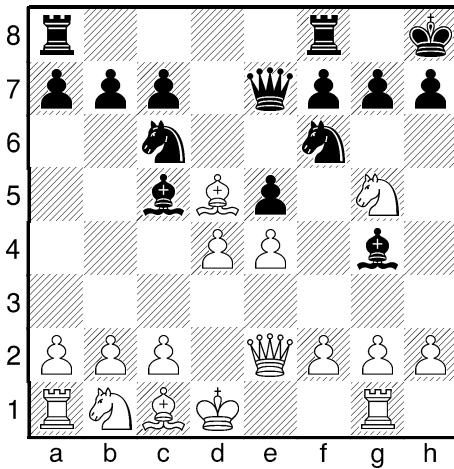
A sakkot is olyan figurával kell védeni, amelyik sorban következik. A sáncolás bástyalépésnek minősül.

**Beasley–N. N.**

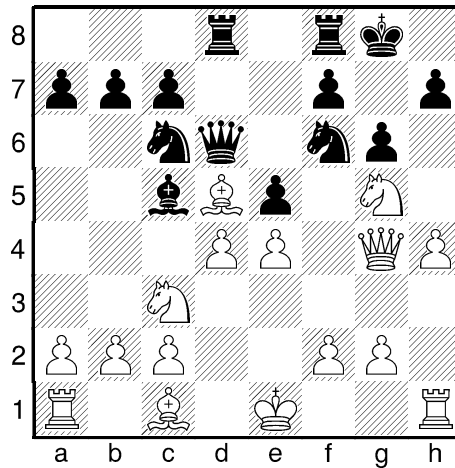
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♗c5 3...♙e7?? 4. ♖g1 ♜b8 5.♚e2 1-0 4.♞g1  
0-0 5.♞e2 ♞e7 6.♔d1 ♕h8



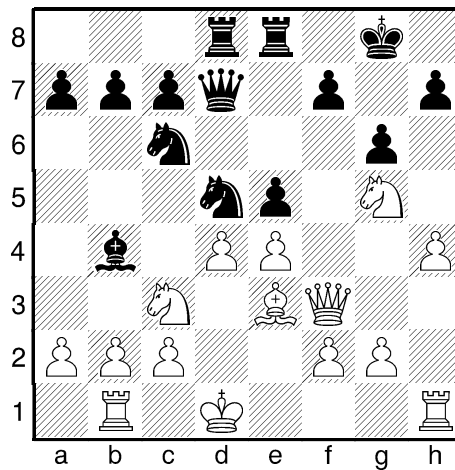
7.d4 A tér és a mobilitás megéri a gyaloghátrányt is. d5 8.♘g5 ♘c6 9.♙xd5 ♙g4



Világos látszólag bajban van: a vezérvesztést csak f3 védi, de a vezér előbb lép, mint a gyalog, a ♚f3 pedig blokkolja a gyalogot. 10.♞h1 ♞ad8 11.♞xg4! önként a halálba? 11...♞d6 12.♔e1 ♔g8 13.h4 g6 14.♘c3



A vezér nem üthető: 14...♘g4-re 15.♙xf7#. 14...♘d5 15.♙e3 ♘b4  
 16.♞b1 ♞fe8 17.♟f3 ♟d7 18.♚d1 1-0,



mert a király csak fekete mezőre tud lépni, és a világos huszár a 20. lépésben mattol: a sakkját sötét nem tudja huszárlépéssel védeni.

## **Erózió sakk** (Erosion Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Mindegyik figurával maximum 8 lépést lehet tenni. A 8. lépése után a figura eltűnik.
2. Akinek a királya eltűnik, veszített.

A gyalog nem tűnik el, hiszen az a sakkban is csak maximum hetet léphet, az új szabály tehát csak a tisztekre és a királyra vonatkozik.

A sáncolás király és bástyalépésnek is minősül.

Egy hagyományos sakkjátzsma átlagosan körülbelül 40 lépésből áll. Ezalatt egy-egy figuránkkal 4-5-ször lépünk. Ezért azt hihetnénk, hogy az új szabálynak nem sok jelentősége van a játékmenet szempontjából, de érdekes módon ez nem így van. Mivel gyakorlatilag nincs végjáték (a hagyományos értelemben), a megnyitási és középjáték elvek is változnak.

- A tisztek veszítenek az értékükből a normál sakkhoz képest.
- A király elleni támadások felértékelődnek, hiszen nyolc olyan sakk, amelyet csak királylépéssel lehet védeni, győzelmet jelent.

A játszmákat jegyezni kell, érdemes a tiszt- és királylépések után azt is leírni, hányadik lépés történt az adott figurával.

## **Süllyesztő sakk** (Trapdoor Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Ha egy figura 5 lépésen keresztül nem mozdul a helyéről, eltűnik, kivéve, ha még az eredeti helyén áll.
2. Akinek a királya eltűnik, veszített.

Az erózió sakkban minél ritkábban kellett lépnünk egy-egy figurával, hiszen mindegyik összesen 8-at léphetett. A süllyesztő sakkban minél gyakrabban kell lépnünk velük, mert 5 lépés múlva eltűnnek, ha egy helyben maradnak. Biztonságban csak azok a figurák vannak, amelyekkel még nem léptünk. Ha visszalépünk az eredeti helyére egy bábbal, akkor is nyílik a csapóajtó öt lépés múlva.

Nem jó stratégia az összes figuránk fejlesztése, hiszen nem tudjuk időben mozgatni mindet. De ahogy a hagyományos sakkban is, fejletlenül támadni nem könnyű. A sáncolás sem jó ötlet (két figurát is elvesz a biztonságos eredeti helyéről), viszont érdemes fenntartani a sáncolás lehetőségét.

Érdemes 2-3 tiszttel támadni, ezek mobilitása még megoldható ötlépésként. Egy másik jó stratégia lehet nyílt vonalakat szereznii a bástyáknak az a és a h gyalog tolásával, megvárva, míg eltűnnek.

Kifizetődő akár áldozat árán is elmozdítani az ellenfél királyát az eredeti helyéről. Az anyagi hátrány ellenértékeként az ellenfélnek gyakran kell királylépést tennie.

### ***Koronázási sakk*** (Coronation Chess)

F. Maus 1925-ben írta le a játék szabályait:

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

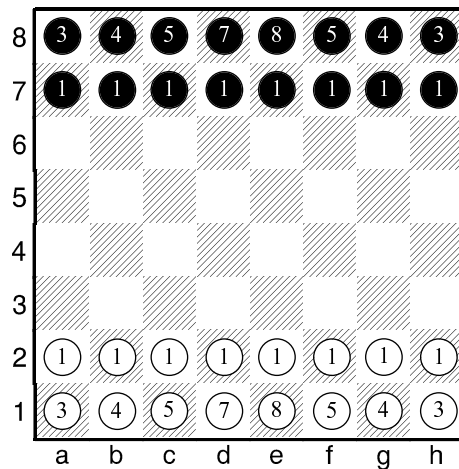
1. A vezér elvesztése után leüthetjük bástyánkkal a saját futónkat, vagy futónkkal a saját bástyánkat, és átcserélhetjük a két figurát vezérre.
2. Gyalogátalakuláskor csak olyan tisztet választhatunk, amelyet az ellenfél már leütött.

A játék során tehát nem lehet két vezérünk, de ha egy sincs, a bástyából és a futóból „összerakhatunk” egyet.

A szintén a 20-as évek közepén keletkezett **Makarenko-sakk** az egyesítésnek-szétbontásnak lényegesen több változatát kínálja. Nem figurákkal, hanem korongokkal játszhatunk, és az egyes figurák menetmódját az határozza meg, hány korongból állnak.



A kezdőállás:



Egy vagy két korong gyalog, három bástya, négy huszár, öt vagy hat futó, hét vezér, nyolc vagy több királynak felel meg. A figurák a sakk lépésmódjai szerint léphetnek és üthetnek, ilyenkor a teljes torony mozdul. De léphetnek a tornyok részei is, ilyenkor az erősebb figura átalakul két gyengébb figurává. Például a vezér hét korongjából három megethet egy bástyalépést, és a helyben maradó négy korongból huszár képződik.

Mind az egész tornyok, mind a részek ráléphetnek saját figurára is. Ekkor magasabb torony, vagyis erősebb figura jön létre két kisebből. Például egy háromkorongos torony (bástya) megethet egy bástyalépést olyan mezőre, amin azonos színű huszár áll, s eredményül hétkorongos torony (vezér) jön létre. De ha a három korongból csak kettő lép (gyalog), akkor a megcélzott huszárnak olyan helyen kell állnia, ahol a gyalog leüthetné, ha ellenség volna. A bástya helyén gyalog (egy korong), a huszár helyén futó (hat korong) fog állni a lépés után.

Legalább egy királyunk mindig kell, hogy legyen, de több is lehet. Ha csak egy királyunk van, nem lehet úgy áthelyezni a királyt, hogy a tetejéről a megfelelő számú korongot levesszük és ellépünk vele egy olyan toronyra, ami ettől királlyá válik. A királyt is ki lehet ütni, de ha gazdája a következő lépésben új királyt tud létrehozni, akkor még nem veszített. Az nyer, aki úgy üti ki az ellenfél utolsó királyát, hogy az a következő lépésben nem tud új királyt létrehozni.

A játék sokkal bonyolultabb, mint a hagyományos sakk. A sakkban húszféleképpen nyithatunk, a Makarenko-sakkban kilenvenhétféleképpen tehetjük meg már az első lépést is! Egy átlagos középjátékban több száz lépés közül kell választanunk.

### ***Lusta király sakk*** (Idle King Chess)

V. R. Parton javaslata az 1950-es évekből.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. A 13. lépésig nincsenek a táblán a királyok. A 13. lépés helyett helyezheti a királyt a játékos egy üres, az ellenfél által nem támadott mezőre.
2. A király csak akkor léphet, ha sakkban van.

A játék tehát döntetlen, ha sötét csak a királyával tudna lépni, de nem áll sakkban, mert ilyenkor azzal sem léphet.

### ***Lendület sakk*** (Zip Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. A gyalogok egy lépésben (világos legelső lépése kivételével) akárhány mezőt léphetnek előre.
2. Menetközbeni ütés (en passant) a gyalog előző lépésének útján bárhol lehetséges.

### ***Gyorshaladó sakk*** (Fast Track Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

Az ötödik sorra ért gyalog huszárrá, a hatodik soron huszárrá vagy futóvá, a hetedik soron huszárrá, futóvá vagy bástyává alakulhat.

A gyalog a nyolcadik sor elérésével továbbra is átalakulhat bármilyen tisztté, azonban előbb is engedélyezett a minorátalakulás a leírtak szerint. Természetesen ezzel elveszik a lehetőség a gyalog további előre nyomulására.

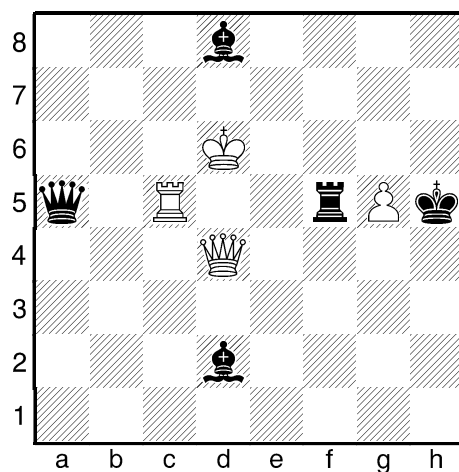
### **Mágnes sakk** (Magnetic Chess)

João Pedro Neto és Claude Chaunier javasolták a játékot 1996-ban.

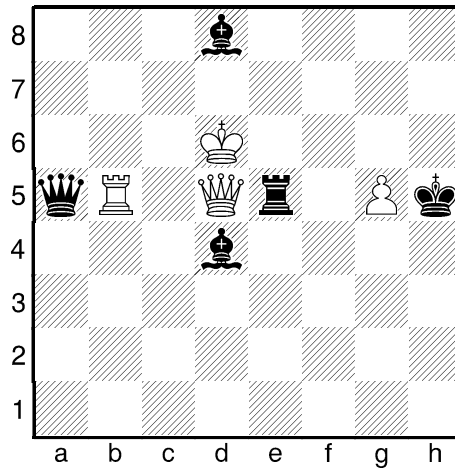
A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Sakk és matt nincs, cél az ellenfél királyának leütése.
2. Minden figura – a két király kivételével – mágneses mezőt generál, a világos bábok pozitívot, a sötétek negatívát. A lépett figura az egyazon soron és vonalon lévő legközelebbi ugyanolyan töltésű (azonos színű) bábokat taszítja, az ellentétes töltésűeket (különböző színűek) vonzza.
3. A gyalogok az 1. és 2. sorról léphetnek kettőt akkor is, ha korábban már léptek. Menetközbeni ütés nincs.
4. A sáncolás bástyalépésnek számít.

Királylépésnél nem alkalmazzuk a 2. szabályt, és a királyra nem vonatkozik a 2. szabály, bármilyen báb lép. A szabály alkalmazásának bemutatására nézzük a következő diagramot:



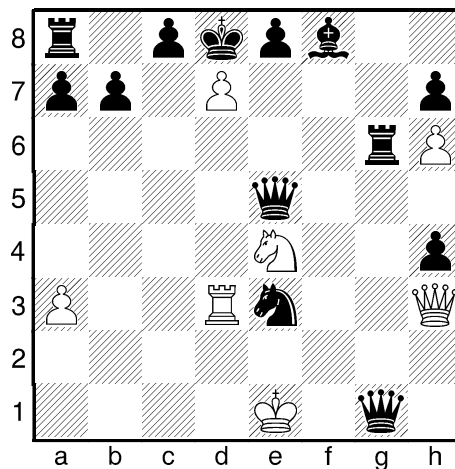
Világos ♔d5 lépése után az állás:



A következő játszmaánál minden lépés után tehetnék diagramot, hogy a játszma követhető legyen, javaslom inkább, hogy vegyenek elő egy sakk-készletet és rekonstruálják a játszmákat.

#### Neto-Chaunier

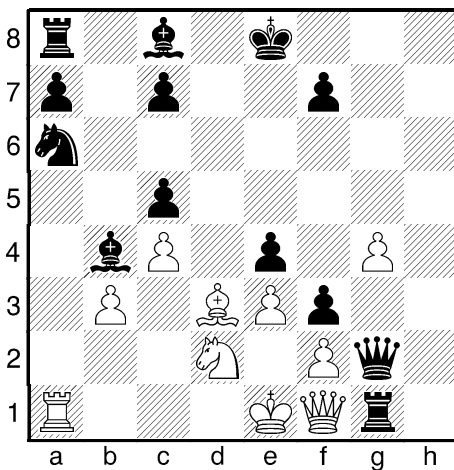
1.d4 ♘f6 2.♙g5 ♘e4 3.g4 ♙xg4 4.♚xg4 f5! 5.♗f3 ♘xh1 6.♗xh1 ♘c6  
7.♘f3 ♗a5+ 7.♙xf4? ♗d7! és d1-en a gyalog átváltozik. 8.♘d2 ♘xd4+  
9.♞b1 ♘xf3+ 10.♗h3 ♗xa2 11.♞c1 ♗xb2 12.cxd8♗+ ♔xd8 13.♞d1+  
♗xe5 14.♞d3 ♞g8♗+ 15.♙g6 ♞xg6+ 0-1



A mágnes sakk változata a **gravitáció sakk**, melyben az azonos színű figurák is vonzzák egymást.

### Neto-Chaunier

1.d4 ♘f6 2.♘f3 ♘g4 3.♖d2 ♘a6 4.fg5 e5 5.♘h4 ♘xf2 6.♗xf2 ♔b4+  
7.♔d2 ♖xg5 8.♘xf3 ♗xd5+! 9.♘d2 ♜xh1+ 10.♘g1 fxg3+ 11.♗f1 ♗xg2  
12.e3! 0-1



Az **antimágnes sakkban** az azonos színű figurák vonzzák, a különböző színűek taszítják egymást, az **antigravitáció sakkban** pedig minden figura taszítja egymást.

### **Tula sakk** (Tula Chess)

Egy érdekes játék az oroszországi Tulából.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. A tisztek az a- és h-vonalról bástya-, a b- és g-vonalról huszár-, a c- és f-vonalról futólépésben léphetnek.
2. Átváltozáskor a gyalog olyan figurát vehet fel, amelyik vonalon beért (e-vonalon vezért).

A figurák tehát nem a saját menetmódjuk szerint lépnek, hanem attól függően, hogy melyik vonalon állnak. Kivétel ez alól a d és e vonal, valamint a király és a gyalogok.

### ***Utánzó sakk*** (Imitating Chess)

Szergej Szirotkin ötlete.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Mindegyik lépésben úgy kell lépni (bármelyik bábbal, a király kivételével), mint a közvetlenül előtte lépett figura menetmódja.
2. A király mindig hagyományos módon lép.
3. Sakk, matt nincs, az nyer, aki leüti az ellenfél királyát.

A figurák a nyitó lépés kivételével nem saját menetmódjuk szerint lépnek, hanem mindig az ellenfél előző lépésekor mozgatott báb menetmódja szerint. Kivéve a királyt, amivel bármikor tehetünk egy királylépést (akár sakkba is), ekkor az ellenfelünknek is királylépéssel kell válaszolnia (nem feltétlenül a királyával).

Már két lépést nehéz előre gondolkodni, nemhogy stratégiát, de taktikai motívumot is nehéz a játékba vinni.

Az anyagi eloszlás sem feltétlenül tájékoztat arról, ki áll jobban: a király+gyalog mozgékonyabb a király+vezérnél.

A király bármely más figurával be tudja mattolni az egyedülálló el-lenséges királyt.

### ***Kavargó sakk*** (Revolving Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Minden tiszt lépése után átváltozik a következő sorrendben: Huszárból futó, futóból bástya, bástyából vezér, vezérből huszár lesz.

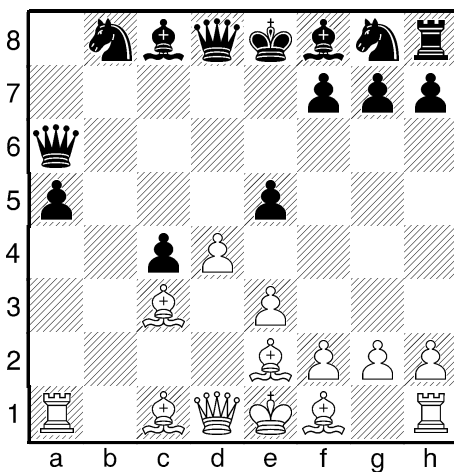
A tisztek ugyanolyan értékűek, nyugodtan üthetünk vezérrel futót, nem kerülünk anyagi hátrányba a visszaütés után.

A taktikai motívumok kerülnek előtérbe. A tisztekkel érdemes védett helyre lépni, mert a huszár- vagy vezérvillára sokkal több az esély, mint a hagyományos sakkban. A tisztelőny ebben a játékban is döntő előny.

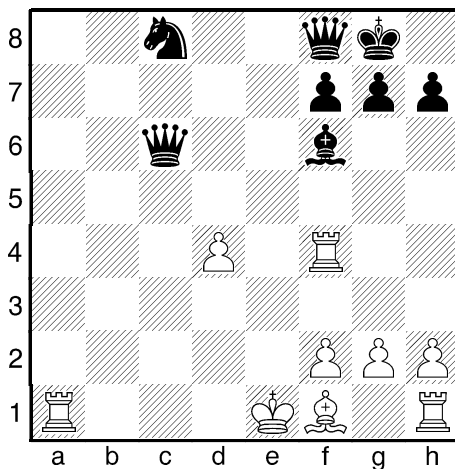
Ha gyalogvégjátékra egyszerűsödik a parti, olyan, mint ha hagyományos sakkot játszanánk. A cél természetesen itt is a gyalogbevétel.

#### Példajátszma:

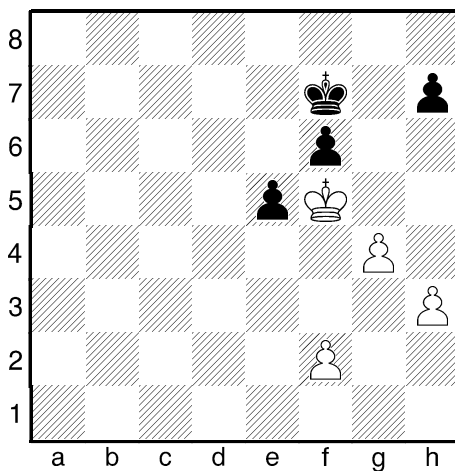
1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.♘c3(♙) b5 4.a4 c6 5.axb5 cxb5 6.b3 a5 7.bxc4  
bxc4 8.e3 ♖a6(♜) 9.♗e2(♙) e5



10.♙xc4(♜) ♙d6(♜) 11.♞xc8(♜) ♞axc8(♜) 12.♙xa5(♜) exd4  
13.♞b5+(♜) ♗c6(♙) 14.♞xc6(♜) ♞xc6(♜) 15.♞xd4(♜). ♞xd4(♜)  
16.exd4 ♗f6(♙) 17.♙f4(♜) 0-0(♜)



18. ♖a6(♖) ♔c2(♜)+ 19. ♕d2 ♜xd4(♞) 20. ♗xf6(♗) ♞xf6(♞)  
 21. ♗xf6(♜)+ ♗xf6 22. ♞a6(♞) ♔g7 23. ♗ha1(♗) ♔e8(♜) 24. ♕e3  
 ♜cd6(♞) 25. ♗xd6(♗) ♜xd6(♞) 26. h3 ♞e5(♞)+ 27. ♗xe5(♜) ♗e5  
 28. ♕e4 ♗f6 29. ♕f5 ♕f7 30. g4 1-0



(ha ♕e7 vagy ♕g7, akkor h4 nyer).

**Feladat:**

Adjunk mattot királlyal és egy tiszttel király ellenében!



## Totális sakk

Chris Taylor javasolta az 1970-es évek elején.

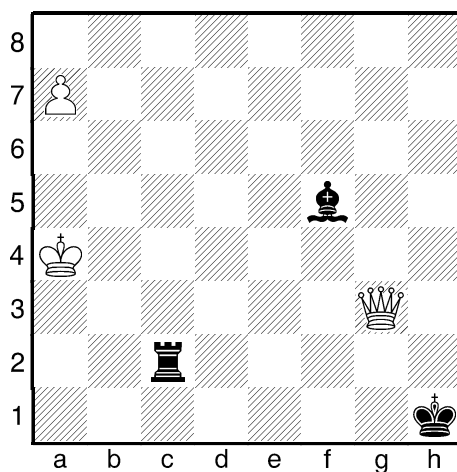
A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Bármelyik figurával léphetünk, de csak szabályosat.
2. Nem léphetjük vissza az ellenfél utolsó lépését.

Világos és sötét is léphet akár világos, akár sötét figurával, a lényeg, hogy szabályos sakk-lépés legyen. Leüthetjük akár a saját figuránkat (az ellenfél figurájával), vagy besáncolhatunk az ellenfélnek is.

Nem adhatunk viszont sakkot magunknak, hiszen lépésünk után a hagyományos sakkban sem állhat királyunk sakkban. Ha sakkot kaptunk, védenünk kell, akár úgy, hogy a sakkot adó figurával ellépünk. A mattal vége a játéknak, nem léphetünk el a mattot adó figurával. A hagyományos sakkban két fő stratégiánk van: védekezhetünk, vagy támadhatunk, azaz védhetjük a saját királyunkat, vagy támadhatjuk az ellenfél királyát. A totális sakkban védhetjük a saját királyunkat, támadhatjuk az ellenfél királyát, emellett védtelenebbé tehetjük az ellenfél királyát és hátráltathatjuk a saját királyunk elleni támadást. Ahogy a hagyományos sakkban is meg kell találnunk az egyensúlyt a védekezés és támadás között, itt is kombinálnunk kell a négyféle stratégiát. A mattadás nehezebb, mert az ellenfél többféleképpen védekezhet.

**Narayan Shankar Ram, 1989**



matt két lépésben

**Megoldás:**

1.a8♙+! 1.a8♞+? ♞c8

1...♞c6 2.♞h6+ ♙e4 3.♙g6#

1...♙e4 2.♙h7+ ♞c6 3.♞g6#

Jed Stone javaslata 1982-ből a **mindent szabad sakk (free-for-all chess)**. Ez hasonló a totális sakkhhoz, a különbség csak annyi, hogy itt az utolsó lépést is visszavehetjük, ezért itt nagyobb a döntetlen lehetősége. Itt is csak szabályosat léphetünk, ezért csak a tisztek és a király lépéseit lehet visszalépni, a gyaloglépést természetesen nem.

### ***Pingvin sakk*** (Penguin Chess, Anywhere Chess)

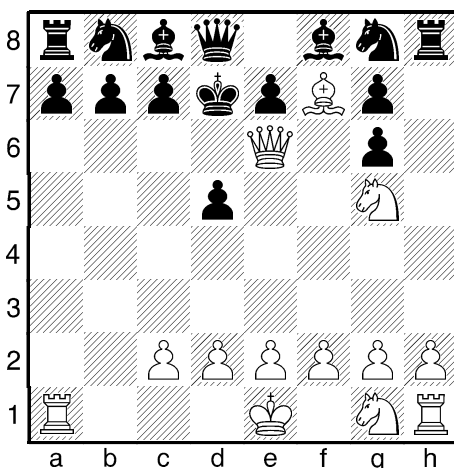
A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Bármelyik figura (a király kivételével) bármelyik üres mezőre léphet. Ütni csak szabályosan lehet.
2. Gyalog nem léphet az 1. és 8. sorra.
3. A király csak szabályosan léphet.

Kicsit furcsán hangzik, hogy a király kivételével mindegyik figura bármelyik üres mezőre léphet, de a játék működik, igencsak mulatságos játszmákat lehet vívni. Tandemben szerzett jártasság előnyt jelent!

**Példajátszma:**

1.a2-h5 d7-d5 2.b2-g6 h7xg6 3.h5xg6 f7xg6 4.♙c1-f7+ ♔e8xf7 5.♘b1-g5+ ♔f7-e8 6.♙f1-f7+ ♔e8-d7 7.♞d1-e6 1-0



A **teleport sakkban** a pingvin sakk szabályait alkalmazzuk, de minden tiszt csak egyszer teleportálhat: a király és a gyalogok kivételével mind-egyik figura egyszer a játék során bármelyik üres mezőre léphet.

### ***Visszatevéses sakkok***

A japán sakkban, a shogiban van egy nagy eltérés a többi sakkhoz képest, és ez az ún. visszatevés-szabály, amely egészen megváltoztatja a játék jellegét: egy lépés alkalmával a leütött bábuk visszatehetők saját bábuként.

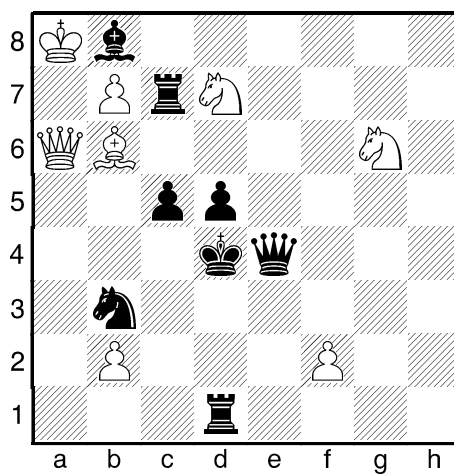
A visszatevéses szabály ahhoz hasonlít, mint amikor Japánban az ellenséges ház elfogott zsoldos katonáit a fogva tartó ház bevethette a csatában, a zsoldosok sokszor ezt választották a halál helyett. Az így átállt zsoldos hűségét az biztosította, hogy a családtagjait túszként fogva tartották.

A nyugati sakkban is bevezethetünk hasonló szabályokat. Néhány olyan játék következik, melyekben a táblán kívülről érkezik az erősítés, vagy tartalék báb formájában, vagy a leütött figurák kelhetnek új életre. Néhány esetben úgy, mint a shogiban, az ellenfél leütött bábui a mi oldalunkon, más változatokban a saját leütött figuráink lesznek újra bevethetők.

### Huszár a zsebben (Pocket Knight)

Mindkét játékos egy-egy plusz huszárral kezd, ezt bármikor a játék során – lépés helyett – leteheti a tábla egy üres mezőjére. Játszamazjegyzésnél ezt a huszár elé írt \*-gal jelöljük.

Ronald Turnbull, 1994



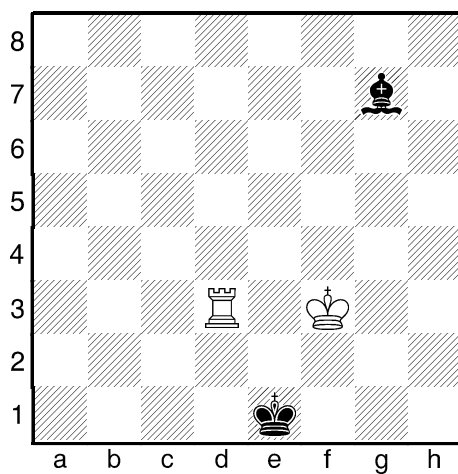
matt két lépésben  
(mindkét huszár a zsebben)

#### Megoldás:

1. ♖xc5! fenyeget 2. ♜e6# és 2. ♜xb3#, csak azokat a válaszlépéseket írrom le, amelyek mindkét fenyegetést elhárítják: 1... ♜d3 2.\* ♜e6# 1... ♜e2 2.\* ♜f5# 1... ♜xg6 2.\* ♜f3# 1... ♜f5 2.\* ♜e2# 1... ♜g4 2.\* ♜c2# 1... ♜xc5 2.\* ♜b3# 1... ♜c4 2.\* ♜b5# 1... Rxc5 2.\* ♜c6# 1... ♜b5 2. ♜a5#

### Körforgás sakk (Circe chess)

A leütött figura visszakerül alaphelyzetbe. Ha például világos leüti a sötét vezért, az d8-ra kerül vissza. A gyalog arra a vonalra kerül, ahol leütötték. A bástya, futó és huszár arra a mezőre kerül, amelyik egyező színű azzal, amin állt. Ha a mezőt saját, vagy az ellenfél figurája elfoglalja, a leütött bábót le kell venni, mint a hagyományos sakkban.



A fenti állásban **1.♖d1** matt, mert ha a király üti a bástyát, az a1-ről ismét sakkot ad. Ha viszont sötét jön lépésre, **1...♗a1** védi a mattot.

### Tartalék sakk (Reserve Chess)

Lépés helyett levehetjük egyik saját figuránkat, majd később bármelyik mezőre visszatehetjük. Nincs korlát az egyidejűleg talonban levő figurák számára.

A játék hasonló a pingvin sakkhoz. Ott bármelyik figurával akárhová léphettünk, itt ehhez két lépés kell: akármelyik figurát levehetem az egyik, majd bárhova visszatehetem a másik lépésben.

### Chess-Gi

Az 1800-as évek első felében keletkezett játék.

Az ellenfél leütött figuráját lépés helyett letehetem a sakktábla üres mezőjére saját figurámként. Gyalogot nem lehet a 8. sorra tenni.

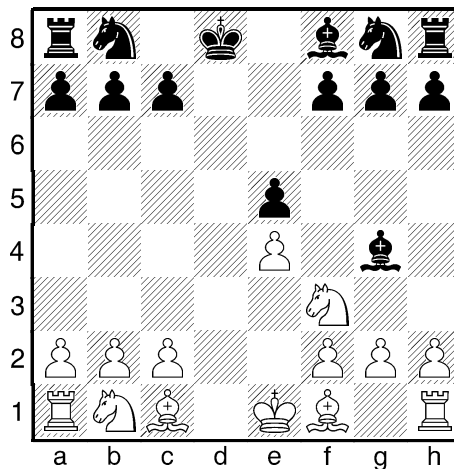
Az átváltozott gyalog megtartja státusát, ha az ellenfél leüti.

A játék tehát egy egyszemélyes tandem, csak kicsit nehezebben játszható, hiszen a leütött sötét figura helyett egy ugyanolyan világos figurát kell a táblára tenni. Két sakk-készlettel azonban jól játszható.

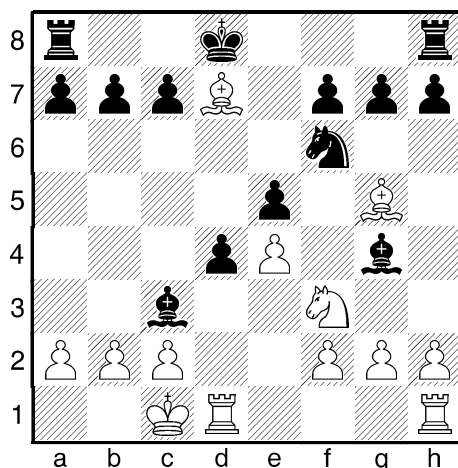
A játszmaírásnál \*-gal jelöljük a figura lerakását a táblára. Pl. \*e7: egy gyalogot teszünk az e7 mezőre, ♖\*f3: huszárt teszünk az f3 mezőre.

#### Forzoni–Ferri, 1996

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 ♙g4 4.dxe5 dxe5 5.♙xd8+ ♔xd8



6.♙b5 6.♘xe5 nem megy ♙\*d1# miatt 6...♘f6 fenyegetett ♙\*e8# 7.♘c3 \*d4 8.♙g5! ♙b4 8...dxc3? 9.♙xf6+ 9.0–0–0 ♘bd7 10.♙xd7 ♙xc3



11.\*e7+ 11.♙xf6+ gxf6 (11...♔xd7? 12. ♖\*e7+) 12.\*e7+ ♔xd7  
 (12..♔xe7 13.♗\*d5+) 13.♗\*c5+; 11.♙xg4?? ♖\*a1+ 12.♖\*b1 ♗e2#  
**11...♔xe7??** 11...♔xd7 12.♗xe5+ **12.♗\*d5+ ♔xd7** 12...♔d8 13.♖\*e7#;  
 12...♔d6 13.♖\*e7#; 12...♔f8 13.♖\*e7+ ♔g8 14.♗xf6+ gxf6 15.♗\*h6+  
 ♔g7 16.♖xf6+ ♔f8 17.\*g7# **13.♖\*e7+ ♔c6 14.♖xc7+ ♔b5 15.♗xd4+**  
**exd4 16.\*c4+ 1-0**

A chess-gihez nagyon hasonló játék a **bolondokháza** (crazy house), a fő különbség, hogy az átalakult figura leütésekor visszaváltozik gyaloggá. Másik eltérés, hogy nem lehet gyalogot az első sorra sem tenni.

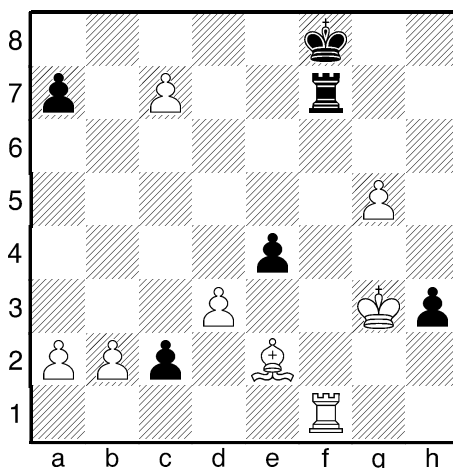
### Újrahasznosítás sakk (Recycle Chess)

A játékosok leüthetik saját figuráikat, és később – lépés helyett – a tábla egy üres mezőjére helyezhetik azokat. Királyt nem lehet ütni, gyalogot nem lehet a 8. sorra helyezni.

#### Liardet–Huber, 2005

1.e4 e5 2.♗f3 ♗xd7 3.♙b5 c6 4.♙c4 \*g4 5.♗xd2 ♙xd7 6.♗xe4 ♗\*h4  
 7.♖xh2 ♖xh7 8.♙g5 ♙e7 9.♗d6+ ♔f8 10.♙xh4 ♙xh4 11.\*g3 ♖xd8 12.♔f1  
 ♙xc6 13.\*c7 ♙xg2+! 14.♖xg2 \*f3 15.gxh4 fxg2+ 16.♔xg2 \*h3+ 17.♔f1  
 ♖\*h1+ 18.♔e2 ♖xd1+ 19.♔xd1 ♖xd6 20.♔e2 ♗e7 21.♖xb1 gxh3 22.♗\*f5  
 ♖d7 23.\*d6 ♗c8 24.♙b5 ♖xd6 25.♗xd6 ♗xd6 26.♔xf2 \*d7 27.♙xd7 ♖xg7

28.c8♚+ ♖xc8 29.♙xc8 ♜xf7+ 30.♔f3 \*e2 31.♙g4 ♜g7 32.\*g5 ♜xb7  
33.♙xe2 e4 34.hxg5 \*d3 35.cxd3 \*c2 36.♜f1+ ♜f7 37.\*c7 1-0



### Túsz sakk

John Leslie javasolta 1999-ben.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Mindkét játékosnak a tábla jobb oldalán egy börtöne, a bal oldalán egy bázisa van. Minden lépésnél három lehetősége van a játékosnak:

Normál módon lép. Útésnél a leütött figurát a börtönbe teszi.

Túszcserét hajt végre: kicseréli az ellenfél börtönének egy figuráját a saját börtönének egy legalább ugyanolyan értékű figurájával. Az ellenfél figurája a bázisába, a kicserélt figura a tábla egy üres mezőjére kerül.

A saját bázisából a tábla üres mezőjére tesz egy figurát.

2. Gyalogot nem lehet az 1. és 8. sorra helyezni.

3. Átalakuláskor a gyalogot ki kell cserélni az ellenfél börtönében levő tiszttel. Ha nincs az ellenfél börtönében tiszt, akkor a hetedik soron levő gyalog nem léphet az átváltozási mezőre.

A bázisunkban mindig saját, a börtönünkben mindig az ellenfél figurái vannak. A bázisunkba úgy kerülhet figura, hogy az ellenfél túszot cserél, a börtönünkbe úgy, hogy leütünk egy bábót. Üres mezőre – lépés helyett – betehetjük a bási-



sunk egy figuráját, vagy az ellenfél börtönének egy bábját. Ez utóbbi esetben (túszcsere) egy legalább ugyanolyan értékű figurát kell a börtönünkből az ellenfél bázisába engedni. A bábok értékei: gyalog = 1, futó, huszár = 3, bástya = 5, vezér = 9. Tehát betehetünk az ellenfél börtönéből egy lovat a táblára, ha lovat, huszárt, bástyát vagy vezért adunk a börtönünkből az ellenfél bázisába.

### Váltogató sakk

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

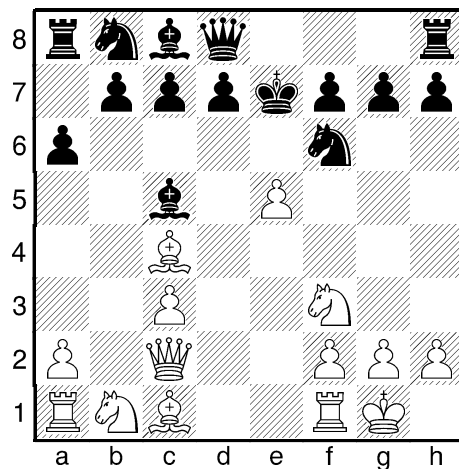
Minden 10. lépéspár után meg kell fordítani a táblát.

Aki 10 lépésig a világos bábokat vezényelte, az utána a sötéteket fogja és viszont. A lépések felváltva történnek a játékosok (és nem a színek) között, a 10. sötét lépés után a másik játékos lép, szintét sötéttel.

Ha közel a váltás, érdemes minél gyengébbeket lépni. Persze az ellenfél sem fogja levenni az ütésbe tett vezérünket, ezért a királyállás gyengítésével próbálkozhatunk.

#### Locock–Dawson, 1913

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.♘c4 ♘f6 4.♘f3 ♘b4+ 5.c3 dxc3 6.bxc3 ♘c5 7.e5 ♘e7 gyengíti a pozícióját a tábla fordítás közeledtével 8.♞c2 a6 9.0–0 és sötét 7 lépéses mattot jelentett!



9...♘xf2+ 10.♙xf2 vagy ♞xf2, vagy ♞xf2 ♞f8 színcsere és 11.exf6+ mattig megy.

## Forgó sakk

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

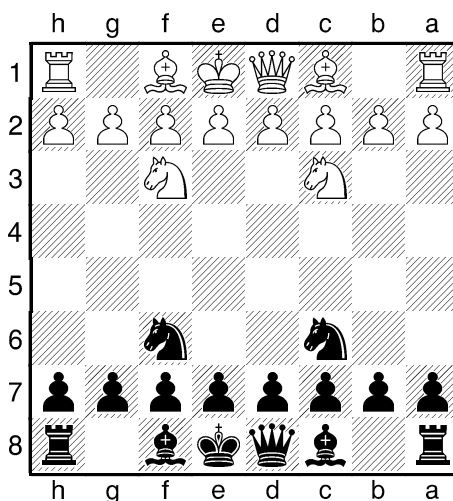
1. Minden lépéspár után a tábla 90°-ot fordul az óramutató járásával megegyező irányban.

A forgás csak a gyaloglépéseket változtatja meg, a többi figurára nincs hatással. Ezért a tábla tényleges forgatása helyett elég, ha a gyaloglépések irányát változtatjuk: első lépésénél világos felfele, a másodiknál jobbra, a harmadiknál lefele, a negyediknél balra léphet gyalogjaival.

Ha a gyalog eléri a tábla szélét, átalakul, így már a második lépésben vezérfelvételek történhetnek. (1.h3 2.gh2♞) Az utolsó soron nem változik át a gyalog, csak ha odalép!

### Good-Neto

1. ♖f3 ♜f6 2. ♘c3 ♙c6



3. b1♞ b8♞ 4. ab2 ♞b6 5. ♞a2 ♞d4 6. ♘b5 ♞xf2 7. ♙xf2 ♘g4+ 8. ♙e1 d6 9. ♞c4 ♞d7 10. ♞f4 ♙b7 11. g1♞ g8♞ 12. ♘xa7 ♘ce5 13. ♘xe5 dx5 14. ♙g2 exf4 15. b1♞ c8♞ 16. ♘xc8 ♞xa1 17. ♞xa1 ♙xc8 18. b2 ♙g7 19. ♞a8 f8♞ 20. ♙c6 ♞ge6 21. ♙xd7 ♞xb7 22. g2 ♙xb2 23. ♙xb2 ♘e5 24. ♞c5 ♘d3+ 25. exd3 ♞g8 26. ♞axc8+ ♞xc8 27. ♞xc8+ ♙f7 28. ♞xh7+ ♙g6 29. ♞h5#

A sok vezérfelvétel és az előreszámolások nehézsége a taktikai érzéket fejleszti.

## 5. Véletlen

A sakk talán a legigazságosabb sport. Minden más játékban „gömbölyű a labda” vagy „lejt a pálya”, de a sakkban nem lehet arra hivatkozni, hogy jobban játszottam, csak szerencsével nyert az ellenfél (bár sokan ezt teszik egy durva elnézésük után).

Ebben a fejezetben érmével, dobókockával vagy összekevert kártyával a játékmenetbe már a véletlen is beleszól, néhány változatban csak szelíden, néhánynál pedig – ahogy az életben is – elég durván.

Akinek hiányzik a hagyományos sakkból ez a váratlan elem, akik kedvelik a szerencsét, és akiket kedvel a szerencse, vagy akik jobban bíznak szerencséjükben, mint a tudásukban, válasszák e játékokat.

### **Sötét sakk** (Dark Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. A lépésen levő játékos csak azokat a mezőket látja, ahol figurái állnak vagy ahova azok bármelyike lépni vagy ütni tud. Az összes többi mezőről semmilyen információja nincsen.
2. Nem ismerjük az ellenfél lépéseit, ő csak a tényt közli, hogy lépett.
3. Sakk nincs, a király szabadon léphet ütésbe és állhat ott.
4. Az nyer, aki leüti az ellenfél királyát.

A játék jobban hasonlít egy valódi háborúra: nem látjuk az ellenfél hadseregét, csak arról van információnk, hogy mi mit léphetünk. Mivel azt sem tudjuk, ha sakkot adtunk és azt sem, ha mi kaptunk sakkot, a játéknak nem matt a célja, hanem az ellenfél királyának ütése. A sáncolás is történhet sakkból, sakkon keresztül vagy sakkba.

A játékot számítógépen könnyű megvalósítani, valódi táblás megoldáshoz kell egy segítő, aki közli a játékkal, hogy hova tud lépni, illetve ha az ellenfele leütötte egy figuráját.

A sötét sakk egy változata a **sötétség sakk (Darkness Chess)**, a különbség mindössze annyi, hogy nem csak a mezőket látjuk, ahova léphet, vagy üthet valamelyik bábunk, hanem a mezőkön álló ellenséges figurát is. A szerencsefaktor kisebb, kevésbé tapogatózunk a sötétben, valamivel komolyabb partik is játszhatók:

**Osted–Nielsen**

1989. november 7.–1992. május 30.

1.d4 ♘f6 2.♙f4 b5 3.c3 ♘b7 4.♖c2 a5 5.e3 ♞a6 6.♙e2 ♞e6 7.♙f3 ♖c8  
 8.♘d2 ♞d6 9.♙xd6 cxd6 10.a4 b4 11.♘e2 ♙a6 12.♞c1 d5 13.e4 dxe4  
 14.♘xe4 ♘xe4 15.♙xe4 d5 16.♙f3 e6 17.0–0 ♖d8 18.♙h1 ♙d6 19.♞fe1  
 g5 20.♖b1 h5 21.cxb4 ♙xb4 22.♘c3 ♙d7 23.♙e2 g4 24.♙xa6 ♘xa6  
 25.♞e3 ♖b8 26.♖d3 ♙d6 27.♖b5+ ♖xb5 28.axb5 ♘b4 29.♘e2 ♞g8  
 30.♞a3 h4 31.♞1c3 g3 32.fxg3 hxg3 33.♘xg3 ♞b8 34.♞a1 ♞xb5 35.♘e2  
 e5 36.dxe5 ♙xe5 37.♞f3 d4 38.♞af1 d3 39.♘c3 ♞c5 40.g4 ♙g7 41.♘d1  
 ♞c2 42.h4 ♙d4 43.h5 ♞h2+ 44.♙xh2 1–0

Érdeemes lejátszani a játszmát, és megnézni, mit láthatott világos és sötét a játszmából.

### **Véletlen vonal sakk** (Random File Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Véletlenszerűen választunk minden lépés előtt egy vonalat a-tól h-ig. Ha a következő játékos tud olyan figurával lépni, amelyik ezen a vonalon van, akkor egy ilyenel kell lépnie.

Világos és sötét lépése előtt is kell sorsolni. Hagyományos dobókocka sajnos nem jó a kiválasztására, hiszen 6 lapja van. Ha nincs oktaéder dobókockánk, dobjunk fel egy érmét háromszor, és legyen FFF – a-vonal, FFI – b-vonal, FIF – c-vonal, FII – d-vonal, IFF – e-vonal, IFI – f-vonal, IIF – g-vonal és III – h-vonal.

Ha nem tudunk olyan figurával lépni, ami a kisorsolt vonalon van, vagy egyáltalán nincs is a kisorsolt vonalon figuránk, akkor bármelyik bábunkkal léphetünk.

## ***Kártya sakk*** (Card Chess)

1902-ben keletkezett játék.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Keverjünk meg egy 52 lapos kártyacsomagot. Minden lépés előtt húzzunk egy kártyát. Ha piros színű kártyát húztunk (kör vagy káró) világos, ha fekete színűt (pikk vagy treff), sötét jön lépésre.

2. Ha sakkban áll a király, akkor is léphet az ellenfél. A sakkot az első olyan lépésben kell védeni, amikor az adott fél következik.

A második szabály helyett a játékosok megállapodhatnak abban is, hogy sakkadás esetén kártyahúzás nélkül az ellenfél következik. Ez egyszerűbb és a hagyományos sakkhoz közelebb álló játékot eredményez.

Annak eldöntésére, hogy ki következzen, jobb a kártyahúzás, mint a pénzfeldobás, hiszen így 52 (fél)lépésenként ugyanannyit lép világos, mint sötét, míg pénzfeldobásnál erről is a szerencse döntene.

A kártyákat keverés után természetesen színével lefelé fordítsuk, hogy ne lehessen előre tudni, ki fog következni a lépés után. Ha elfogytak a kártyák, újra keverjük meg a csomagot.

Használjunk kevesebb kártyát (de ugyanannyi pirosat és feketét), ha kisebb esélyt akarunk adni hosszabb ugyanolyan színű sorozatnak. Előnyadáshoz használhatunk eltérő számú piros és fekete kártyát.

Legfeljebb kétszer léphet egymás után ugyanaz a játékos, ha lépéspáronként húzzunk egy kártyát. Például, ha az első négy lap színe piros, piros, fekete, piros, akkor vsvssvvs a lépéssorrend (v a világos, s a sötét színnel játszó fél).

## ***Dobókocka sakk*** (Dice Chess)

Paul Movak javasolta 1977-ben.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. A hatodik lépéstől kezdve minden lépés előtt dobjunk egy dobókockával. A dobástól függően csak adott figurával léphetünk: 1-király, 2-

gyalog, 3-huszár, 4-futó, 5-bástya, 6-vezér. Ha nincs olyan bábunk, amelynek a számát dobtuk, újra kell dobnunk.

2. Ha sakkban áll a királyunk, dobás nélkül bármelyik figurával védhetjük a sakkot.

3. Ha nem tudunk lépni olyan bábbal, amelynek a számát dobtuk, vesztettünk.

Ha 5-öst dobtunk és nincs bástyánk, akkor újra kell dobnunk. De ha van bástyánk, csak nincs szabályos lépése, akkor elvesztettük a játszmát. Ezért az első öt lépésben érdemes olyan megnyitást játszani, hogy mind-egyik típusú figuránknak legyen lépéslehetősége.

## **Szerencse sakk** (Chance Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Egy 101 kártyás csomagot készítünk: 10 „lépj a királlyal”, 10 „lépj a huszárral”, 10 „lépj a futóval”, 10 „lépj a bástyával”, 10 „lépj a vezérel”, 25 „lépj a gyaloggal”, 25 „lépj bármelyik figurával” és 1 „keverj újra” kártyával. Minden lépés előtt húzzunk egy kártyát. A keverj újra kártyánál a kártyacsomag megkeverése után újra kell húzni. Csak olyan figurával léphetünk, amelyik a kihúzott kártyán szerepel, de nem kötelező lépünk. A sáncolás királylépésnek minősül. Ha nincs szabályos lépésünk az adott bábbal, akkor az ellenfelünk következik.

2. Ha sakkban áll a király, tetszőleges lépéssel ki kell védenünk a sakkot, majd utána húzni egy kártyát.

Példa egy játszma kezdetére: Világos először „lépj a bástyával” kártyát húz, mivel nem tud lépni, passzolnia kell. Sötét „lépj a gyaloggal” kártya kihúzása után teheti meg az első lépést: e5. Világos most „lépj a futóval” kártyát kap, ismét nem tud lépni. Ha sötét a következő körben „lépj a királlyal” kártyát kap, Ke7-t tudna lépni, de ha nem akar, passzolhat, újra világos következik.

A sakkot kapó játékosnak el kell hárítania a sakkot (bármelyik figurájával léphet ilyenkor), és utána van egy extra lépése, ő húzhat kártyát.

A játék kiegyenlíti az erőviszonyokat: a szerencsés kezdő könnyen győzhet egy peches mester felett. Ha például vezérel ütöm az ellenfél

huszárját, amit egy gyalog véd, az ellenfél addig nem üthet vissza, míg „lépj a gyaloggal” vagy „lépj bármelyik figurával” kártyát nem húz. Persze én sem léphetek el a vezéremmel az ütésből, míg „lépj a vezérrel” vagy „lépj bármelyik figurával” kártyát nem kapok. A szerencsének ezért ebben a játékban jóval nagyobb szerepe van, mint a sakktudásnak.

## **d10 sakk** (d10 Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Minden lépés előtt dobjunk egy 10 oldalú dobókockával. Ha a dobás értéke

- 0: nem léphetünk gyaloggal
- 1: csak királlyal vagy gyaloggal léphetünk
- 2, vagy 3: nem léphetünk bástyával és vezérrel
- 4, vagy 5: nem léphetünk vezérrel
- 6, 7, 8, vagy 9: bármelyik figurával léphetünk.

A sáncolás bástyalépésnek minősül.

2. Sakk, matt nincs, a király is üthető.

3. Az a játékos nyer, aki leüti az ellenfél királyát, vagy leüti az ellenfél összes figuráját a király kivételével. Ha az ellenfélnek csak a királya marad, még egyet léphet, és ha ezután két király marad a táblán, akkor döntetlen a játszma.

4. A gyalognak a nyolcadik soron kötelező átalakulnia, de csak olyan tisztté változhat, amelyet a dobás megenged. Ezért ha 1-est dobtunk, nem léphetünk gyaloggal az átváltozási mezőre.

A királlyal bármikor léphetünk, mégsem kell védeni a sakkot, sőt, léphet sakkba, vagy sáncolhat sakkon keresztül is. Mégis érdemes kilépni a sakkból, hiszen a királyunk ütése játszmavesztést jelent. Persze megtámadhatjuk királyunkkal az ellenfél vezérét is, bízva 50% esélyünkben, hogy nem tud a következő körben lépni, és ezután leütjük azt.

A szerencse sakkal ellentétben itt, ha tud lépni a játékos, akkor kötelező is lépnie. Ha nem tud lépni a dobás által meghatározott figurákkal, akkor kimarad az adott körben (nincs patt).

A figurák mozgási szabadsága (az esély, hogy léphetünk velük), fordítottan arányos az értékükkel, ezért a d10 sakkban a tisztek értéke ki-

egyenlítődik. Például, ha a futó megtámad egy vezért, 47% esélye van leütni azt, mielőtt a vezér ellép, vagy leüti a futót (1-nél nagyobbat kell dobni futólépéshez, 5-nél nagyobbat vezérlépéshez).

Ha nincs tízoldalú dobókockánk, a következőt tegyük: dobjunk egy normál kockával, és

ha 1-est dobunk, dobjunk még egyszer, amennyiben a második dobás eredménye 1,2, vagy 3, nem léphetünk gyaloggal (0)

ha az egyes után a második dobás eredménye 4, 5, vagy 6, királlyal vagy gyaloggal léphetünk (1)

ha 2-est dobunk, nem léphetünk bástyával vagy vezérrel (2,3)

ha 3-ast dobunk, nem léphetünk vezérrel (4,5)

ha 4-est vagy 5-öst dobunk, bármelyik figurával léphetünk (6,7,8,9)

ha 6-ost dobunk, ismételjük meg a dobást.

## ***Dili Sakk*** (Freak Chess)

D. S. Ellis ötlete 1933-ból.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. A kezdő pozícióban a futók a normál helyükön állnak. A többi figura (a királyok kivételével) véletlenszerűen helyezkedik el úgy, hogy a világos gyalogok csak az 1-6. soron, a sötét gyalogok csak a 3.-8. soron állhatnak.

2. Első lépésben a játékosok a királyukat leteszik a tábla egy-egy üres mezőjére.

Érdeemes minden állásból két játszmat játszani ellentétes színekkel, hiszen a legtöbb pozíció előnyös valamelyik fél számára.

Allen Jett 1997-ben javasolta a dili-sakk még megengedőbb változatát, a **káosz sakkot**. Itt a kezdő pozícióban az összes figura véletlenszerűen helyezkedik el, a kikötés csak annyi, hogy egyik király sem állhat sakkban, továbbá itt is a világos gyalogok csak az 1.-6. soron, a sötét gyalogok csak a 3.-8. soron állhatnak. Nem lehet sakkot, illetve mattot adni az első lépésben.

A káosz sakkban az azonos színű futók kerülhetnek akár azonos színű mezőkre is. Az 1. és 2. soron álló gyalog léphet kettőt is előre, menetközbeni ütés is lehetséges.



Néhány játszma nagyon rövid lesz, és a legtöbb játszma sorozatos ütésekkel kezdődik.

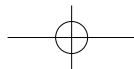
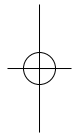
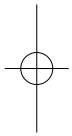
### ***Bolond sakk*** **(Insane Chess)**

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. A király kivételével minden figura, lépése után, véletlenszerűen másik figurává változik.

A világos vezér, bástya, futó, huszár és gyalog lépése után világos vezér, bástya, futó, huszár vagy gyalog lesz. Ennek eldöntéséhez minden lépés után dobjunk egy kockával, és annak eredményétől függően válasszunk a lépett báb helyett egy másikat (pl. 1-vezér, 2-bástya, 3-futó, 4-huszár, 5-gyalog). Ha 6-ost dobtunk, dobjunk mégegyszer.

A szabály őrült játszmákat eredményez, stratégia és taktika nincs, üs-sünk, amit érünk, hiszen nem tudni, hogy melyik figurából mi válik a kö-vetkező lépésben.



## 6. Másfajta táblák

A bevezetőben azt írtam, hogy csak olyan játékokkal foglalkozom, amelyek hagyományos táblán, hagyományos készlettel játszhatók. Ehhez tartom is magam, de a 8x8-as táblán nagyon jól játszhatók például azok a változatok, amelyekhez kisebb tábla is elég lenne.

Vannak olyan játékok is, amelyeknél logikailag más a tábla, de gyakorlatilag játszhatóak hagyományos táblán.

A fejezet végén található változatoknál pedig két 8x8-as sakktábla szükséges a játékhoz, egy vagy két készlettel. A két táblán külön-külön is folyhat a küzdelem, de még izgalmasabb a játék, ha a bábok átmenhetnek a másik táblára.

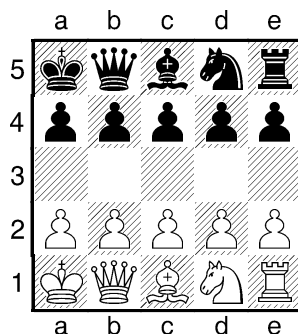
Akiknek a sakk túl bonyolult, nézzék meg a kisebb táblán játszható változatokat! Akiknek a sakk túl egyszerű, ajánlom a henger- vagy az Alice sakkot.

### 5x5

A legkisebb tábla, amelyen értelmesen sakkot játszhatunk, 5 sorból és 5 oszlopból áll.

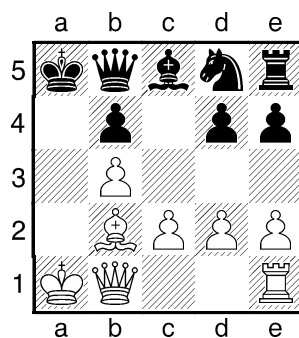
#### Minisakk (Minichess)

A kezdőállás a következő, nincs sáncolás, a gyalog csak egyet léphet előre a második sorból is.



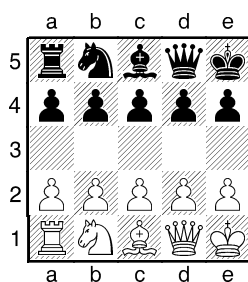
**Példajátszma:**

1. b3 cxb3? 2. axb3 a3 3. ♖b2! axb2+ 4. ♔xb2



majd 5. ♚a2+

**Miniatúr sakk**  
(Miniature Chess)



Martin Gardner változata. A legkisebb sakkvariáns, amelyben minden olyan lépés megtalálható, ami a hagyományos sakkban is. A gyalog léphet kettőt a második sorból (természetesen a kezdőállásban nem, csak ha üres az előtte levő két mező), létezik menetközbeni ütés, és lehet sáncolni is.

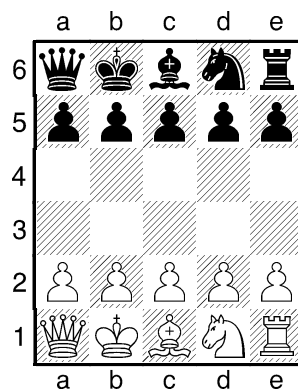
**Játékbolt sakk**  
(Toy Store Chess)

Mindkét játékosnak egy-egy királya, vezére, bástyája, huszárja és futója van. Egy üres 5x5-ös táblára felváltva tehetik be a figurákat, legvégül a királyt, amelyet nem lehet sakkba tenni.

Gyalogok nincsenek, így nagyon gyors játékok válthatók.

**6x5****Kis sakk**

B. Walker Watson javasolta 1930-ban.

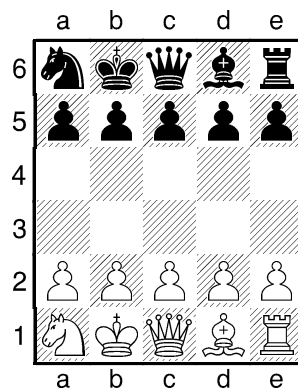


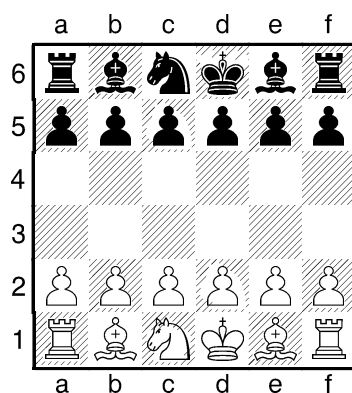
A gyalog kiinduló helyzetből is csak egyet léphet előre. A beért gyalog csak levett tisztre cserélhető. Sáncolás nincs.

**Gyors sakk**

Joe Miccio sakkváltozata 1991-ből.

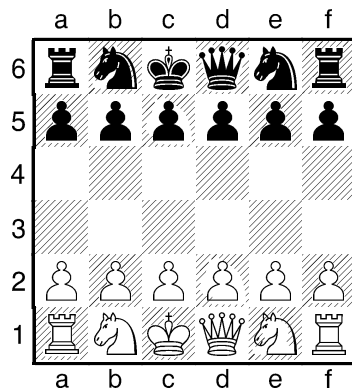
A kis sakk szabályai vannak érvényben. Ha 20 lépésen keresztül nincs ütés, vagy gyalogátalakulás, akkor az nyert, akinek a figurái pontértéke nagyobb (vezér = 9, bástya = 5, huszár és futó = 3, gyalog = 1).



**6x6****Diana sakk**

Ez az 1870-ben keletkezett játék 6x6-os táblán játszható az alábbi kiinduló állásból:

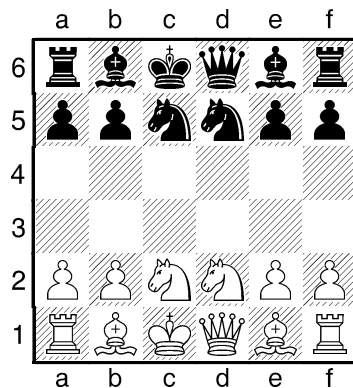
A gyalog a kiinduló állásból is csak egyet léphet előre, nincs sáncolás és nincs vezérfelvétel.

**Los Alamos sakk**

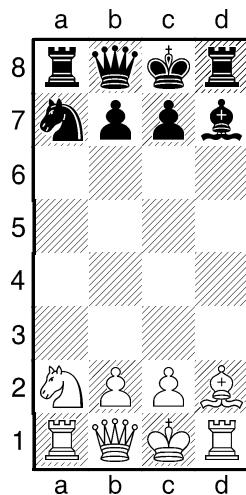
A gyalog a kiinduló állásból is csak egyet léphet előre, nincs sáncolás. Ez az első sakkváltozat, melyre számítógépes programot írtak.

**Sakk 36 mezőn**

Az 1900-as években, Németországban terjedt el.



A huszárok miatt mozgékonyabbak a haderők, kevesebb a döntetlen, mint az előző változatokban.

**8x4****Féltáblás sakk**

A kisebb tábla gyorsabb játékot tesz lehetővé, a pozícióharc helyett inkább a taktika érvényesül.

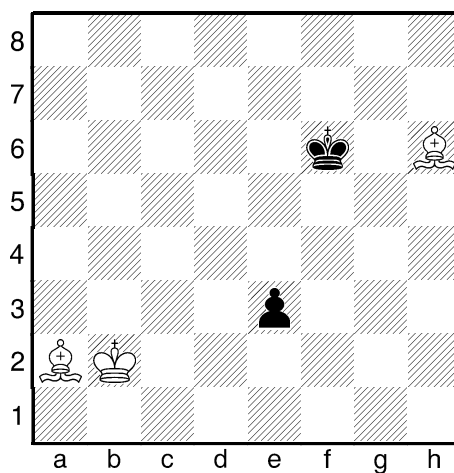
## ***Biliárd sakk*** (Billiard Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

A vezér és a futók visszapattanhatnak a tábla széléről.

A futók akár 24 mezőt is ellenőrzésük alatt tarthatnak az eddigi 14-gyel szemben, az erejük leginkább a végjátékban mutatkozik meg. Két futó akár a tábla közepén is be tudja mattolni a királyt.

**F.F.L. Alexander, 1932**



Matt két lépésben

**Megoldás:**

**1. ♔a1** és vagy **1...♔e5** **2. ♖g7#** , vagy **1...e2** **2. ♖b2#**



## **Hengersakk** (Cylinder Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

Az a- és h-vonalak szomszédosak.

Ha a saktábla bal és jobb szélét összeragasztjuk, egy hengert kapunk, ez lesz a hengersakk táblája. Természetesen nem kell fizikailag megtenni ezt (nehéz is lenne rajta játszani), elég, ha tudjuk, hogy pl. az a1 mezőn álló huszár léphet nem csak b3-ra és c2-re, hanem h3-ra és g2-re is.

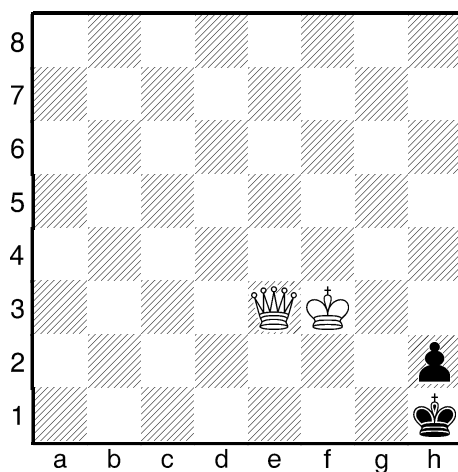
A b1-en álló bástya léphet d1-re akkor is, ha a c1-en áll egy figura, ha a többi mező üres az első soron.

A hagyományos sakkhoz képest jóval több lépéslehetőség van. A huszár a sarokból is négy mezőt figyel, a futó majdnem olyan értékű figura lesz, mint a bástya: lépéslehetőségeinek száma ugyanakkora, de még mindig csak ugyanolyan színű mezőkön léphet. Megszűnik a centrum jelentősége, nincs különbség a vonalak között.

Már a megnyitásban is óvatosnak kell lenni, egy rossz lépés vezért veszíthet: **1. b3 e5?? 2. ♔xd8**

A legelső hengersakk-feladványt Olaszországban publikálták 1907-ben.

### A. Piccinini

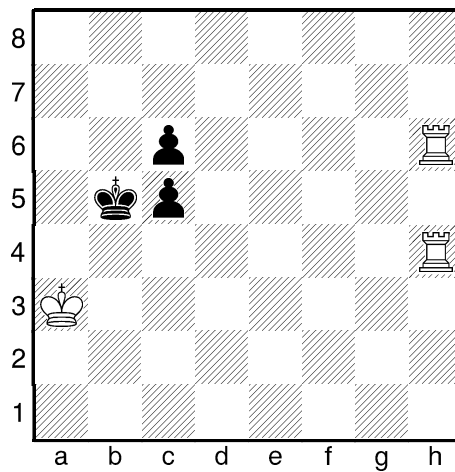


matt két lépésben

**Megoldás:**

1. ♖a3 ♔g1 2. ♚c1#

A következő feladvány mutatta be először, hogy a hengersakkban teljes kört is lehet lépni:

**A. W. Mongredien, 1926**

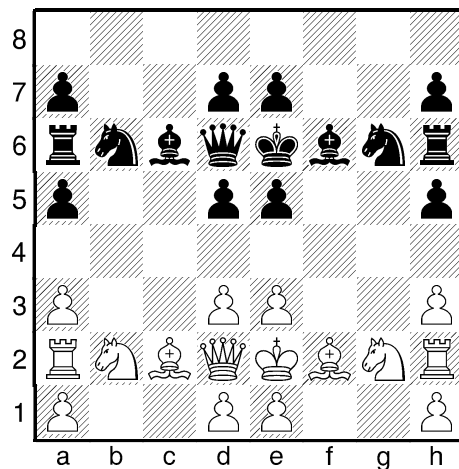
matt két lépésben

**Megoldás:**

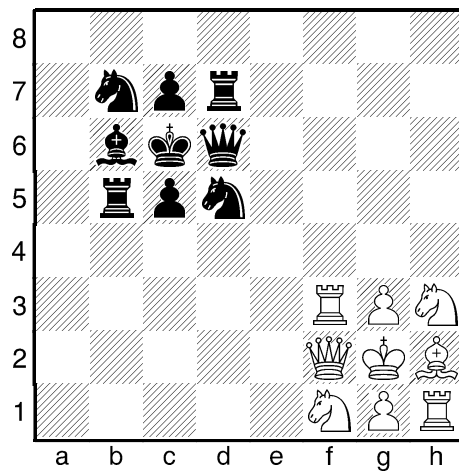
1. ♜h4-h4 majd c4-re vagy ♔a5-re 2. ♜h4-h5#

Ma már nem tekintik szabályosnak azt a lépést, amelynél minden figura helyben marad.

Ha nem az a- és h-vonalakat, hanem az 1. és 8. sorokat tekintjük szomszédosnak, a **vízszintes hengersakkot** (horizontal cylinder chess) kapjuk. A kezdőállás itt a következő (hiszen a királyok egymás mellett állnának):

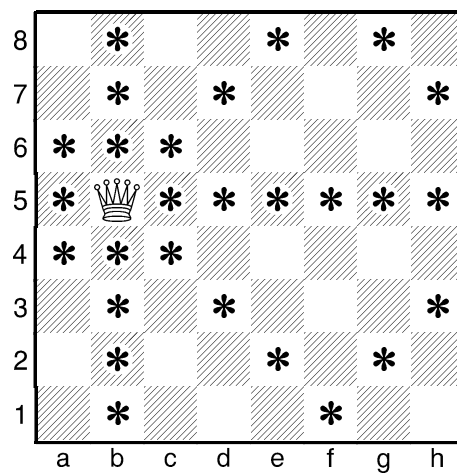


Ha egyszerre szomszédosak az a és h vonalak, valamint az 1. és 8. sorok is, az a **tórusz sakk** (ring-cylinder chess). A kezdőállás:



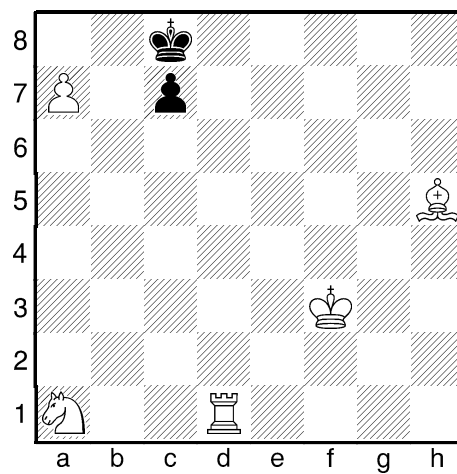
A gyalogok léphetnek fel, le, jobbra és balra, valamint üthetnek bármilyen átlós irányba. Gyalogátváltás nincs.

A vezér bárhol áll, 28 mezőt ellenőriz:



Tényleg csak az ínyenceknek írom le a **Klein-kancsó sakkot**, ahol az a- és h-vonalak szomszédosak, az 1. és 8. sorok pedig fordítva szomszédosak: a1 a h8, b1 a g8, c1 az f8 stb. szomszédja. A kezdőállás ugyanaz, mint a tórusz-sakkban.

A következő pozíció érdekessége, hogy függőleges henger, vízszintes henger és tórusz sakkban is matt állás:



Függőleges hengersakkban a futó, vízszintes hengersakkban a huszár mattolt (a bástya nem üthető, védi a futó). Tórusz sakkban a futósakkot védené a gyalogtolás b7-re, de így is matt a kettős sakk miatt.

## **Dupla sakk** (Double Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Két táblán zajlik a küzdelem, a soron következő játékos választhat, hogy melyik táblán lép.
2. Bármelyik táblán mattot adó játékos nyer.

A játék kiinduló állása tehát két táblán hagyományos alapállás.

Világos valamelyik táblán kezd, sötét (nem feltétlenül ugyanazon a táblán) válaszol. Csak szabályos lépést lehet tenni, ezért a sakkot kötelező (ugyanazon a táblán) védeni, mattra pedig vége a játéknak (mindkét táblán). Patt csak akkor van, ha a soron következő fél egyik táblán sem tud lépni.

Ha időre játszuk a partit, nem kell mindkét táblához külön óra, elég egy. Játsszajegyzésnél a lépés után A vagy B betűvel jelezzük, melyik táblán léptünk.

Világosnak valószínűleg nagyobb előnye van, mint a hagyományos sakkban, ezt a következő gondolatmenet támasztja alá.

Sötétnek két alapstratégiája van:

– Ha mindig ugyanazon a táblán lép, mint világos, akkor gyakorlatilag két hagyományos játszmát játszik. Ilyenkor, ha mindig azon a táblán lép világos, amelyiken jobban áll, előnye még nagyobb, mint a hagyományos sakkban.

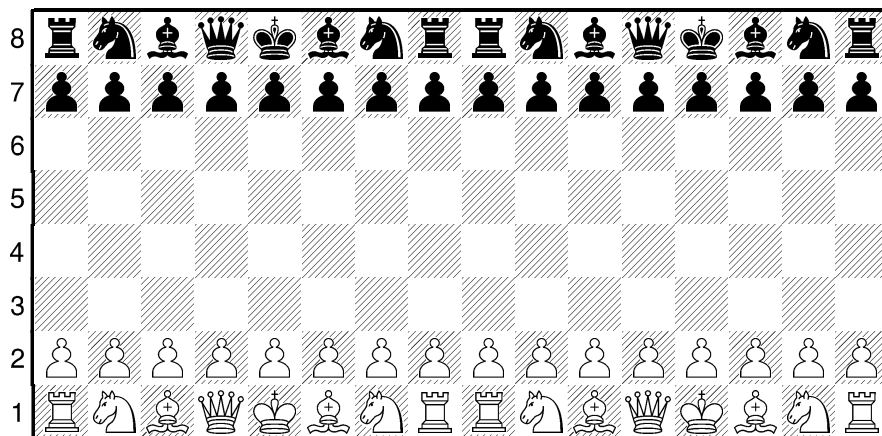
– Ha mindig az ellenkező táblán lép sötét, akkor világosnak egy lépés előnye van a matt beadásához.

Ezért sötétnek valamilyen „kevert” stratégiát kell alkalmaznia, néha ugyanazon a táblán kell lépnie, néha a másikon (kivéve, ha világos csak az egyik táblán játszik, ekkor nem szabad neki plusz lépéselőnyt adni ezen). Ez függhet az állás jellegétől (zárt, nyílt) és attól, hogy ki áll jobban az egyes táblákon.

## **Duplaszéles sakk** (Doublewide Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Egy 16\*8-as táblán folyik a küzdelem, amelynek alapállása két egymás melletti hagyományos sakk alapállás.
2. Bármelyik királynak mattot adó játékos nyer.



A duplasakknál látott kezdőállásból indul a játék (előző diagram), a lényeges különbség, hogy a két tábla közötti határ átjárható. A játszmajegyzésnél ezért nem különböztetjük meg a táblákat, hanem az a-h oszlopok után i-p oszlopok következnek.

A játék jóval bonyolultabb lesz így, mint a hagyományos sakk (vagy a dupla sakk), nem csak több figuránk lesz, de a figuráknak a lépéslehetősége is sokkal nagyobb. Ráadásul két király ellen támadhatunk, és két királyt kell védenünk.

Néhány érdekes és jellegzetes eltérés a hagyományos és a duplaszéles sakk között:

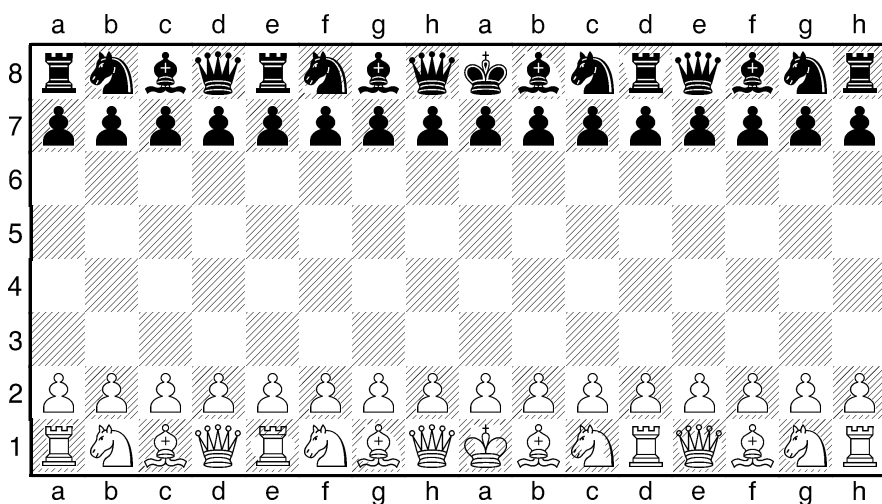
- A centrum jóval szélesebb, mint a hagyományos sakkban, így jóval nehezebb ellenőrizni.
- A világos baloldali királyának rövidsánca, vagy a jobb oldali király hosszúsánca a centrum felé viszi a királyt, biztonságosabbak ezért a másik oldali sáncolások.
- Ha villát adunk az ellenfél két királyának (egyszerre adunk sakkot

mindkettőnek), az matt, hacsak nem tudjuk egy lépésben védeni mindkét sakkot (pl. a figura leütésével).

– A legtöbb lépéskényszeres nyerő végjáték itt nem nyerhető az extra király lépéslehetősége miatt. Viszont éppen ezért nyerhető a K+K+H a K+K ellen!

Érdekes változat még a **triplaszéles sakk**, 24\*8-as táblán, három királlyal, amiből az egyik sáncolás után is a centrumban marad. Még szélesebb változatok már nem hoznak új szint a játékba.

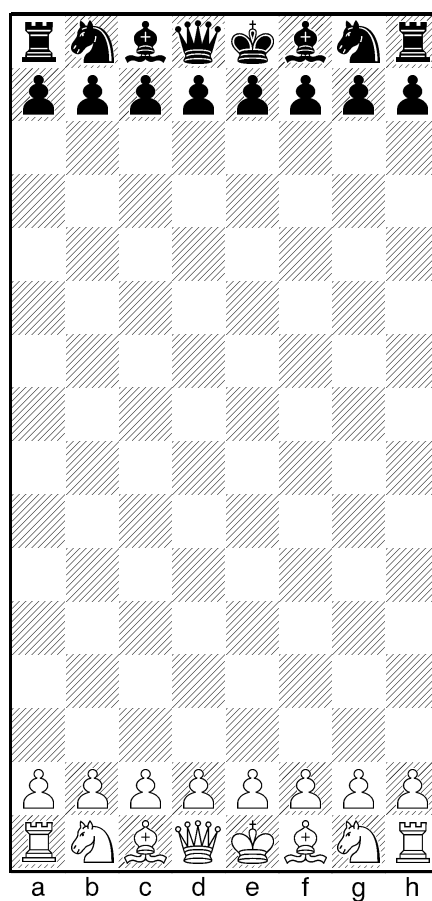
David Short javaslata 1996-ból egy királlyal a hagyományos sakk szabályai szerint:



A sáncolásnak négy változata van a négy bástyának megfelelően. A királyhoz közelebbi bástyákkal való sáncolásnál a király két mezőt lép, a távolabbi bástyákkal való sáncolásnál négyet.

## **Duplahosszú sakk** (Mega Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:  
Egy 8\*16-os táblán folyik a küzdelem.



A hagyományos sakkpartinál hosszabb küzdelem folyik, van idő a harc előkészítésére.



## ***Alice sakk***

Vernon R. Parton játékát Lewis Carroll Alice Tükörországban című műve ihlette. Csodálatos sakk-álmovilág tárul fel, melynek logikája teljesen más, mint a hagyományos sakké, a tér különösen elferdül, tényleg Tükörországban érezzük magunkat.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Két táblán zajlik a küzdelem, alapállásban a bal oldalin (A tábla) normál kezdőállás van, a jobb oldali (B tábla) üres.
2. Minden lépésnek szabályosnak kell lennie a hagyományos sakk szerint is.
3. A figura csak olyan mezőre léphet, amelyiknek megfelelő mező a másik táblán üres.
4. Minden lépés után az éppen lépett figura átkerül a másik tábla megfelelő mezőjére.
5. Nincs en passant ütés.

A figurák vándorolnak a két tábla között, fontos azonban, hogy ezt a lépésük után teszik meg, tehát ütni csak azonos táblán levő figurát lehet.

Sáncolásnál azoknak a mezőknek, amelyeken a király és a bástya áthalad, mindét táblán üresnek kell lenniük. A sáncolás végén mindkét figura átkerül a másik táblára.

Sakkban akkor áll a király, ha azonos táblán levő figura támadja. Ez nem védhető ki közbehúzással! Az azonos táblán levő figura ugyanis lépés után átkerül a másik táblára, a másik tábláról pedig nem hozhatunk át figurát, mert a lépésnek szabályosnak kell lennie az áthozatal előtt is.

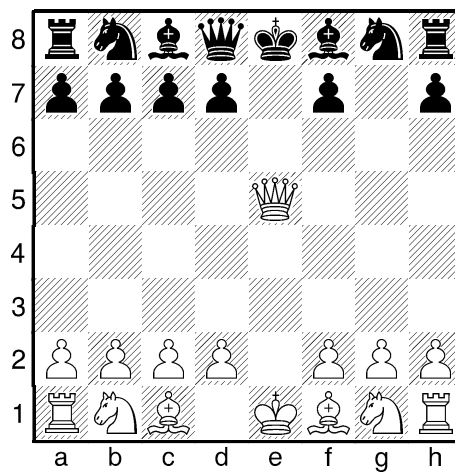
A király ezért sokkal védtelenebb, mint hagyományos sakkban. Ha nem üthető a sakkot adó figura, el kell lépnünk a királlyal olyan mezőre, amelyik mindkét táblán üres és egyik táblán sem áll sakkban.

Közbehúzással tehát nem védhető a sakk, ha nem tudjuk ütni a sakkot adó bábót, és ki sem tudunk lépni a sakkból, mattot kaptunk. Íme néhány megnyitási csapda (a lépése utáni A és B jelzi, hogy melyik táblára került a figura):

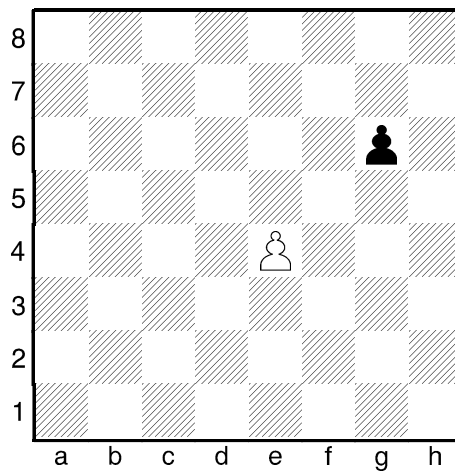
**Castelli–Pugnali, 1993**

**1.e4/B e5/B 2.♔h5/B g6/B 3.♔xe5/A # 1–0**

**A)**

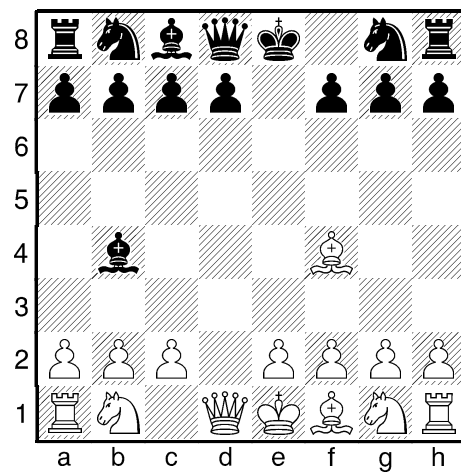


**B)**

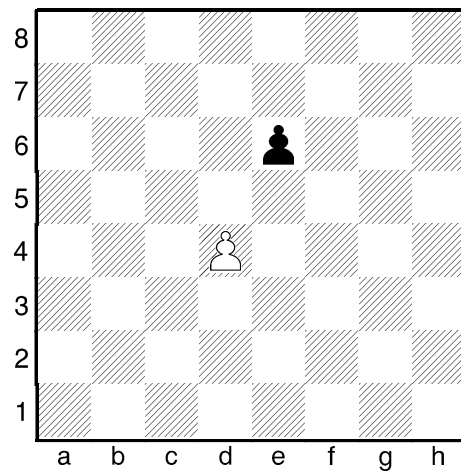


**Kustrin–Castelli, 1995**  
**1.d4/B e6/B 2.♘g5/B ♗e7/B 3.♗f4/A ♘b4/A # 0–1**

A)



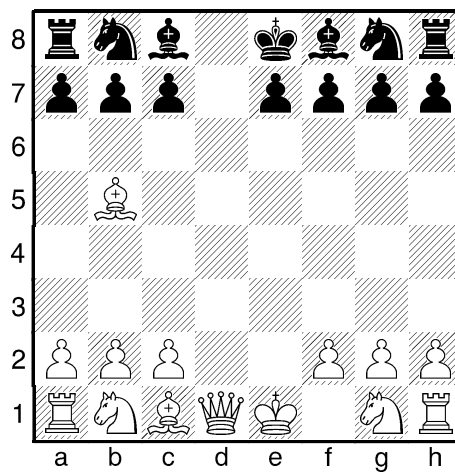
B)



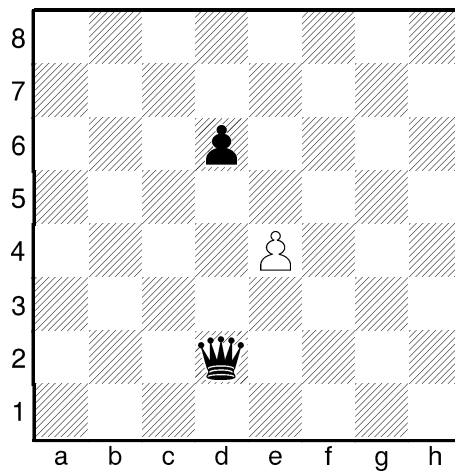
**Castelli–Jelliss, 1995**

**1.e4/B d6/B 2.♘c4/B ♚xd2/B 3.♘b5/A # 1–0**

**A)**



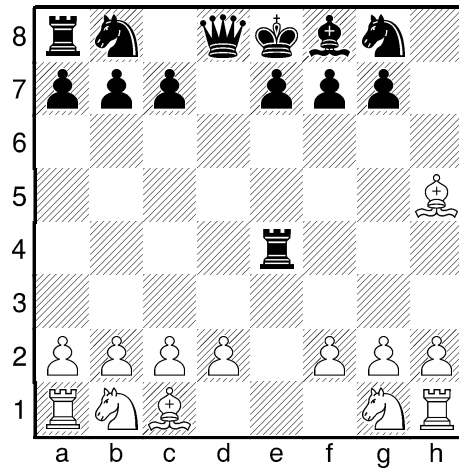
**B)**



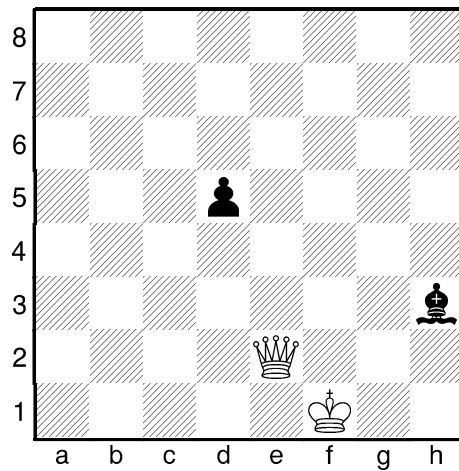
## Cornacchini–Jelliss, 1996.

1.e4/B h5/B 2.♙e2/B ♜h4/B 3.♙xh5/A ♜xe4+/A 4.♚f1/B d5/B 5.♞e2/B  
fenyegget 6.♞b5#, de 5...♙h3/B # 0–1

A)



B)



A vezérek nagyon erősek, a huszárok és gyalogok eléggé gyengék. A huszárok is csak a 128 mező felét tudják bejárni, mint a futók: az egyik táblán sötét mezőn álló huszár a másik táblán világos mezőre kerül.

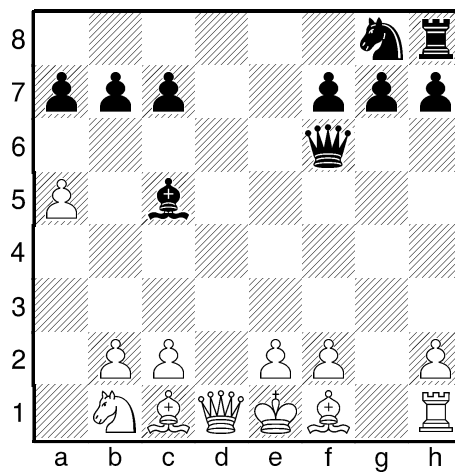
Minden lépés az egyik táblán kezdődik és a másikon ér véget, ezért a figurák jóval kevésbé tudják egymást védeni. Például két egymás melletti

gyalog, ha mindkettővel először kettőt lépünk, már nem védhetik utána egymást. Csak ha az egyikkel kettőt, a másikkal egyet lépünk először, védheti egyik a másikat, de természetesen, csak ha ugyanazon a táblán állnak.

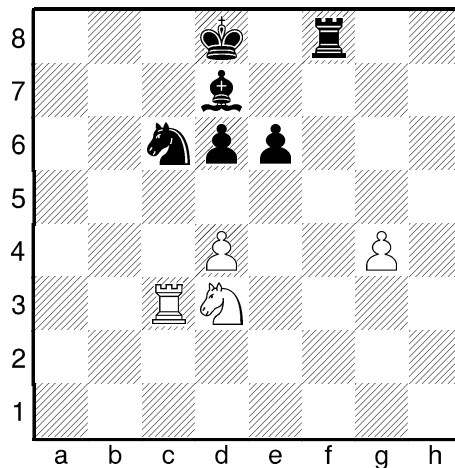
**Jelliss–Veronesi, 1995**

**1.g4/B e6/B 2.a4/B ♖h4/B 3.♞a3/B ♜c6/B 4.♞e3/A+ ♔d8/B 5.d4/B d6/B 6.♞f3/B ♙b4/B 7.a5/A nem üthető a vezér: 7.♞xh4/A?? ♙a5/A# 7...♞f6/A 8.♞e5/A fenyeget 9.♞d7/B# 8...♙d7/B ♞d3/B 9.♙c5/A 10.♞c3/B ♞f8/B**

A)



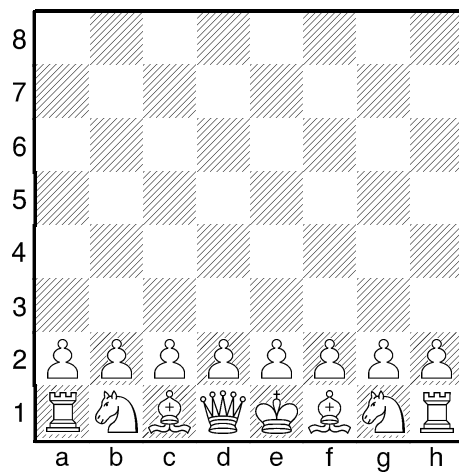
B)



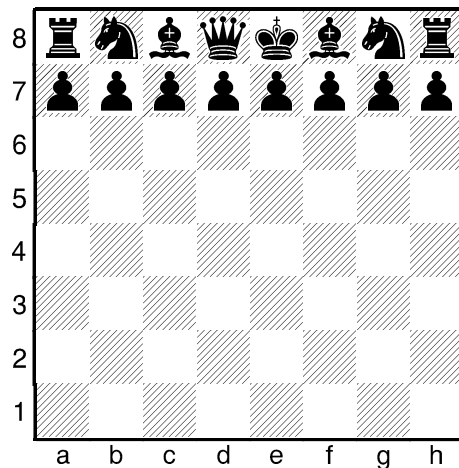
11. h4/B? ♙xf2/B 12. ♖b3/A ♚xf1/B 13. ♘xf2/A ♛g2/A 14. ♗h2/B ♜f1/A+ 15. ♔d2/B ♞xd1+/B 16. ♕xd1/A h5/B 17. ♞xb7/B ♖c8/A 18. ♞b4/A ♚g3/B 19. ♞g2/A ♞h1/B 20. ♔d2/B ♛e1/A 21. ♘d3/B ♘e5/A 22. ♞f2/B ♘c4/B #

Az Alice-sakk egy másik változatában ugyanezek a szabályok vannak érvényben, de a kezdőpozícióban a világos figurák az egyik, a sötét figurák a másik táblán vannak.

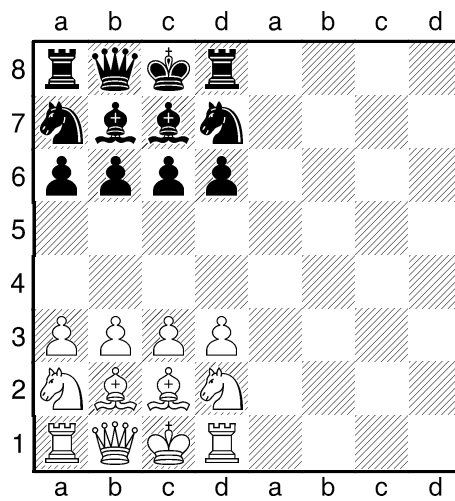
A)



B)



Parton javasolta az egy táblán játszható verziót is, a kezdőállás:



A figurák a tábla bal- és jobb oldala között ugrálnak.



## 7. Többlépéses változatok

Nagyon sok olyan játék van, amelyek abban térnek el a hagyományos saktól, hogy egy lépés helyett többet is tehetünk egymás után. Tehetjük ezeket a saját figuránkkal, de még izgalmasabb, ha mozgathatjuk az ellenfél figuráit is, ebben a fejezetben ilyenre is lesz példa.

Ajánlom e játékokat azoknak, akik szeretik a többlépéses feladványokat, e változatokban szinte mindegyik lépés az.

### ***Marseille sakk***

A szabályokat a Le Soleil című marseille-i helyi lapban publikálták először 1925-ben. Gyorsan népszerűvé vált, olyan nagymesterek játszották, mint Aljechin, Réti, Znosko-Borovsky.

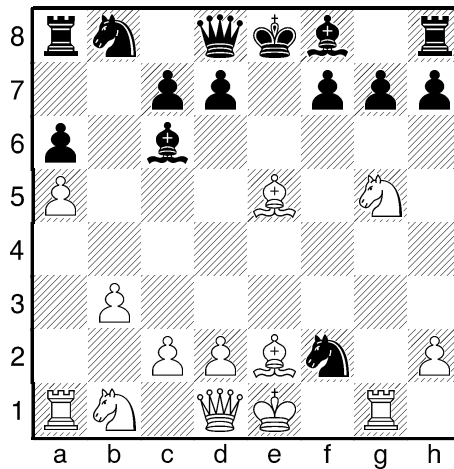
A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

A játékosok egy lépés helyett két lépést tehetnek

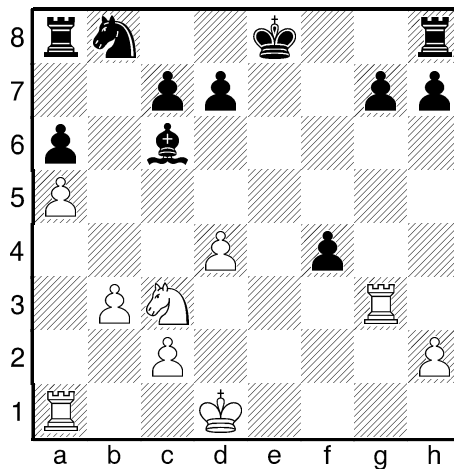
A játékos léphet kétszer ugyanazzal a figurájával, vagy két különböző figurával is. A sáncolás egy lépésnek számít. A lépések csak szabályosak lehetnek: nem adhatunk például az első lépésben sakkot. A kapott sakkot az első lépésben védeni kell.

**Fortis–Aljechin, 1925**

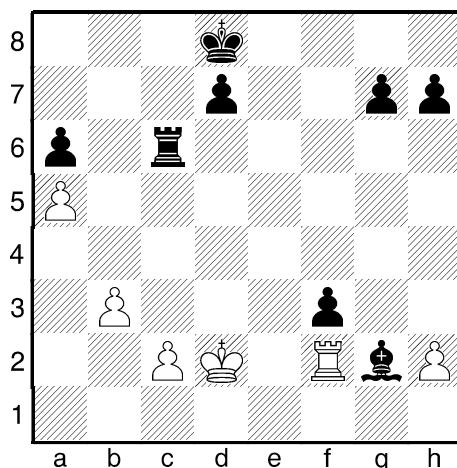
1. b3 ♖b2 b6 ♖b7 2.e4 ♗e2 jobb mint ♗xg7 ♗xh8 ♗xe4 ♗c6 nem  
 2...♗xe4 ♗b7? 3.♗f3 ♗xb7 ♜c8 ♜xb7 4.♜f3 ♜xb7 3. a4 a5 a6 b5  
 4.♗xb5 ♗e2 ♗xg2 ♗c6 5.♘h3 ♞g1 e5 ♘f6 6.♗xe5 ♘g5 ♘g4 ♘xf2



7.♘xf2 d4 ♜xg5 ♜f5+ 8. ♘e1 ♗d3? ♜xd3 ♜xd1 9.♘xd1 ♗g3 ♗d6  
 ♗xg3 sötét egyszerűsíteni igyekszik 10.♞xg3 ♘c3 f5 f4! világosnak  
 nincs védelme



11. ♖g1 ♜e1+ ♘d8 ♙f3+ 12. ♘d2 ♘d3 ♙g2 f3 13. ♘e3 ♘f2 ♗c6 ♗xd4  
 14. ♗e2 ♗xd4 c5 cxd4 15. ♜ad1 ♜xd4 ♜e8 ♜xe1 16. ♘xe1 ♜d2 ♜c8 ♜c6  
 17. ♜f2 ♘d2? 17. ♜xg2 ♜f2 jobb lett volna



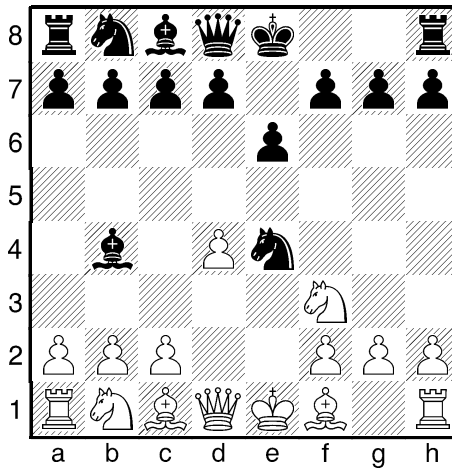
17...g5 ♜d6+ 18. ♘e3 c3 h5 ♜e6+ 0-1

1.e4 ♗f3 vagy 1.d4 ♗f3 a legjobb megnyitás, világos nagy előnyével. Ezért ma már úgy játsszák ezt a játékot, hogy világos első lépésekor csak egyet léphet, majd sötét és világos is a továbbiakban kettőt-kettőt.

Ebben az ún. **kiegyensúlyozott Marseille sakkban** 1.d4 a legjobb kezdés, de jó 1. ♗f3 vagy 1.e3 is. 1.e4 nem jó 1...d5 dxe4, 1. ♗c3 pedig 1...d5 d4 miatt.

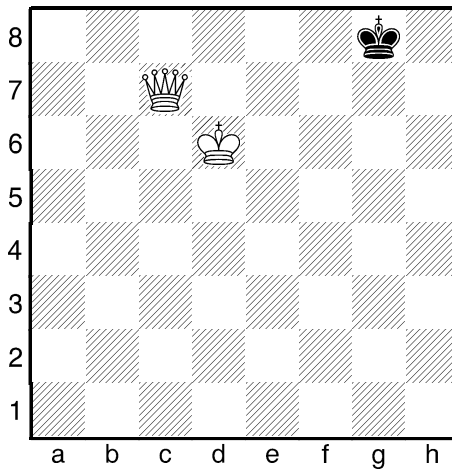
A vezér gyengébb, mint a hagyományos sakkban (kb. két könnyűtisz-tet ér), és sokkal könnyebb elnézni:

1. d4 e6 ♘f6 2. ♗f3 e4?? ♘xe4 ♙b4+!



3. ♙d2 ♙xb4 a5 axb4

A huszár kicsit erősebb a futónál, végjátékban több mezőt ellenőriz. Hasonlóan a hagyományos sakkhoz, a végjátékban a király és a bástya nyer az egyedülálló király ellen, sőt, akár a király és futó, akár a király és huszár ellen is. Vigyázni kell azonban a vezérrel, nagyobb a patt esélye:



1. ♔e6 ♙f7+? ♔h8 patt.

## **Duplalépéses sakk** (Double Move Chess)

Fred Galvin javasolta 1957-ben.

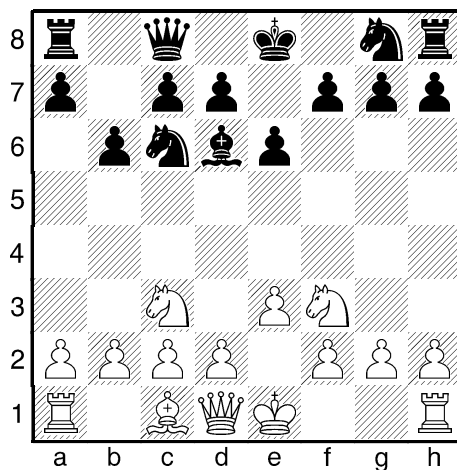
A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. A játékosok egy lépés helyett két lépést tehetnek, a nyitólépés kivételével.
2. Sakk, matt nincs, a király is üthető. Az nyer, aki leüti az ellenfél királyát.
3. Nincs menetközbeni ütés

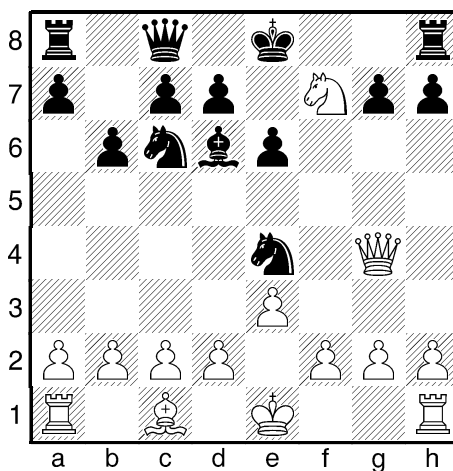
Világos tehát egy lépéssel kezd, ezután mindkét fél kettőt-kettőt léphet. Míg a Marseillais sakkban csak szabályosakat lehetett lépni, a duplalépéses sakkban lehet egy lépésben sakkot adni majd levenni az ellenfél királyát. A játszmák ezért sokkal élesebbek és rövidebbek.

### Castelli–Merola, 1994

1. ♖c3 ♗c6 e6 2. ♘f3 e3 ♙b4 b6 3. ♚a6 ♜xc8 ♝xc8 ♞d6??



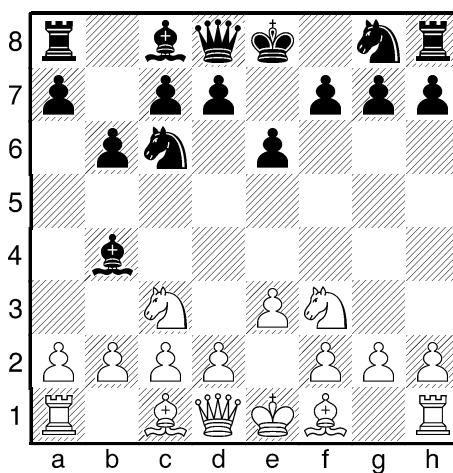
4. ♗e4 ♗g5! ♗f6 ♗xe4 5. ♗xf7 ♝g4!! 1-0



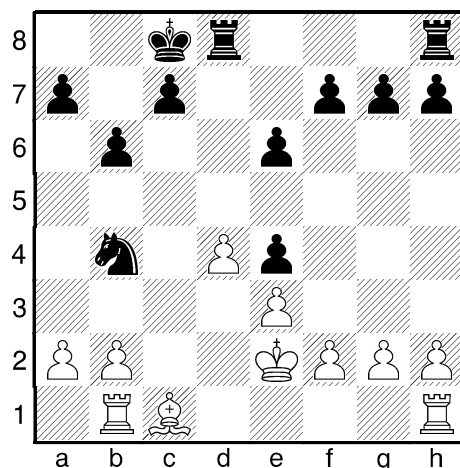
Vagy a huszár, vagy a vezér üti a következő lépésben a királyt.

**R. Salvadori–A. Castelli, 1995**

**1. Nc3 Nc6 e6 2. Nf3 e3 Bb4 b6**



**3. Ba6 Bxc8 3.a3 axb4?? Nxb4 Qg5!! 4. Qe2 Qd1 Qf5 Nxc2! 3... Qxc8 Nf6 4. Ne4 c3 Nxe4 Qa6 5. Qe2 Qxa6 Nb8 Nxa6 6. Ng5 Nxe4 d5 dxe4 7. cxb4 Qe2 Nxb4 0–0–0 8. Bb1 d4**



♞xd4 ♜c2!! 0-1 9. ♕f3 ♖g3 ♜xe3 ♞d5!

A **gyorsított sakk** (accelerated chess) hasonló a duplalépéses sakkhoz, de csak akkor lehet dupla lépést tenni, ha nem ütünk egyik lépéssel sem. A nyitólépésnél itt is csak egyet léphetünk.

### ***Progresszív sakk*** (Progressive Chess, Scotch Chess)

Az egyik legnépszerűbb játék, a második világháború előtt Nagy-Britanniában keletkezett.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Nem lépéseket, hanem lépéssorozatokat kell tenni. Minden lépéssorozat egy lépéssel hosszabb az előzőnél. A sorozatok egyes lépéseinek szabályosnak kell lenniük.
2. Ha sakkot adunk az ellenfél királyának, a lépéssorozatunk véget ér, de az ellenfél ugyanannyi lépést tehet, mint amennyit egyébként tenne.
3. En passant ütés csak a sorozat első lépéseként lehetséges: olyan gyalogot lehet így leütni, amely az ellenfél előző sorozatának valamely lépésében tett kettős lépést előre és nem haladt tovább.

Világos első lépése egyetlen sakklépésből áll, sötét első lépése két sakklépésből, ezt követően világos három sakklépést tesz, majd sötét négyet, és így tovább. A lépéseknek szabályosaknak kell lenniük: ha sakkban voltunk, akkor azt a sorozat első lépésével el kell háritani, és nem lehet a sorozat egyik lépésében sakkba lépni, majd a sorozat folyamán kilépni abból.

A második szabály szerint, ha például a hetedik sorozatban, a harmadik lépésben sakkot adunk, az ellenfél következik nyolclépéses sorozattal.

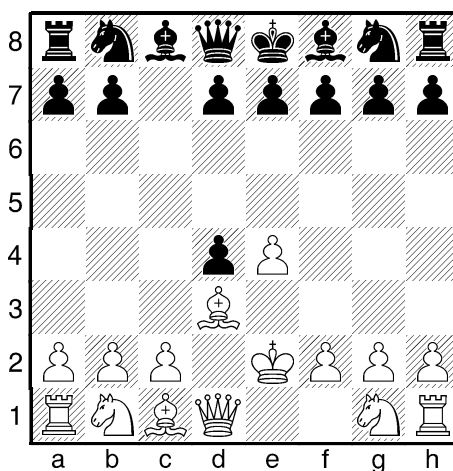
Ha a lépéssorozat befejeződése előtt a játékosnak nincs szabályos lépése, a játék döntetlennel ér véget, de ez elég ritka.

A játszmák általában rövidek, egy tipikus játszma 5-8 lépéssorozatból áll, ami 7-14 hagyományos sakklépésnek felel meg. Kezdő progresszív sakkozók akár 3-4 lépésben is mattot kaphatnak:

1.e4 2.e5 ♘f6?? 3.♙c4 ♚h5 ♛xf7#

1.e4 2.♘c6 ♘f6?? 3.♙c4 ♚h5 ♛xf7#

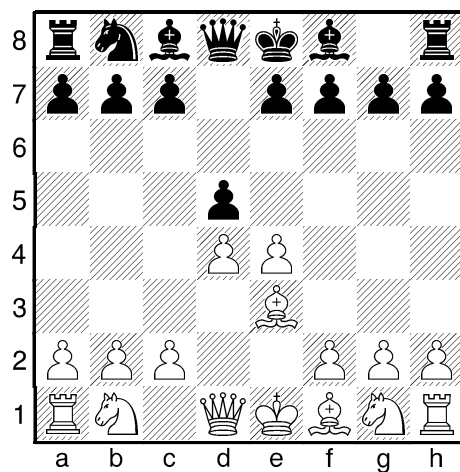
1.d4 2.c5 cxd4 3.e4 ♙d3 ♔e2??



szép példa a 3. szabály (en passant) alkalmazására: 4.dxe3 ♚c7 ♛f4 ♛xf2# 0-1

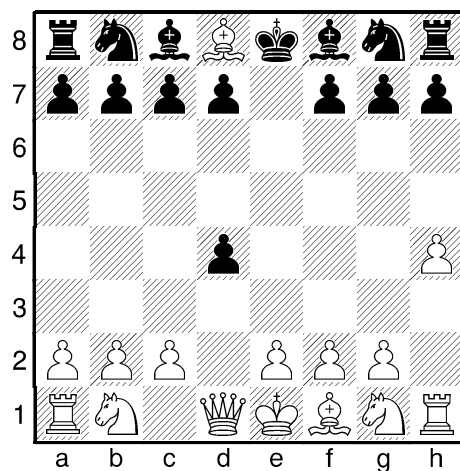


1.e4 2.d5 ♞h6 3.d4 ♚xh6 ♚e3??



4. ♚g4 dxe4 ♚xd4 ♚xd1#

1.d4 2.e5 exd4 3.h4 ♚g5 ♚xd8??



vezért nyert, de játszmát veszít: 4.d3 dxc2 cxb1 ♚ ♚b4#

Elkerülhetjük az előbbihez hasonló csapdákat, ha ismerjük a progresszív sakk megnyitáselméletét.

Világos 1.e4 vagy 1.d4 lépéssel nyithat, mindkettő erős lépés. Minden más esetben 2.e5 e4 sötétnek kedvez. 1.d3 vagy 1.e3 elzárja valamelyik futót, a progresszív sakkban pedig a mobilitás nagyon fontos.

1.d4 elsődleges ideája a c1 futóval levenni a sötét vezért. Sötét legjobb válaszlépései: 2.c5 cxd4, 2.e5 exd4, vagy 2.d5 ♘c6.

1.e4 fő ideája a mattfenyegetés a 3. lépésben, ezzel korlátozni sötét válaszlépéseit. Sötét 2.d5 dxe4, 2.e5 f6, vagy 2.e5 d5 lépésekkel válaszolhat.

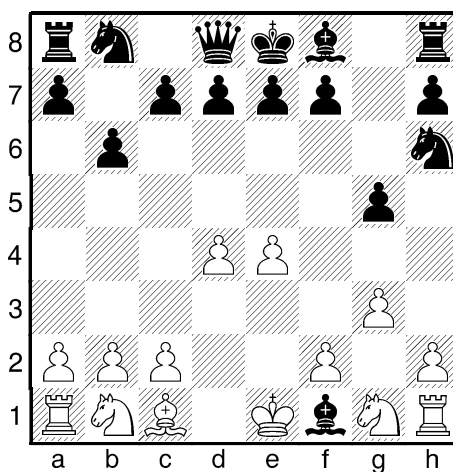
A középjátékban (már a 4.-5. lépéstől) elsősorban azt kell keresni, hogyan mattolhatom be az ellenfelet, a sorozatlépő mattfeladványok kedvelői előnyben vannak.

Próbálják megtalálni a mattokat a diagramok után! A megoldások a hét feladat után találhatóak.

A partik többségét az 1996-ban rendezett első (bajnok Fred Galvin), és az 1998-as második (bajnok a magyar származású Fogarasi Norbert) internetes világbajnokság játszmái közül válogattuk.

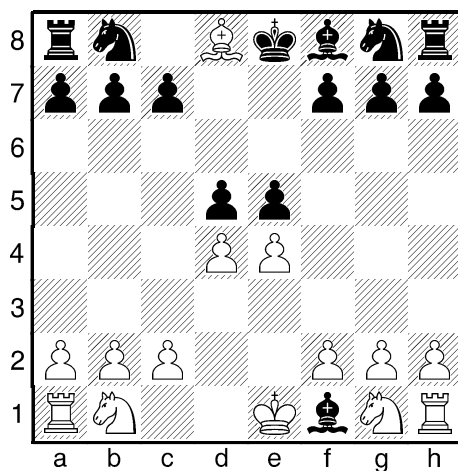
### Vargiu–Taylor, 1998

1.e4 2.g5 ♘h6 3.d4 ♖e2 g3 4.b6 ♙a6 ♙xe2 ♙xf1



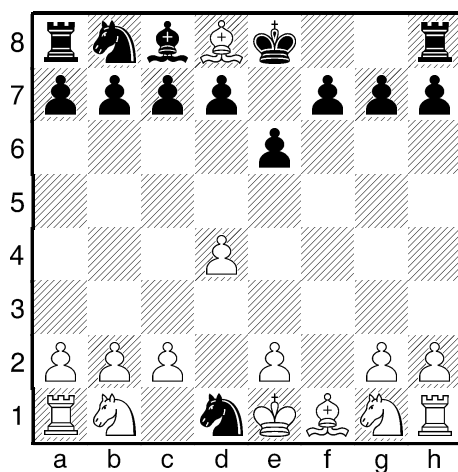
világos az 5. lépéssorozatban mattol

**Tolonen–Elliot, 1998**  
 1.e4 2.d5 e5 3.d4 ♘g5 ♘xd8 4.♘g4 ♘xd1 ♘e2 ♘xf1



világos az 5. lépéssorozatban mattol

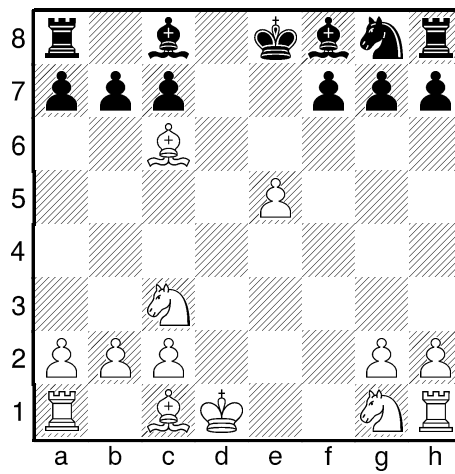
**Hyatt–Baer, 1998**  
 1.d4 2.e6 ♘e7 3.♘g5 ♘xe7 ♘xd8 4.♘f6 ♘e4 ♘xf2 ♘xd1



világos az 5. lépéssorozatban mattol

**Brodie–Prentos, 1998**

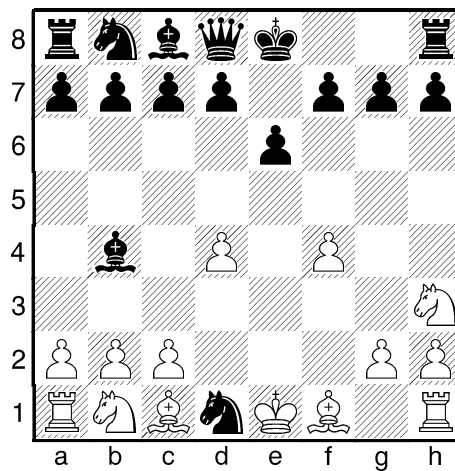
1.♘c3 2.♘c6 d5 3.e4 exd5 ♖3 4.♙xd5 ♗xf3 e5 ♗xd1+ 5.♙xd1 d4 dxe5 ♘b5 ♘xc6+



sötét a 6. lépéssorozatban mattol

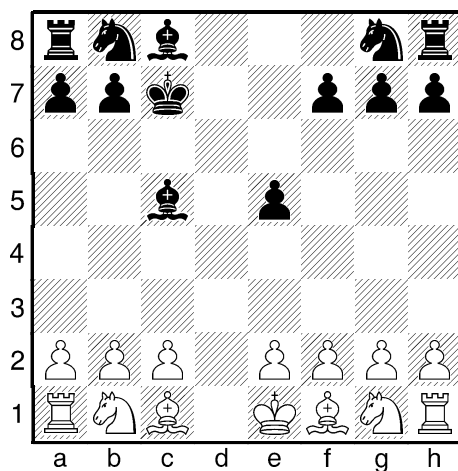
**Fogarasi–Gray, 1996**

1.e4 2.e6 ♘f6 3.d4 f4 ♘h3 4.♘xe4 ♘f2 ♘xd1 ♘b4+



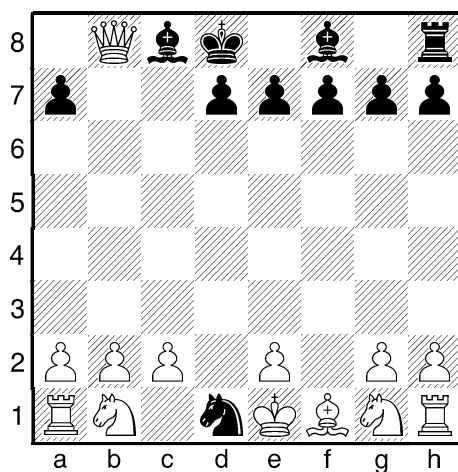
világos az 5. lépéssorozatban mattol

**Lorinc–Kivijarvi, 1996**  
 1.d4 2.d5 c5 3.dxc5 ♖xd5 ♗xd8+ 4.♔xd8 ♕c7 e5 ♘xc5



világos az 5. lépéssorozatban mattol

**Stone–Boniface, 2002**  
 1.d4 2.♗f6 c5 3.♘d2 ♘a5 ♘xd8 4.♗e4 ♗xf2 ♗xd1 ♔xd8 5.dxc5 c6 cxb7 bxa8 ♖xb8



sötét a 6. lépéssorozatban mattol

**MEGOLDÁSOK:****Vargiu–Taylor**

5.d5 d6 dxe7 ♘xg5 exd8♚#

**Tolonen–Elliot**

5.exd5 d6 dxc7 c8♚ ♘h4#

**Hyatt–Baer**

5.a4 ♖a3 ♖h3 ♖xh7 ♖xh8# (nem jó d5 dxe6 exd7 a sakk miatt vége a sorozatnak)

**Brodie–Prentos**

6.♘d7 0–0–0 ♘b4 ♘xc3 ♘g4#

**Fogarasi–Gray**

5.♘d2 ♘xb4 ♗g5 ♗xe6 ♗xg7#

**Lorinc–Kivijarvi**

5.♘h6 ♗c3 ♖d1 ♖d6 ♗b5#

**Stone–Boniface**

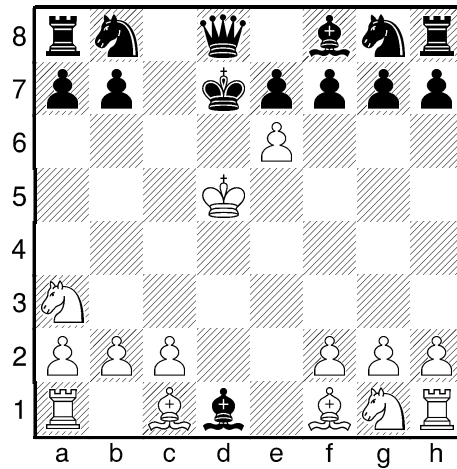
6.e5 h5 ♖h6 ♘c5 ♖d6 ♘f2#

Ha nem lehet mattot adni az adott lépéssorozatban, akkor keressünk „szellemet”! A szellem Fred Galvin ötlete, a lényege, hogy olyan lépéssel kell zárni a sorozatot, ami az ellenfelet sakkadásra kényszeríti.

Például világos ötlépéses szelleme után sötét sakkot ad, ezzel vége is a sorozatának, világos újra jöhet hétlépéses sorozattal. Világos tehát tizenkettőt léphet sötét egyetlen lépésével szemben, ez legtöbbször elég a matthoz.

**Galvin–Lorinc, 1998**

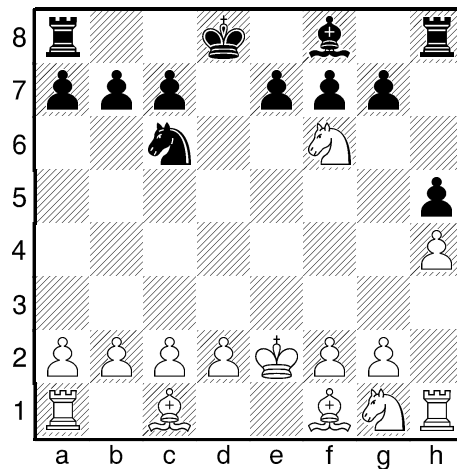
1.d4 2.c5 cxd4 3.e4 e5 ♘a3 4.d5 ♙g4 ♕xd1 ♖d7 5.♗d2 ♗d3 ♖xd4 ♗xd5 e6+ 1–0



Sötét csak ellensakkal védekezhet, amire mattot kap: 6.♗e8+ 7.♗c5 ♕d3 ♙g6 ♕xf7# vagy 6.♗c7+ 7.♗c5 ♕b5 ♕d7 ♘b5# vagy 6. ♗c8+ 7.♗c5 ♕d2 ♕a5 ♖xd1 ♖xd8# vagy 6.fxe6+ 7.♗c5 ♕f4 ♕xb8 ♘b5 ♘d6 ♕b5#

**Hansen–Saukkola, 1998**

1.e4 2.♘c6 d5 3.♙g4 ♙xc8 ♙xd8+ 4.♗xd8 dxe4 ♘f6 h5 5.♘c3 ♘xe4 ♘xf6 h4 ♗e2



6.exf6 ♗e7 ♗d6 ♗c5 ♗c4 ♘d4+ 7.♗e3+ Íme a szellem! 8.♘e2 g5 g4 ♖e8#

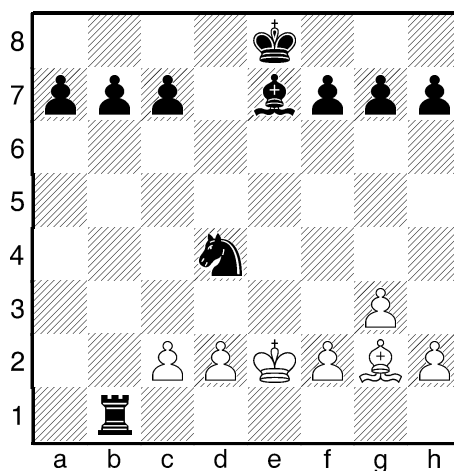
Mi a teendő, ha sem mattot, sem szellemet nem tudunk az ellenfélnek adni? A legfontosabb, hogy az ellenfél a következő lépésében ne adhasson sem mattot, sem szellemet! A sáncolás nem túl biztonságos a progresszív sakkban. A királyt inkább egy nyílt mezőre kell vinni a második sorra (ne vezér, bástya, vagy futó elé kötésbe, lásd az előző játszmát) úgy, hogy mellette minél több olyan üres mező legyen, amelyiket sem saját, sem ellenséges figura nem támad.

Csak a mattok és szellemek elkerülése, és a király biztonságba helyezése után következő szempont a figurák fejlesztése, illetve az anyagi előny elérése. A fejlődés a progresszív sakkban a következőket jelenti: a centrumgyalogok tolása, nyílt vonalak biztosítása a vezérnek és a futóknak; a huszárok fejlesztése, megnyitva a szomszédos mezőt a bástyáknak; a szélső gyalogok tolása, vonalat nyitva a bástyáknak.

Az ellenfél figuráinak ütésénél nem az a fontos, hogy minél többet vegyünk le, hanem hogy a legfejlettebbeket, a királyt leggyorsabban támadni tudó bábokat távolítsuk el. Kiütésnek nevezzük, amikor annyi ellenséges bábót veszünk le a tábláról egy lépéssorozatban, hogy a maradékkal az ellenfél már semmit nem tud kezdeni.

### Jendras–Hyatt, 1998

1.b4 2.d5 ♘f6 3.♗b2 ♗xf6 ♗d4 4.e5 exd4 ♗xb4 ♔e7 5.e3 exd4 ♖g4 ♖xc8 ♖xd8+ 6.♞xd8 ♞d6 ♞a6 ♞xa2 ♞xa1 ♞xb1+ 7.♕e2 ♘h3 g3 ♗g2 ♞xb1 ♘f4 ♘xd5+ 8.♕e8 ♗e7 ♘c6 ♞d8 ♞xd5 ♞b5 ♞xb1 ♘xd4+



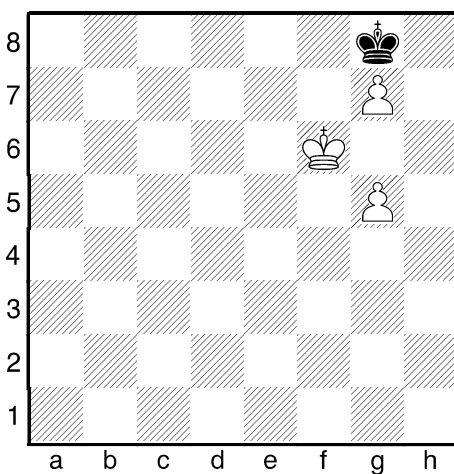


Kiütés: világosnak egy használhatatlan futója maradt, a gyalogok pedig nem vihetők be a 8. sorra, mert arra is mattot kap világos.

**9.♔d3 ♚xb7 c3 cxd4 d5 d6 dxе7 ♔c2 ♔xb1 10.♔xe7 ♔d6 ♔c5 ♔b4 ♔b3 c5 c4 c3 cxd2 d1♚#**

A progresszív sakk végjátékelméletének – az általában rövid partik miatt – kevés a gyakorlati haszna, de nagyon érdekes.

A következő állásban sötét tartani tudja a döntetlent: királyával csak a g8-h7 mezőkön mozogva utolsó lépésével visszalép g8-ra.

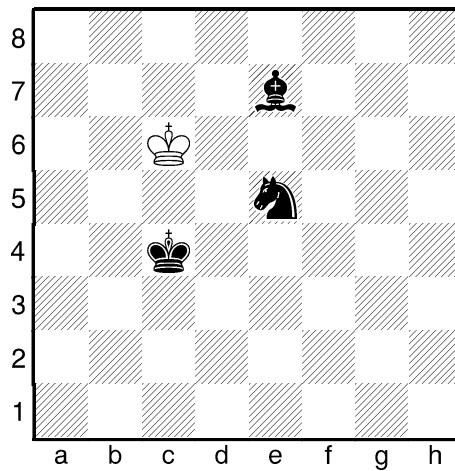
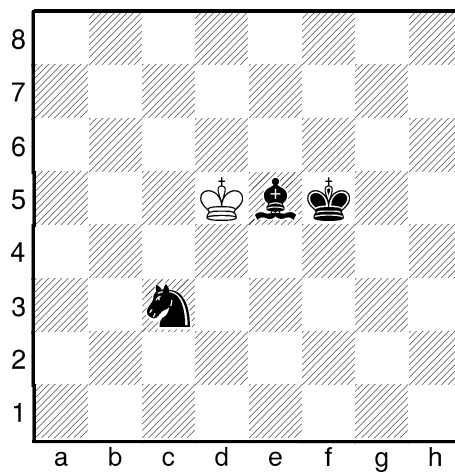


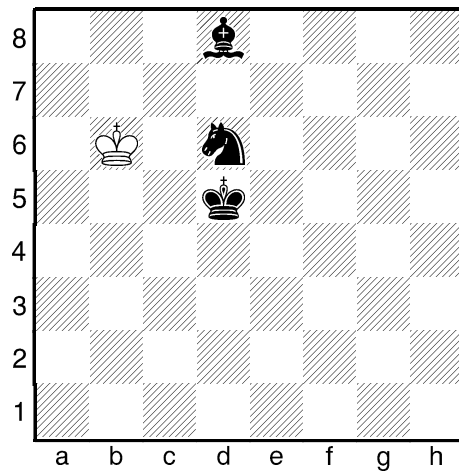
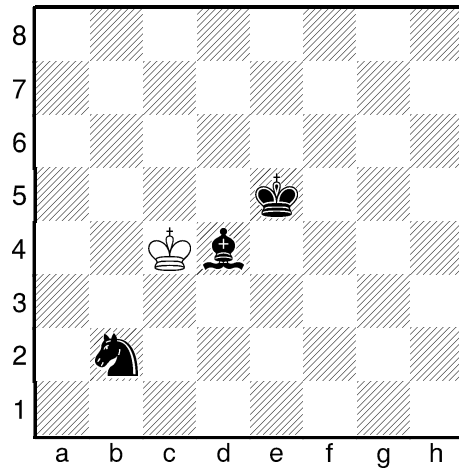
Ha megcseréljük a színeket (és megfordítjuk a táblát), ugyanebben az állásban sötét nyerne! Világos páratlan sokat lép mindegyik lépéssorozatában, így a királya nem tud visszalépni a kiinduló mezőre.

Könnyen belátható, hogy a király és a bástya nem tudja bemattolni az egyedülálló királyt. Azonban elég a matthoz a király és a vezér; a király, bástya és egy tetszőleges figura; vagy a király és két futó.

**Feladat:** Be tudja-e mattolni az egyedülálló királyt a király, a futó és a huszár?

**Megoldás:** Világos nem tud nyerni, de sötét igen! A világos királyt az alapvonalra kell leszorítani, ahol már könnyű beadni a mattot. A teljes megoldás helyett csak a lépéssorozatok végállását mutatom be a következő diagramokon. Hasonlóan a király és két huszár a király ellen is csak sötéttel nyerhető.





A király és egy gyalog általában nem elég a győzelemhez, csak ha a király védi a gyalogot és az átváltozási mezőt is. A király plusz két gyalog viszont nyer, ha a gyalogok védve vannak.

A király és gyalog mellett a bástya vagy a huszár is legtöbbször nyer az egyedülálló király ellen; a király, gyalog és futó viszont döntetlen. Általában is igaz, hogy míg a futó a megnyitásban jobb a huszárnál, a végjátékban a huszár az erősebb.

A progresszív sakknak két változata is elterjedt. Az eredeti skót mellett az olasz és az angol progresszív sakk is népszerű.

A szabályoknál csak a skót progresszív saktól való eltéréseket jelzem.

### Olasz progresszív sakk

Sakktot csak a lépéssorozat utolsó lépésében lehet adni.

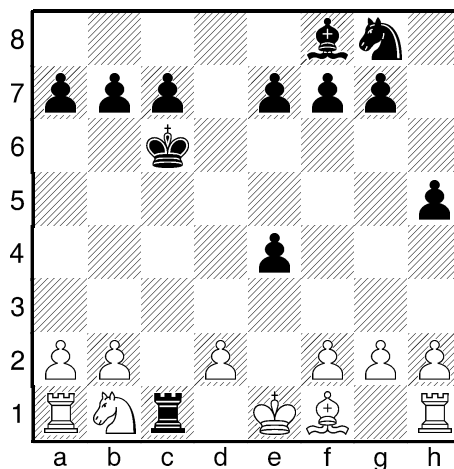
Az olasz progresszív sakkban tehát a lépéssorozat mindig annyi lépésből áll, ahányadik lépéssorozatról szó van: világos egy lépéssel kezd, sötét kettővel folytatja, világos hárommal válaszol stb.

Ha csak sakkkal tudja folytatni a játékos a lépéssorozat befejezése előtt, az szabálytalan lépésnek minősül, és elvesztette a játszmát.

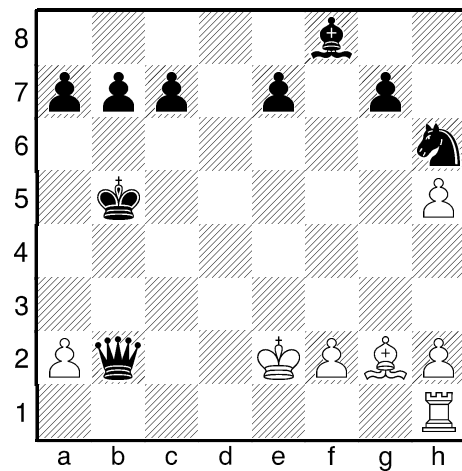
A következő játszmában a hétszeres olasz bajnok Mario Leoncini mutat be egy szép mattot (amit a skót progresszív sakkban szellemnek nevezünk, itt közvetlenül nyer).

#### Leoncini–Davide, 1979

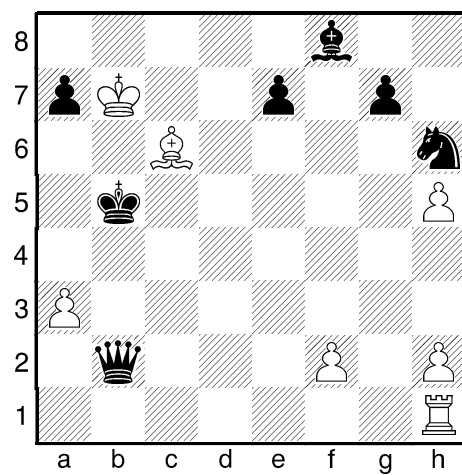
1.e4 2.d5 ♞c6 3.♞g4 ♞xc8 ♞xd8+ 4.♔xd8 dxe4 h5 ♞b8 5.♞f3 ♞e5  
♞d7 ♞xb8 ♞xc6+ 6.♔d7 ♞h6 ♞xc6 ♞xc2 ♔c6 ♞xc1+



7.♔e2 ♞c3 ♞xc1 g4 gxh5 ♞g2 ♞xe4+ 8.♔b5 f5 fxe4 e3 exd2 dxc1 ♞h6 ♞xb2+



9.♔d3 ♕e4 ♔d5 ♕e6 ♔d7 ♕xc7 ♔xb7 a3 ♖c6# 1-0



### Angol progresszív sakk

Egy lépéssorozatán belül csak akkor lehet ugyanazzal a figurával másodszor is lépni, ha már minden olyan báb lépett egyszer, amelyik lépni tudott.

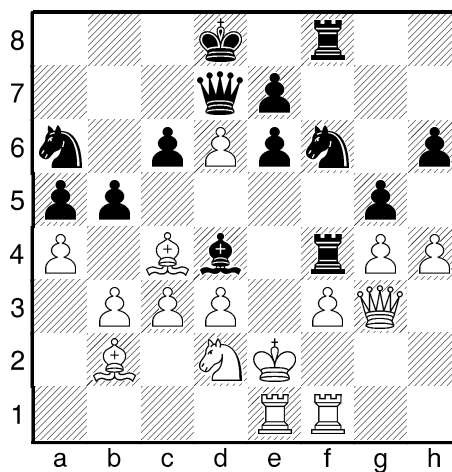
Tehát minden mozdítható figuránkkal lépni kell, mire egyikkel újra léphetünk. Hasonlóan csak azután léphetünk harmadszor egy bábbal, ha minden másikkal már kétszer léptünk stb.

A sáncolás király- és bástyalépésnek is minősül. Az átalakult tiszt viszont új figura, ezért léphet még egyet.

A skót és az olasz progresszív sakk játékmenete nem nagyon különbözött egymástól, az angol azonban eltér ezektől. A játszmák sokkal hosszabbak, nem ritkák a 12-14 lépéssorozatos partik.

#### Rallo–Gardner, 1994

1.e4 2.g6 ♖g7 3.♗b5 c3 ♜f3 4.c6 d6 ♗e6 ♞d7 5.♞g5 ♗d3 ♕e2 a4 h4  
6.♞c5 ♞f6 h6 ♜f8 ♞c7 ♕d7 7.f3 ♞xe6 b3 ♗b2 ♞g1 ♗c4 e5 8.fxe6 ♞h7  
♗h8 ♜g8 ♜af8 b6 ♞b7 ♕c7 9.g4 ♞g3 d3 ♞d2 ♜ae1 ♜hf1 exd6+  
10.♕d8 ♞d7 b5 a5 ♞a6 g5 ♜f4 ♗d4 ♞f6 ♜f8



11.b4 ♗b3 ♞b1 ♜d1 cxd4 ♕e3 ♞h2 dxe7+ 12.♕xe7 gxf4 ♞h5 ♜xd4  
♜f4 e5 c5 bxa4 ♞xb4 ♞b5 ♕f6 ♞g3 világos feladta 0–1

## ***Progresszív hagyományos sakk*** (Progressive Orthodox Chess)

Bill Taylor és Joao Neto javasolta 1997-ben.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Nem lépéseket, hanem lépéssorozatokat kell tenni. Minden lépéssorozat egy lépéssel hosszabb az előzőnél. A lépésekben felváltva a világos és a sötét figurákkal kell lépni. A lépéseknek szabályosaknak kell lenniük.

2. Nem döntetlen a háromszori tükörkép pozíció.

Legyen A a kezdő, B a másodhúzó játékos. A egy világos lépéssel nyit, majd B egy sötét és egy világos lépéssel válaszol. A ezután sötét, világos, sötét sorrendben léphet hármat, és így tovább. A progresszív sakkal ellentétben tehát nem csak a saját, hanem az ellenfél figuráit is mozgatni kell.

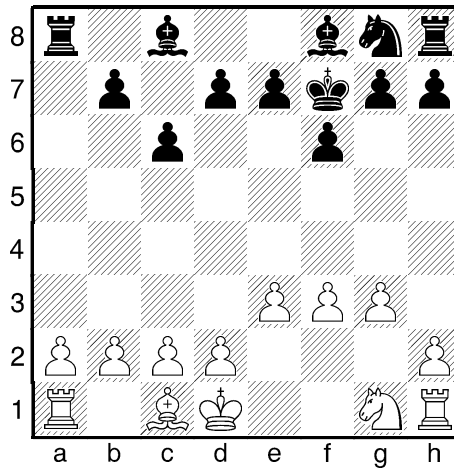
A lépéseknek szabályosaknak kell lenniük, a király nem léphet sakkba, a sakkot védeni kell a következő lépésben. A játszma hagyományos sakk-játszma-ként is értelmezhető lehetne. A partik jelölésében is – ellentétben a progresszív sakkal – a lépéseket és nem a lépéssorozatokat számozzuk. A jobb követhetőség érdekében azonban \*-gal jelöljük a másodhúzó lépéseit.

Gyalogátalakulásnál az a játékos választ tisztet, amelyik a lépést megtette.

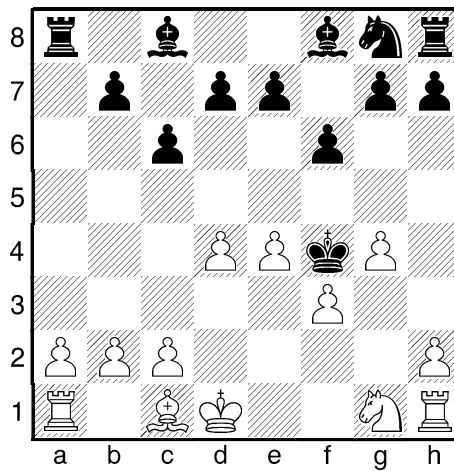
A játszmák általában rövidek, még a progresszív sakkhoz viszonyítva is. Már az ötödik-hatodik lépéssorozatban gyakran mattal ér véget, ezért a segítőmatt-feladványok kedvelői előnyben vannak.

**Neto-Taylor, 1997**

**1.g3 \*d6 2.\*f3 f6 3.d3 e7 4.\*e3 \*d4 5.\*e2 \*dxe2 6.d5 c6  
7.e2 c7 8.dxc7 \*a6 9.\*xa6 \*xa6 10.\*d8 \*xa8 11.\*d1**



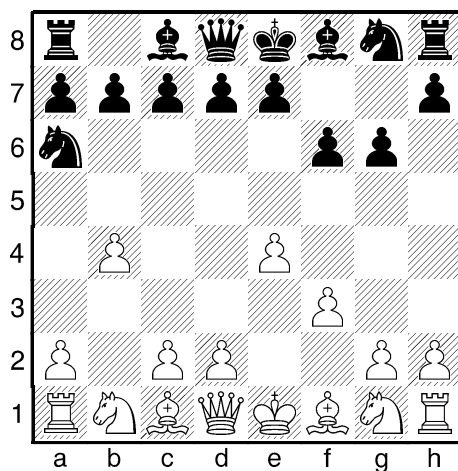
**11...e6 12.e4 e5 13.g4 e4 14.d4# 1-0**



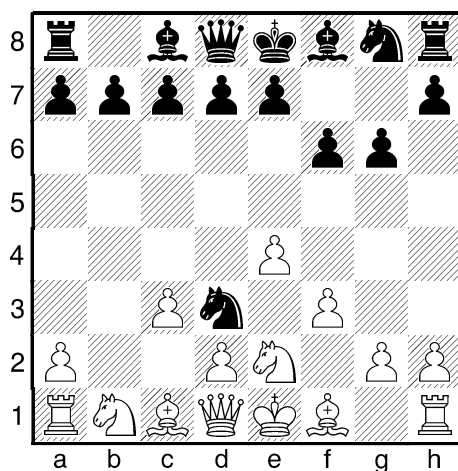


**Taylor–Forzoni, 1998**

**1.b4 \*g6 2.\*f3 ♘a6 3.e4 f6**



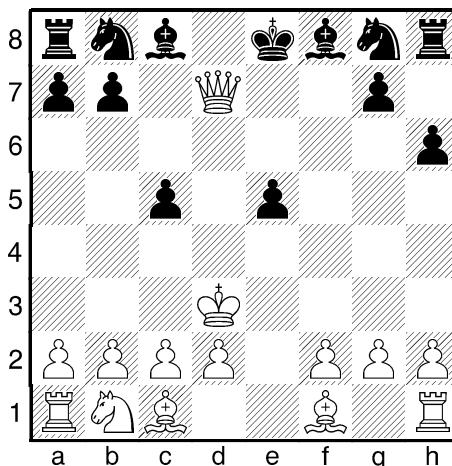
**4.\*♘e2 \*♘xb4 5.\*c3 \*♘d3# 0–1**



A következő játszmát az első progresszív hagyományos sakk e-mail versenyének két győztese vívta.

**Geissler–Galvin, 1998**

1.e4 \*c5 2.\*♔e2 f5 3.exf5 h6 4.\*♔f3 \*e5 5.\*f6 \*♙xf6+ 6.♔e2 ♗f3+ 7.♗xf3 ♔f7  
 8.♗xe5+ \*♔e8 9.\*♔d3 \*d6 10.\*♗g4 \*dxe5 11.\*♗d7+ világos feladta 0–1

**Lavina sakk**

1977-ben javasolta Ralph Betza.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Minden lépés két részből áll: először egy szabályos sakklépést teszünk, majd az ellenfél egy gyalogját megtoljuk magunk felé, szabályos gyaloglépést téve vele.

2. Ha nincs megtolható gyalog, a lépés második része elmarad, egyébként azonban kötelező.

3. Ha a megtolt gyalog eléri a tábla utolsó sorát, tulajdonosa dönt átalakulásáról.

4. Menetközbeni (en passant) ütés nincs.

Tilos úgy lépni, hogy a lépés első részével sakkba állítjuk saját királyunkat, majd a második résszel elhárítjuk a sakkot.

Ha az ellenséges gyalog megtolásának következtében a saját királyunk sakkba kerül, azonnal veszítünk; akkor is, ha ugyanakkor az ellenfél királyát is megmattoltuk, mert a mi királyunk esne el előbb.

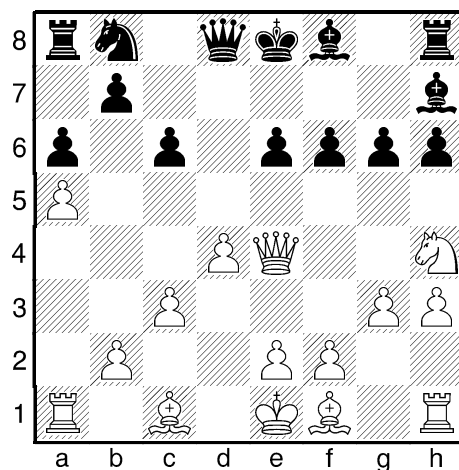
Hasonlóan, ha a megtolt gyalog eléri a tábla utolsó sorát, és az átváltozás sakkot eredményez, az azonnali mattot jelent.

Világos nagy előnnyel rendelkezik, amit kétféleképpen is orvosolhatunk.

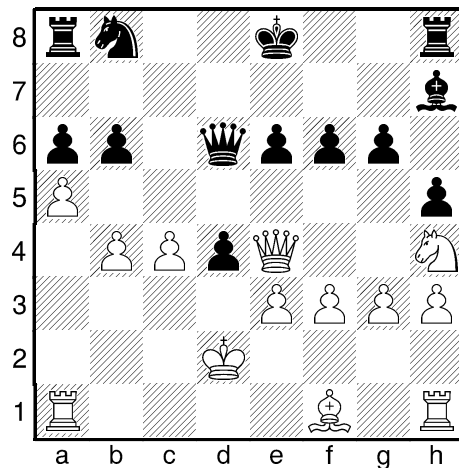
A **kiegyensúlyozott lavina sakkban** világos első lépésekor nem lép sötét gyaloggal.

### Salvadori–Castelli, 1991

1. ♖f3// ♗f6/a3 2. ♖c3/c6 d5/h3 3. d4/a6 ♗e4/a4 4. ♕d3/h6 ♘f5/a5  
5. Nh4/f6 ♘h7/g3 6. ♗xe4/g6 dxe4/c3 7. ♕xe4/e6



7... ♘b4/c4+ 8. ♘d2/b6 ♘xd2+/f3 9. ♗xd2/h5 ♕d6/b3 10. e3/c5 cxd4/b4

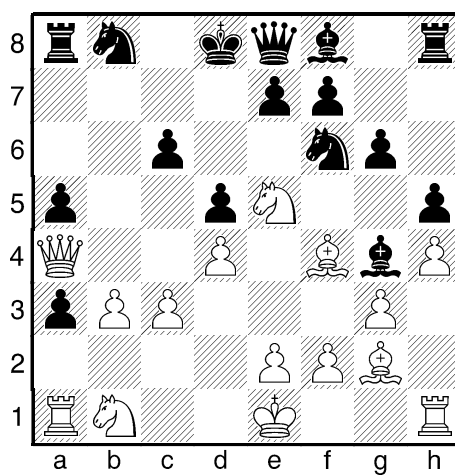


11. ♕xa8/d3 ♕xb4+/g4 12. ♗xd3/f5 ♕b5/c5+ 13. ♗c2/e5?? ♕xc5+/e4  
14. ♗b2/f4 ♕b4+/g5 15. ♗c1/b5 ♕c3+ 0-1

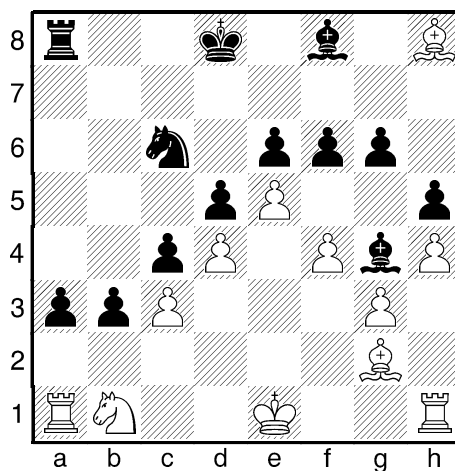
A **felcserélt lavina sakk** kezdőállásában a sötét király és vezér fel van cserélve, ezzel megszűnik az 1. ♖h5/f6+ támadás lehetősége.

**Castelli–Salvadori, 1992**

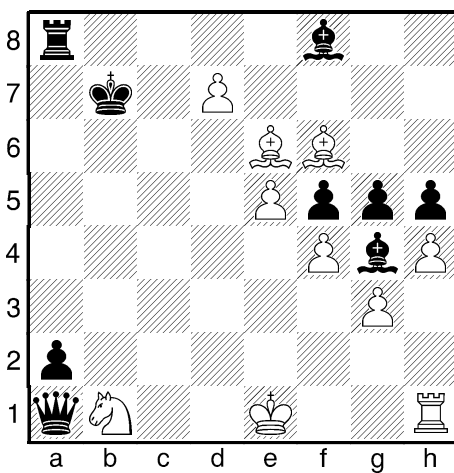
1. ♘f3/c6 d5/g3 2. d4/h6 ♘f6/c3 3. ♖a4/a6 ♙g4/a3 4. ♙f4/h5 a5/b3  
5. ♘e5/g6 b5/h3 6. ♙g2/b4 bxa3/h4



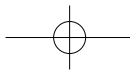
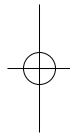
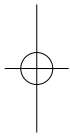
7. ♖b4/a4! ♘fd7/e3 8. ♖b7/c5 ♘xe5/e4 9. ♙xe5/c4 ♖c6/f3 10. ♖xc6/e6  
♘xc6/f4 11. ♙xh8/f6 axb3/e5



12. ♕xd5/f5! ♖xd4// 13. cxd4/a2!! b2// 14. ♕xc4/g5 bxa1♖/d5 15. ♕f6+//  
 ♔c8/d6 16. ♕xe6+// ♔b7/d7



17.0-0!!! 1-0, mert hiába viszi be második vezérét sötét, a d8-on átváltozás világos vezér eldönti a játszmát.



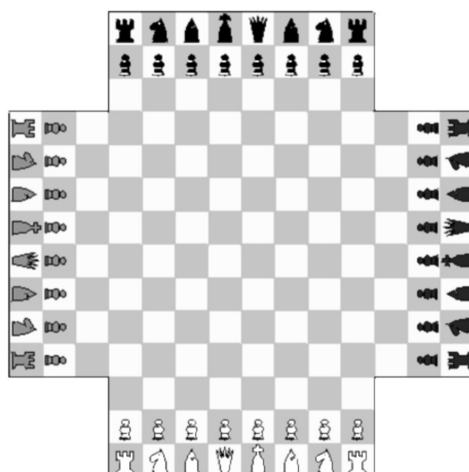
## 8. Többszemélyes játékok

A hagyományos sakkot ketten játsszák. Ha többen akarunk sakkozni, rendezhetünk egyéni vagy csapatversenyeket.

De egy partit is játszhatunk többen: 1836-ban a londoni és a párizsi sakk-klub mérte össze erejét levelezési sakkban. A játszmát a franciák nyerték, ez után a parti után nevezték el róluk az 1.e4 e6 megnyitást.

Érdekesebb a játék, ha az egy csapatban játszóknak nem beszélhetnek össze, és felváltva lépnek. Több táblán is játszhatunk, kapcsolatot teremtve a játszmák között: a leütött figurák a másik táblán életre kelhetnek.

Mint a bevezetőben említettem, nem lesz szó azokról a változatokról, amelyekhez nem hagyományos tábla kell, mint pl. a négyszemélyes sakk:



### **Váltakozó sakk** (Alternation Chess)

Két csapat játszik egymás ellen egy (hagyományos) sakk játszmát. A játékosok felváltva lépnek, nem lehet megbeszélni a lépéseket.

Két-két játékos is játszhatja, de ha egyenlő létszámúak a csapatok, akkor mindegyik játékos a saját lépéseit mindig ugyanaz az ellenfél előtt teszi meg. Ha a két csapat játékosainak száma egymáshoz relatív prím, akkor mindig más ellenfél előtt teszi meg a lépéseit mindenki.

A játék azért izgalmas, mert nem csak az ellenfél terveit kell kitalálnom, hanem a saját csapattársaimét is.

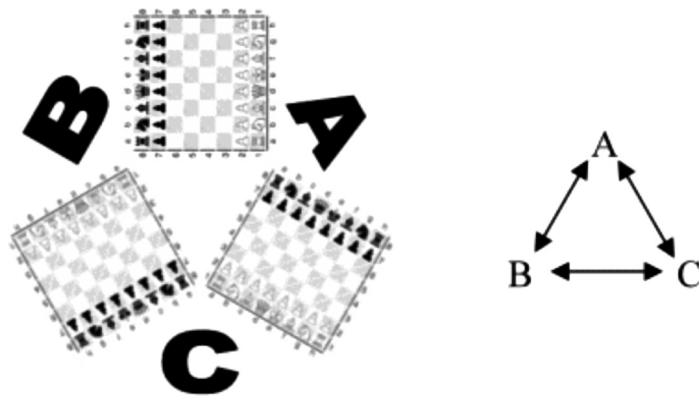
## **Váltó sakk** (Turnstyle Chess)

Négy játékosból kettő a világos, kettő a sötét bábokat irányítja. Az azonos csapat tagjai közül az egyik csak a vezérszárnyon (a-d vonalak), a másik csak a királysárnyon (e-h vonalak) levő figurákkal léphet (átmehetnek a felezővonalon, de onnantól a partneré az irányítás joga).

Ciklikusan a következő sorrendben lépnek: világos királysárny, sötét királysárny, világos vezérsárny, sötét vezérsárny, majd újra világos királysárny stb. A sorrend csak akkor törik meg, ha a lépésen levő játékosnak nincs szabályos lépése, ilyenkor a partnere lép helyette. Ilyen eset fordulhat elő például, ha a kapott sakkot a lépésen levő játékos nem tudja védeni, vagy ha nincs figura az adott térfélen.

## **Mindenki mindenki ellen**

Egy nyár eleji siófoki sakkedzésünkön már csak hárman voltunk. Egyikünk mindig csak nézte a másik kettő játékát, amíg kitaláltuk, hogyan játszhatunk egyszerre mindhárman. Később egy német honlapon megtaláltam a négyfős változatot is.



Három asztalt helyezünk el csillag alakban úgy, hogy egy pontból induljanak ki,  $120^\circ$ -os szöveget bezárva egymással. A három játékos az asztalok között áll, a három sakktáblát úgy helyezük el, hogy mindhárman egyik ellenfél ellen világossal, másik ellen sötéttel játsszon.



Tulajdonképpen hagyományos sakkparti folyik három táblán úgy, hogy mindenki mindenkivel játszik. Lényegében tehát mindhárom játékos szimultánt ad a másik kettőnek.

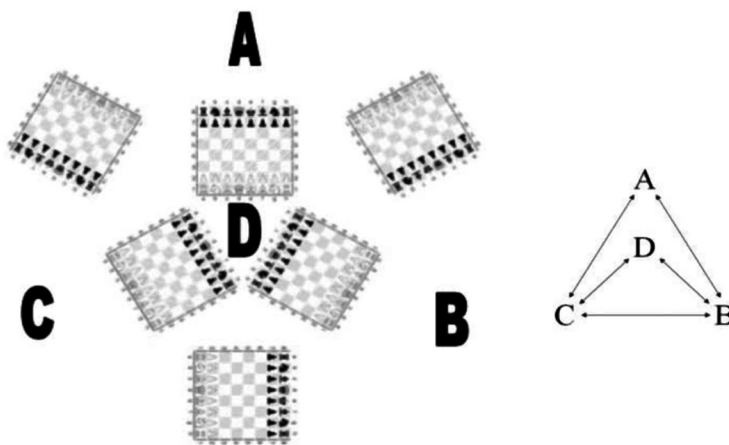
Villámjátszmáknál a játszma idejét állítsuk duplájára, mint hagyományos sakkban, kb. 10–10 perces háromszögsakk-partik felelnek meg az 5-5 perceseknek.

Ha egyik parti véget ér, az a harmadik játékosnak hátrány, hiszen a másik kettő már csak ellene játszik, ezért meg lehet úgy állapodni, hogy a befejezett játszmák után rögtön újat kezdenek, nem kell megvárni a másik két játszma befejezését.

Az, hogy két táblára (és két órára) kell figyelni, tapasztalataim szerint nagyon megterhelő, egy óra háromszögsakk jobban elfáraszt, mint hat óra hagyományos (vagy már öregszem). A játszmák minősége is romlik, kb. 100-200 Élő-ponttal kisebb teljesítményt nyújt, aki két partit egyszerre játszik.

Ketten is lehet szimultánsakkot játszani: egyszerre két táblán, két órával, ellenkező színekkel állítsuk fel a táblákat.

A négyfős változat elrendezését mutatja a következő kép. Hat asztalból hármat háromszögben állítsunk fel, további hármat a csúcsokból kifelé.



D helyére ültessük a legjobb játékost, neki hátrány a többiekkel szemben, hogy forgolódnia kell.

## ***Tandem*** (Bughouse Chess, Hungarian Chess)

Az egyik legnépszerűbb sakkvariáns. Főleg ifjúsági versenyeken közkedvelt, de nagymesterek között is találni játékosokat. Aronjan több mint 5000 tandem partit játszott már.

Négyszemélyes játék, két kétfős csapat küzd egymással. Két sakktáblát állítsunk fel egymás mellé ellenkező színekkel. A két csapat egymással szemben ül, az egyik csapattag tehát világossal játszik, a másik sötéttel.

A két táblán a hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Ha egy játékos leüt egy figurát, azt átadhatja a csapattársának, aki a másik táblán sajátjaként (lépés helyett) leteheti azt.
2. Gyalogot nem lehet az 1. és 8. sorra tenni.
3. Az egyik táblán mattot adó játékos csapata nyert.

Az egyik táblán leütött figurát a csapattárs a másik táblán lépés helyett bármikor felteheti egy üres mezőre.

Átalakuláskor a gyalog bármilyen tisztté változhat, de ha az ellenfél leüti, visszaváltozik gyaloggá.

Magyarországon elterjedt két szabály a következő:

4. Nem lehet olyan helyre tenni figurát, ami azonnal védhetetlen matt. (A mattot úgy is ki lehet védeni, hogy az ellenfél feltesz elé egy új bábót.)
5. Nincs átalakulás: amikor a gyalog elér a tábla túlsó szélére, le kell venni a tábláról.

A játékot csak időre érdemes játszani, különben az egyik táblán vesztesre álló játékos megvárja, hogy mi történik a másik táblán. Ha ott az ellenfél áll vesztesre, akkor megáll a játék. Ha időre játszanak, amelyik fél ideje elfogy valamelyik órán, vesztett. Az idő lejártát bárki bemondhatja, tehát a másik táblán játszó fél is. Legtöbbször 5-5 perc a gondolkodási idő mindkét táblán, ekkor összebeszélésre, a másik tábla figyelésére nem sok idő jut.

A játék hasznos a kombinációs készség fejlesztésére, hiszen az anyagi hátrány itt kevesebbet, a gyenge királyállás többet ér, mint a hagyományos sakkban, az áldozatok, matt-támadások tehát sokkal gyakoribbak. A legveszélyesebbek azok a sakkok, amelyek nem védhetők figura letevésével, ilyenek a huszársakk, a futó-, bástya-, gyalog- és vezérsakk a király melletti mezőről és a duplasakk.

A figurák értéke kicsit más, mint a hagyományos sakkban. A huszár, futó és bástya 2, a vezér 4 gyalognak felel meg.

## 9. Matt nélkül

A hagyományos sakk célja az ellenfél királyának mattolása. A korábbi fejezetekben is volt példa rá, hogy nem lehetett sakkot illetve mattot adni a királynak, de ilyenkor a feladat az ellenfél királyának leütése volt.

Ebben a fejezetben a nyereshez vezető út nagyon változatos. Nem csak (vagy egyáltalán nem) az ellenséges király kergetése a cél. Az egyik legelterjedtebb játékban éppen a saját figuráink leütetése vezet győzelemhez.

Néhány változatnál a matt mellett lehet más utakat találni a győzelemhez, a többenél a nyeres matt nélkül történik.

Akik a hagyományos sakk rejtelseiben még nem mélyedtek el, de a lépéseket ismerik és egy egyszerű, de szórakoztató játékra vágynak, e fejezetben válogassanak.

### **Harmadik sakk nyer** (Three Check Chess)

Orosz eredetű játék.

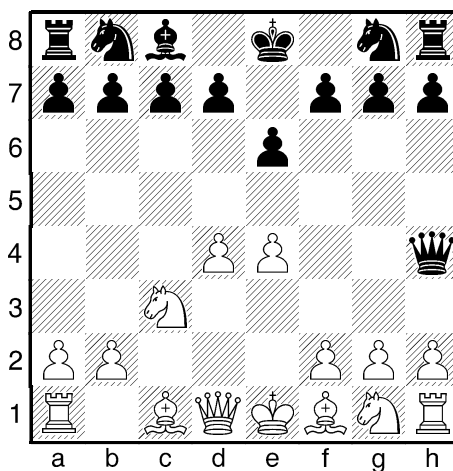
A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Aki harmadszor sakkot ad az ellenfélnek, nyer.

A sakkokat nem kell feltétlenül egymás után beadni. A duplasakk is csak egyet ér. A játék ritkán ér véget mattal, a harmadik sakkot könnyebb beadni, mint bemattolni a királyt. Két adott sakk nagyon nagy előny, értékesebb, mint egy-két figura anyagi előny.

A játék sokkal taktikusabb, mint a hagyományos sakk. Az áldozatok mindennaposak, sok a megnyitási csapda. Nézzünk meg két jellegzeteset:

**1.e4 e6 2.d4??** a hagyományos sakkban természetes megnyitás itt fonalasan veszít **2...♙b4+** első sakk **3.c3 ♘xc3+!** második sakk **4.♘c3 ♙h4!**



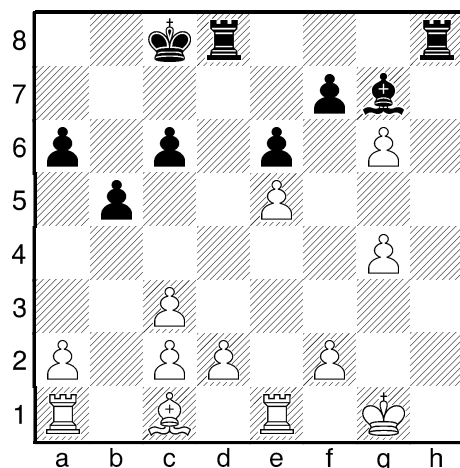
**0–1**, mert nem lehet egyszerre védeni a ♙xf2+ és a ♙xc4+ sakkokat.

**1.e4 e5 2.♘c3 ♘c6 3.♙h5 ♘f6?? 4.♙xf7+ ♔xf7 5.♙c4+ 1–0**, a harmadik sakk nem védhető.

Világosnak előnye van, ezért ha órára játsszák, sötétnek több időt érdemes adni.

#### Kreuzer–Liardet, 2006

**1.e4 c5 2.♙c4 e6 3.♘f3 ♘c6 4.0–0 ♘f6 5.♘c3 a6 6.e5?! 6.d4 cxd4 7.♘xd4 ♙c7 6...♘g4 7.♙e1 ♙c7 8.♙e2 h5! 9.h3 ♘d4 10.♘xd4 cxd4 11.hxg4 dxc3 12.gxh5? 12.g5! 12...b5 13.♙d3 ♙b7 14.♙e4 14...♙b7xe4 14...♙xe5! 15.♙xb7 ♙h2+ 16.♔xh2 ♙xh5+ 17.♙xh5 ♙d6# 15.♙xe4 ♙c6 16.g4 g6 17.♙xc6?! 17.bxc3! gxh5 18.g5 h4 19.d4 h3 20.♔h2 ♙h4 21.♙xc6 dxc6 22.f3 ♙e7 17...dxc6 18.hxg6? 0–0–0 19.bxc3 ♙g7**



**0–1.** Még egyetlen sakk sem esett, de fenyeget  $\text{♞h1+}$ , majd a bástya ütésére  $\text{♞h8+}$

### ***Első sakk nyer*** (Single Check Chess)

1916-ban Lawrence S. Crane ajánlotta azt a játékot, amelyben az első sakk nyer.

Mint kiderült, bármit lép sötét, ha világos jól játszik nyer:

**1.♘c3!**, fenyeget  $\text{♘b5}$ ,  $\text{♘d5}$  és  $\text{♘e4}$ , bármelyik mezőről a huszár kétféleképpen tud sakkot adni. Sötét nem tudja védeni egyszerre mindhárom lépést, ezért a királlyal el kell lépnie a második lépésben. Lehetséges válaszai közül tehát elég a következő hatot megnézni:

**1...f5** vagy **1...f6** **2.♘b5** majd **3.♘d6+**

**1...d5** **2.♘b5**  $\text{♙d7}$  **3.♘f3** és bármit lép sötét, valamelyik huszár sakkot ad.

**1...d6** **2.♘e4** majd **3.♘f6+**

**1...e5** **2.♘d5** után **3.♘f6+**

**1...e6** **2.♘e4**  $\text{♙e7}$  **3.d4!**, fenyeget  $\text{♙g5+}$ , ezért csak **3...f6** vagy **3...♘f6** van. **4.d5!**, fenyeget  $\text{d6+}$ , amit sötét kétféleképpen védhet. Vagy **4...exd5** **5.♞xd5** és a vezér sakkot ad a következő lépésben, vagy **4...d6** **5.dxe6** **d5** **6.♞d4** és a vezérsakk itt sem védhető.

A játék ebben a formában tehát nem játszható, de egy-egy kiegészítéssel érdekes változatokat kapunk:

**Hirtelen sakk:** az első olyan sakk, amelynél nem üthető a sakkot adó figura, nyer.

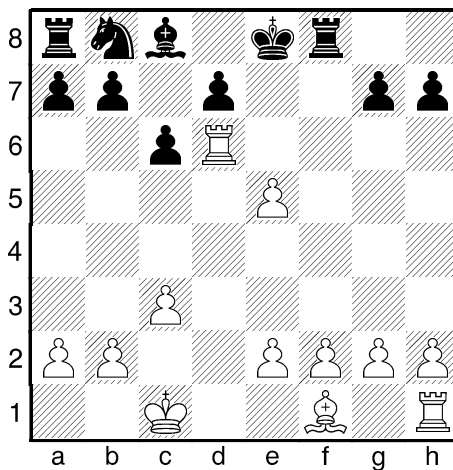
**Mozdulatlan király:** a királylépés veszít.

**Előretolt sakk:** a gyalogok egy sorral előrébb vannak, az első sakk nyer.

**Vezérek nélkül:** a két vezér nélkül, az első sakk nyer.

### Pelling–Waddingham, 2005

1.♘c3 e5 2.♘d5 ♔d8 3.♘f3 f6 4.c3 c6 5.♘xe5!! fxe5 6.d4 ♘e7 7.♘xe7  
♘xe7 8.♙g5 ♔e8 9.♙xe7 ♔xe7 10.dxe5 ♖f8 11.0–0–0 ♔e8 12.♞d6 1–0



### **Centrum sakk** (Center of Attention Chess)

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

A játék úgy is befejeződik, hogy az egyik király valamelyik centrum-mezőre lép. Amelyik játékos királya ezt (szabályos lépéssel) meg tudja tenni, nyert.

A négy centrummező a d4, d5, e4 és e5, ezekre még jobban kell vigyázni, mint a hagyományos sakkban.

A játékosnak el kell dönteni, hogy inkább biztonságos királyállást épít, hogy ne kapjon mattot, vagy „célba veszi” a centrummezőket és így próbál nyerni. Emellett természetesen, mint a hagyományos sakkban is, az ellenfél stratégiájára is figyelniük kell.

Háromféleképpen alakulhat tehát a játékmenet:

– ha mindkét játékos sáncol, és a király biztonságát tartja szem előtt, a megnyitás és a középjáték a hagyományos sakkhoz hasonlít, a végjátékban azonban már itt is a centrum felé igyekeznek a királyok

– ha egyik játékos királya indul a centrum felé, az ellenfél egyrészt „tűz alatt” tarthatja a centrummezőket, másrészt játszhat a király ellen matttra

– végül, ha mindkét játékos királya a centrumot célozza meg, még nyíltabb küzdelemre van kilátás.

### ***Korong sakk***

Világos első lépése előtt egy korongot tesz a d4 vagy e4 mezők valamelyikére. A korong ezután mindig követi az éppen lépett figurák mozgását, de csak üres mezőre léphet! Ha egy játékos nem tud lépni, veszített.

A mattadás mellett tehát másik nyerő stratégia a korong bekerítése.

### ***Kihalás sakk (Extinction Chess)***

R. Wayne Schmittberger játéka a 80-as évek elejéről.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

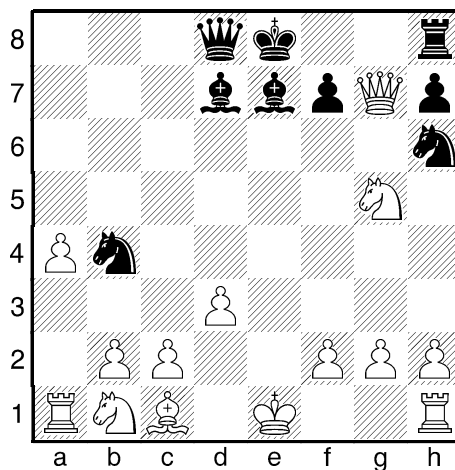
1. Sakk és matt nincs. A király is üthető.
2. Az első olyan játékos, akinek nincs minden típusú figurából legalább egy, veszít.
3. A gyalog bármilyen figurává (királlyá is) változhat.

Az a játékos nyer, aki leüti az ellenfél királyát, vezérét, vagy mindkét lovát, futóját, bástyáját, esetleg az összes gyalogot.

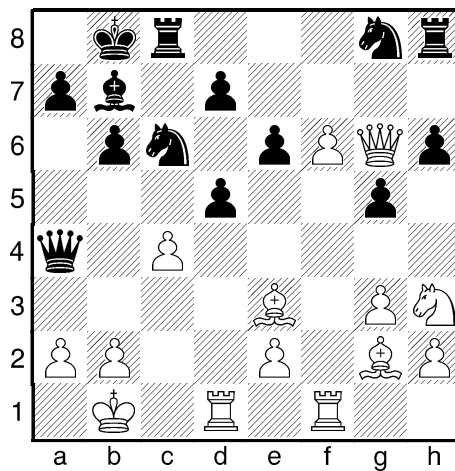
Sáncolás lehetséges sakkból, sakkon keresztül és sakkba is, hiszen a király is üthető.

## Wassong–Auclair, Messigny, 1998

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.♙c4 a6 4.a4 c6 5.d3 ♙d7 6.♘g5 d5 7.exd5 cxd5 8.♙xd5  
 ♘h6 9.♙xb7 ♖a7 10.♖f3 ♖xb7 11.♖xb7 ♘c6 12.♖xa6 ♘b4 13.♖c4 ♙e6  
 14.♖b5 ♙d7 15.♖xe5 ♙e7 16.♖xg7 1–0 A bástya nem védhető.



Egy nehéz feladvány, melyben világos indul és nyer:



**Megoldás:** 1.♖xd5! exd5 1...♘b4 2.♖a5! vagy a vezér, vagy az utolsó futó veszik 2.♙xd5 és vagy a futó, vagy a két huszár veszik.



## Retrosakk

Joao Neto and Ralph Betza ötlete.

Szabályok:

1. A játszma minden állása legális FIDE sakkállás kell, hogy legyen. (Létezzon olyan szabályos lépéssorozat, amellyel előállítható). Kivétel a kezdőállás, ami egy üres tábla, erre teszi fel első lépésként a két játékos a két királyt.

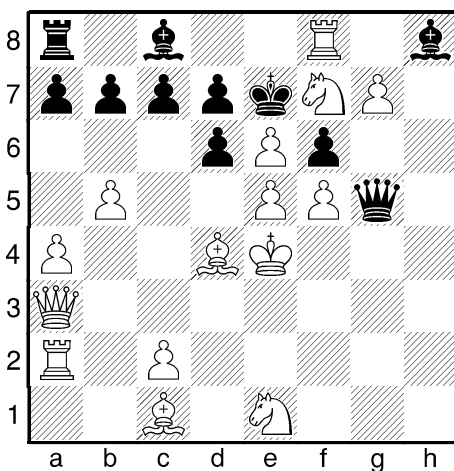
2. A játékosok felváltva lépnek. Minden lépés retrolépés: a retrolépés utáni állásból egy szabályos lépéssel létrehozható kell, hogy legyen a retrolépés előtti állás. Mindkét állásnak és a lépésnek is szabályosnak kell lennie!

3. Amíg nincs fenn mind a 32 figura a táblán, minden lépésben fel kell rakni egy figurát, ha ez lehetséges (azaz a lépés fordítottja ütés kell, hogy legyen, ha van ilyen szabályos lépés).

4. Az nyer, aki figuráit kiinduló helyzetbe tudja léptetni.

5. Ha valaki nem szabályos állást hoz létre, vagy nem szabályosan lép, veszít.

A játék elég nehéz. Ennek érzékeltetésére csak egy példa, egy (progresz-szív, de ez most nem lényeges) retrosakk játszma végállása:



Sötét lépett utoljára, de veszített, mert az állás nem szabályos. Világosnak ugyanis két azonos színű mezőn álló futója van, tehát az egyik a hiányzó gyalog átalakulásával született. Akkor viszont világosnak csak a má-

sik futója hiányzik, amit sötét nem üthetett d6-on, mert az más színű mező. Az állás tehát nem jöhetett létre normál sakkjátszmában.

## **Franciasakk** (Giveaway Chess, Losing Chess, Suicid Chess)

Az egyik legrégebbi és legelterjedtebb játék, 1876-ban említik először.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. A királyt ugyanúgy ki lehet ütni, mint más bábót. Sakk, matt nincs.
2. Ha ütni tudunk, kötelező ütni. Ha többféle ütésre van mód, választhatunk ezek közül.
3. Átalakulásnál bármilyen tisztet vagy királyt is felvehetünk.
4. Akinek az összes figurája elfogy, nyert.
- 5a Patt esetén a pattot kapó játékos nyert.

Sáncolás és en passant megegyezés szerint lehetséges vagy tiltott, gyakorlati jelentősége nem sok van.

A 4. és 5. szabály összevonható: aki nem tud lépni, nyert. Azért írtunk mégis külön a patt esetét, mert más változatok is lehetségesek:

5b A patt döntetlen.

Ezt a szabályt az olasz sakkvariáns szövetség, az AISE (Associazione Italiana Scacchi Eterodossi) versenyein használják. Az AISE 1971 óta kétévenként rendez franciasakk bajnokságokat.

5c Patt esetén az nyer, akinek kevesebb figurája maradt.

A franciasakk logikájához illik a FICS (Free Internet Chess Server) szabálya, bár máshol nem használják.

Más, kevésbé elterjedt lehetőségek is vannak, pl. Anders Ebenfelt javaslata: ha valamelyik fél nem tud lépni, újra az ellenfél következik lépésre. Csak akkor döntetlen az állás, ha egyik fél sem tud lépni.

A patt a hagyományos sakknál jóval többször fordul elő, ezért nem mindegy, melyik szabályt fogadjuk el. A következőkben, ha nem mondjuk külön, a legelterjedtebb, 5a szabályt használjuk. Sok megállapítás (pl. a megnyitásoknál szinte mindegyik) igaz a többi változatra is.

A hagyományos sakk alapelveit felejtsük el, a franciasakkban az egyik legfontosabb fogalom a mobilitás. Nem feltétlenül van előnyben az, aki anyagi hátrányban van. Rossz az a taktika, hogy „csak ne üssek semmit”. Inkább minél több lépéslehetőséget tartsunk meg, ha már ütnünk kell, mi választhassuk meg, mivel, mit ütünk.

Mint a hagyományos sakkban, itt is jól elkülöníthető a megnyitás, a középjáték és a végjáték.

A figurák értéke más, mint a hagyományos sakkban. Nem is lehet rangsort felállítani a figurák között, helyette mindnek vannak pozitív és negatív tulajdonságai, melyeket érdemes szem előtt tartani:

A király a legfontosabb figura. Biztonságos lépéseire sokszor szükség van, hogy elkerüljük a lépéskényszert. Hátránya, hogy más feladatokhoz túl lassú.

A vezér nagyon hasznos középjátékban különböző taktikai motívumokhoz, a király és gyenge mezők támadására. Nagyon veszélyes azonban nyílt állásokban és a végjátékban.

A bástya a legjobb figura végjátékban, gyors és erős, viszont könnyen beleléphetünk vele sorozatos ütésekbe.

A futó is hasznos végjátékban, és sokszor jó döntetlenre (ellentétes színű futók), de még a bástyánál is könnyebb sorozatos ütésbe lépünk vele.

A huszár nagyon jó a gyalogszerkezet szétrombolására, gyenge mezők támadására. Nagyon rossz a végjátékban, mert elég immobil.

A gyalogok az ellenfél figuráinak korlátozásában jók, hátrányuk, hogy lassúak, immobilak. Gyakran veszélyesek az átváltozási mezőhöz közeledve.

Megnyításban tartsuk minél zártabban az állást. 1.e4 veszít!

**1.e4 b5! 2.♗xb5 ♘f6! 3.♗xd7 ♘xe4 4.♗xe8 ♘xf2 5.♗xf7 ♘xd1 6.♗xd1 ♗xd2 7.♗xd2 ♖g8 8.♗xg8 e5 9.♗xh7 e4 10.♗xe4 ♗d7 11.♗xa8 a5 12.♗xa5 g5 13.♗xc7 g4 14.♗xb8 g3 15.hxg3 ♗c6 16.♗xc6 ♗d6 17.♗xd6 0–1**

Világosnak a nyitólépésén kívül minden lépése ütés volt, és csak háromszor volt választási lehetősége, hogy melyik figurát üti (vagy melyik figurával üt). Más választásokra is sötét nyert volna.

Hasonlóan veszít 1.d4 is:

**1.d4 e5 2.dxe5 ♗g5 3.♗xg5 3.♗xd7 ♗xd7 4.♗xg5 ♗d8 5.♗xd8 ♗c6 6.♗xc7 ♗xe5 7.♗xe5 ♗e7 8.♗xg7 ♗c6 9.♗xh8 ♗xg2 10.♗xg2 h6 11.♗xb7 ♗d6 12.♗xa8 ♗xh2 13.♗xh2 h5 14.♗xh5 a5 15.♗xa5 ♗f6 16.♗xf6 3...♗d8 4.♗xd8 ♗c6 5.♗xc7 ♗xe5 6.♗xe5 ♗e7 7.♗xg7 d6 8.♗xd6 ♗xd6 9.♗xh8 ♗xh2 10.♗xh2 a6 11.♗xh7 ♗f5 12.♗xf7 ♗xc2 13.♗xb7 ♗xb1 14.♗xb1 ♗f6 15.♗xf6 ♗d8 16.♗xd8 a5 17.♗xa5 0–1**

Csak a két fő elágazást írtam le, de minden változatban nyer sötét.

Szintén fonalasan veszít 1.d3, 1.♘c3, 1.♘f3, 1.f4 vagy 1.h4 is. Ez persze nem jelenti azt, hogy világos hátrányban lenne. 1.e3, 1.b3, 1.♘a3, 1.♘h3 vagy 1.g3 tűnik a legjobb nyitólépéseknek.

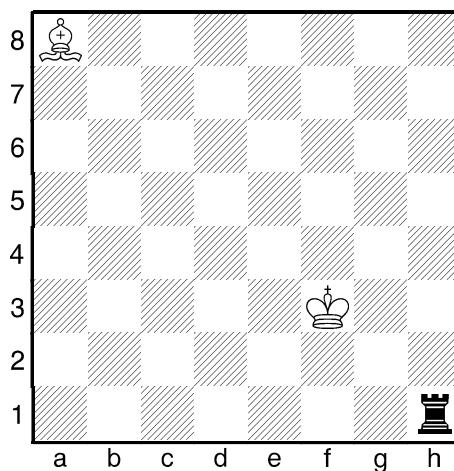
A legáltalánosabb és legjobban kielemezett nyitólépés 1.e3, amire 1...♘a6/♘f6/a5/a6/e5/f5/f6/g6/h5/h6/c6/d5/d6 mind veszít sötéttel. A leggyakoribb válasz 1...e6.

Végjátékban a legerősebb figura a bástya, a leggyengébbek a király és a huszár.

Ha csak két báb maradt a táblán, az erősebbik figura általában nyer. A huszár minden más figura ellen veszít, a király a futó ellen döntetlen, de a bástyától kikap (a királyt sarokba kell szorítani). Két huszár esetén az a játékos győz, aki akkor következik lépésre, amikor a két huszár ugyanolyan színű mezőn van. Király gyalog ellen akkor nyer, ha még az átváltozás előtt le tudja ültetni magát, különben a futó- vagy bástyaátváltozással a gyalog diadalmaskodik.

A következő feladványban kivételt láthatunk: a bástya gyengébb figurák ellen veszít.

**Feladat:** Világos lép és nyer!

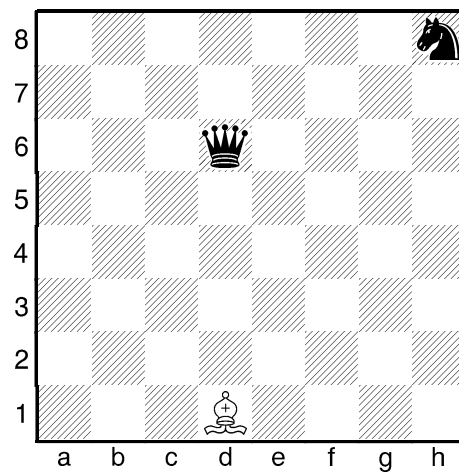


**Megoldás:**

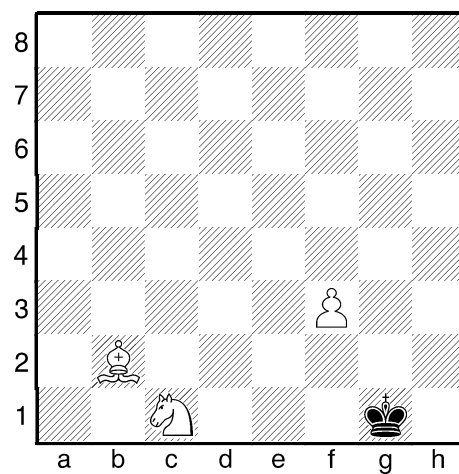
1. ♔d5 ♖h8 nincs jobb 2. ♔g8 ♖xg8 3. ♔g3 1-0

A hagyományos sakkhoz hasonlóan a kevésfigurás állások adatbázisa számítógépen elérhető. Két érdekes példa:

### Beasley, 2001



Az egyetlen futó a vezér+huszár elleni pozíció, amelyik döntetlen: **1.♘a4 ♜f4 2.♙d1 ♚d6** ½–½

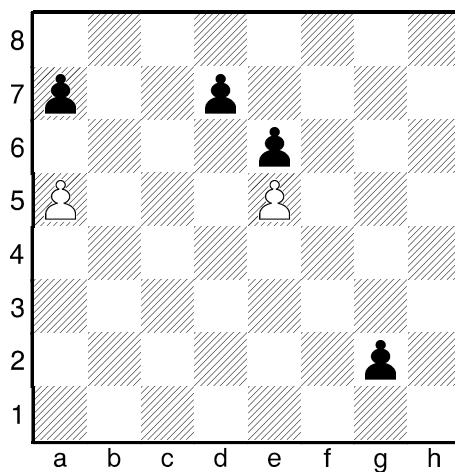


A legmélyebb négyfigurás végjáték: 87 lépés kell világos győzelméhez.

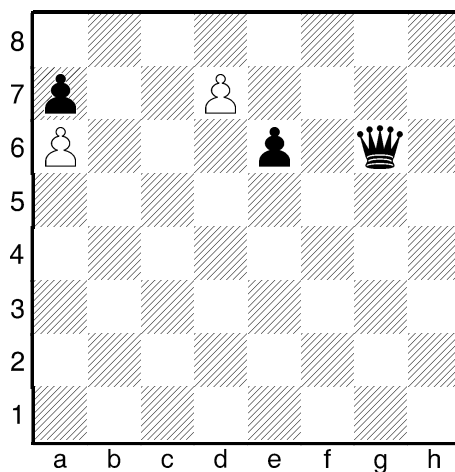
Végül nézzünk meg néhány versenypartit!

**Slater–Klüver, 1954**

1.e3 b5 2.♗xb5 c6 3.♗xc6 ♘xc6 4.b4 ♘xb4 5.a3 ♘xc2 6.♖xc2 g6 7.♖xc8  
♖xc8 8.♘f3 ♖xc1 9.♘g5 ♖xb1 10.♖xb1 ♖b8 11.♖xb8 ♘d8 12.♘h7 ♖xh7  
13.♖xd8 ♖xh2 14.♖xf8 ♖xh1 15.♖xg8 ♖xe1 16.♖xg6 ♖xe3 16.fxg6?? 17.e4!  
17.dxe3 fxg6 18.e4 g5 19.e5 e6 20.f4 gxf4 21.g4 fxg3 22.a4 g2 23.a5



23...g1♖ a franciasakkban igen ritka a vezérfelvétel. 24.a6 d6 25.exd6  
♖b1 26.d7 ♖g6

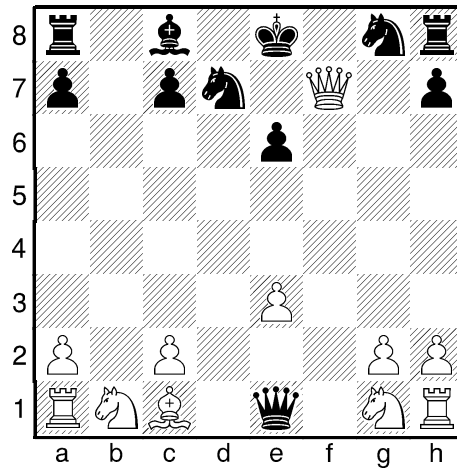


27. d8♔ minden más átváltozás veszít a patt miatt 27... ♖b1 28. ♔c7 ♗b8 29. ♔xb8 e5 30. ♔xa7 e4 31. ♔b7 e3 32. a7 e2 33. a8♖ e1♔ Csak ez menti meg a partit. ½-½

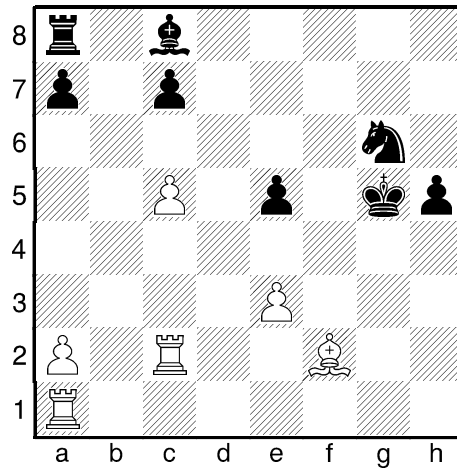
**Iznogoud–Liardet**

AISE XV. Championship, 1996

1. e3 b5 2. ♙xb5 e6 3. ♙xd7 ♘xd7? 4. b4 ♙xb4 5. ♖g4? ♙xd2 6. ♖xg7 ♖xe3 7. fx e3 ♗h4 8. ♖xf7! ♖xe1



9. ♖xg8?? 9. ♖xe8 9... ♖xg8! 10. ♘d2 ♖xg2 11. ♘h3 ♖xd2 12. ♙xd2 ♖xh2 13. ♖xh2 ♔f7! 14. c4 ♘f8 15. ♖e2 ♔f6! 16. c5! ♘g6 17. ♘g5 ♔xg5 18. ♙e1 e5 19. ♖c2 h5. 20. ♙f2

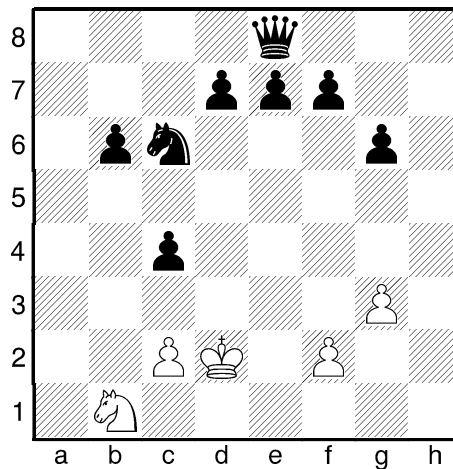


**20...a5!! 21.a3 ♖a6! 0–1** 22.♔h4 ♕xh4 23.♞e2 ♞b6 24.cxb6 cxb6  
25.♞ea2 ♕g5 26.e4 ♘f8! vagy 22.♞ca2 ♞b6 23.cxb6 cxb6 24.♔e1 ♔d7!  
25.♔xa5 bxa5 26.e4 ♘f8 nyer.

Az első franciasakk világbajnokságot a holland Utrechtben rendezték 2001-ben. A svájci Liardet és a lengyel Nagorko előtt a holland Tim Rimmel szerezte meg a bajnoki címet. A következő játszma a legszebb végjáték címét nyerte a versenyen:

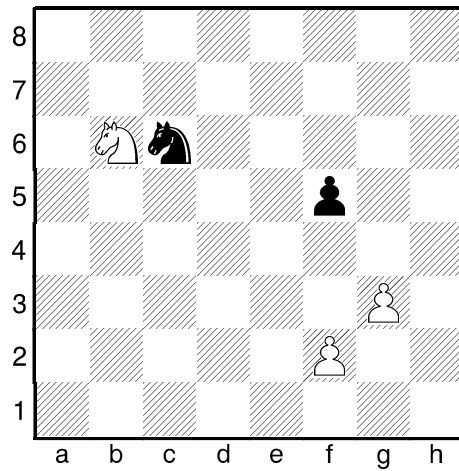
### Sandström–Liardet, 2001

**1.g3 g6 2.b4 b6 3.♘h3 a5 4.bxa5 ♞xa5 5.d3 ♞xa2 6.♞xa2 ♔h6 7.♔xh6  
♘xh6 8.♞a6 ♔xa6 9.♞c1 ♔xd3 10.♞xh6 ♔xe2 11.♞xh7 ♞xh7  
12.♔xe2 ♞xh3 13.♔f3 ♞xh2 14.♞xh2 c5 15.♔c6 ♘xc6 16.♞h8 c4  
17.♞xe8 ♞xe8 18.♔d2**



**18...♞h8 19.♔d3 cxd3 20.cxd3 ♞c3 21.♘xc3 d5 22.♘xd5 e5 23.♘xb6  
e4 24.dxe4 f5 25.exf5 gxf5**

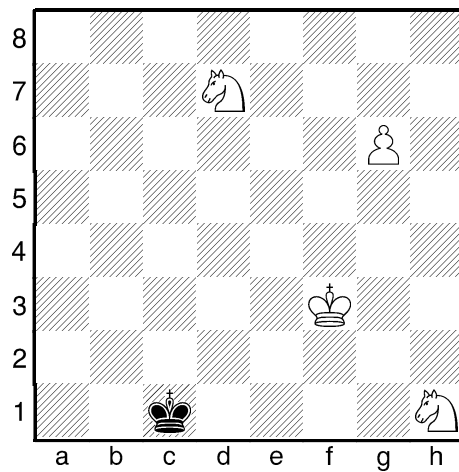




26.g4 fxg4 27.♘a4 ♘b4 28.f3 gxf3 29.♘c3 ♘a2 30.♘xa2 f2 31.♘c3 f1♘ 0-1 32.♘a2 ♘e3 33.♘c1 ♘c2 34.♘a2 ♘b4 35.♘xb4 nyer.

**Rommel-Liardet, 2001**

1.e3 e6 2.b4 ♙xb4 3.♗g4 ♙xd2 4.♗xg7 ♙xe3 5.♙xe3 c5 6.♙xc5 b6 7.♙xb6 ♗xb6 8.♗xh7 ♗xh7 9.♘c3 ♗xf2 10.♙xf2 ♗xh2 11.♗xh2 ♘h6 12.♗xh6 ♙a6 13.♙xa6 ♘xa6 14.♗xe6 fxe6 15.♘a4 ♙f7 16.♘b2 ♙f6 17.g4 ♘c7 18.♘e2 a5 19.♙f3 d5 20.♘g3 ♙e7 21.g5 ♘a6 22.♘h5 ♙f8 23.♘g3 a4 24.♘xa4 ♘c5 25.♘xc5 ♗xa2 26.♘xe6 ♗xa1 27.♘xf8 ♗h1 28.♘xh1 d4 29.c3 dxc3 30.g6 c2 31.♘d7 c1♙

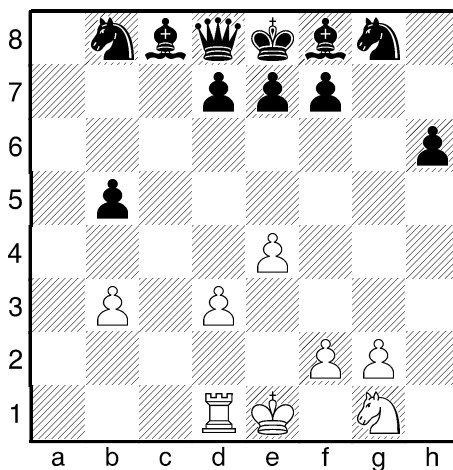


32.♔g4 ♕d2 33.g7 ♖e3 34.♗f2 ♕xf2 35.♕f5 ♖g2 36.♕g6 ♕f3 37.g8♞  
 ♕e3 38.♕f7 ♕d3 39.♕e6 ♕e3 40.♗b6 ♕f2 41.♞d8 ♕f3 42.♕d6 ♕e3  
 43.♗c8 ♕d3 44.♗e7 ♕e3 45.♞c8 ♕f3 46.♞b8 ♕e3 47.♞e8 ♕f3 48.♕c5  
 ♕e2 49.♕d5 ♕d2 50.♞f8 ♕c2 51.♗f5 ♕b2 52.♞f7 ♕c2 53.♞a7 ♕b2  
 54.♞d7 ♕c2 55.♞d6 ♕d1 56.♞b6 ♕c1 57.♞e6 ♕c2 58.♞e4 ♕b2 59.♞d4  
 ♕a2 60.♞c4 ♕b1 61.♞d4 ♕a2 62.♗e3 ♕a1 63.♞d3 ♕a2 64.♞d4 ♕a1  
 65.♕c4 1–0

A franciasakk lényegesen egyszerűbb játék a hagyományos sakknál, ezért könnyebben programozható. A számítógépes programok sokkal erősebbek a legjobb játékosoknál. Egy szép játszma, melyet a FICS szer-  
 veren vívott két program:

#### ascp–RoboAmn, 2002

1.e3 c5 2.♘d3 h5 3.♞xh5 ♞xh5 4.b4 cxb4 5.♘a6 ♗xa6 6.d3 ♞xh2  
 7.♞xh2 b3 8.cxb3 ♗b8 9.♘d2 a5 10.♘xa5 ♞xa5 11.♗a3 ♞xa3 12.♞h6  
 gxh6 13.♞d1 ♞xb3 14.axb3 b5 15.e4



15...h5?? Az egyetlen hiba a játék során, eddig mindkét program jókat  
 húzott. 16.♗h3 h4 17.♕d2 ♘a6 18.♞h1 f5 19.exf5 d6 20.f6 ♗xf6 21.f3  
 ♗e4 22.dxe4 d5 23.exd5 ♞xd5 24.f4 ♞xb3 25.♕e3 ♞xe3 26.♗g5 ♞xf4  
 27.♞xh4 ♞xh4 28.♗f7 ♕xf7 29.g4 ♞xg4 1–0

## ***Bizonytalan franciasakk*** **(Take Me Chess)**

A szabályokat Walter Campbell publikálta 1874-ben.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. A királyt ugyanúgy ki lehet ütni, mint más bábót. Sakk, matt nincs.
2. Csak az utoljára lépett figuránkat kötelező ütnie az ellenfélnek, azt viszont mi választhatjuk meg, hogy melyik bábjával üsse.
3. Az nyer, akinek elfogyott az összes figurája, vagy nem tud lépni.
4. Gyalogátváltásból csak korábban leütött bábót vehetünk fel.

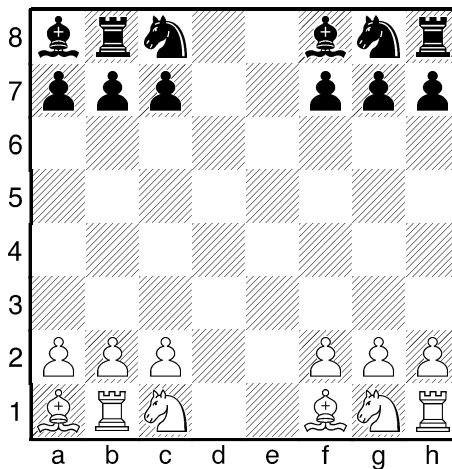
A franciasakkhoz hasonló játék, a cél itt is ugyanaz: akinek elfogy az összes figurája, vagy nem tud lépni, nyert. A különbség az, hogy itt

## ***Interregnum sakk***

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, kivéve:

1. Kiinduló állásban a d- és e-vonal mezői üresek.
2. Minden leütött figura a következő lépésben visszakerül a táblára a lépett báb helyére.
3. Az nyer, aki először bevisz egy gyalogot.

A játék során nincsenek királyok és vezérek. A kiinduló állás:



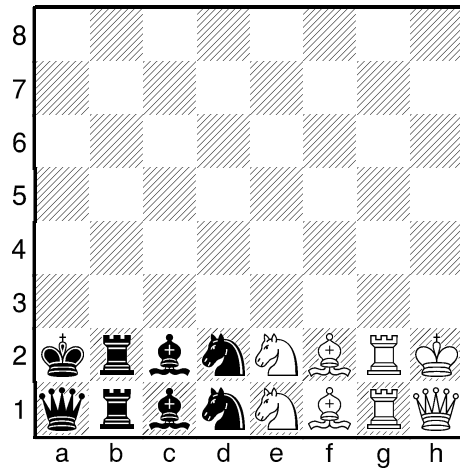
Anyagi előnyre nem érdemes törekedni, hiszen a 12 figurája mindkét félnek megmarad a játék során: ha leütik a világos huszárt, a következő lépésben visszakerül a táblára a következő ellépett világos báb helyére.

## ***Nagy menetelés sakk (Grand Crossing Chess)***

Henk Breugem játéka.

A játék hagyományos kezdőállásból indul, lépni és ütni is ugyanúgy lehet, csak a cél nem a mattadás. Sőt, nemcsak a matt, a sakk is tilos: nem-hogy sakkba lépni nem szabad, de sakkot adni sem lehet az ellenfélnek. Az nyer, aki először az ellentétes térfél utolsó sorára lép a királyával (világos a nyolcadik, sötét az első sorra).

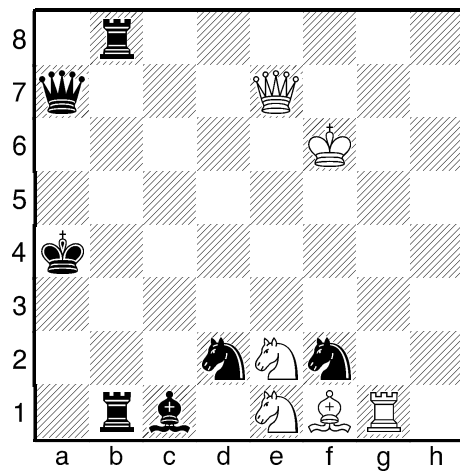
Vernon R. Parton javasolta 1961-ben a **királyversenyt** (racing king chess), melyben a szabályok az előbbieké, de a játék az alábbi állásból indul:



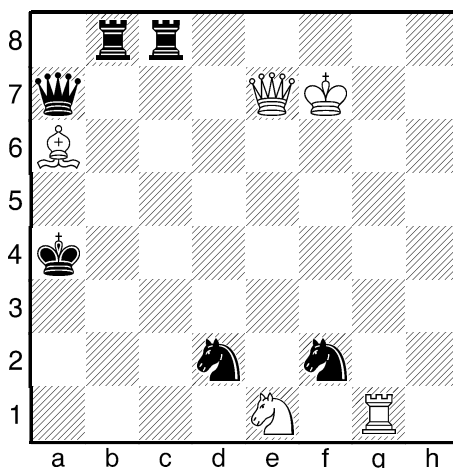
Ugyanúgy tilos sakkba lépni és sakkot adni, és az nyer, aki először a nyolcadik sorra lép a királyával. Ha világos ér oda először és sötét a következő lépésben szintén beér, a játszma döntetlen.

#### Forzoni–Gatto, 1992

1.♔g3 ♘e4 2.♔f4 ♘g2 3.♔e5 ♔b3 3...♘xh1? 4.♔f6 ♔xg2 ♖xf2  
5.♔f6 ♗a7 6.♗g7 ♔a4 7.♗e7 ♜b8



8.♖xc1! ♜xc1 9.♔f7 ♜cc8 10.♔a6! 1–0



10...♔xa6 vagy más vezérellépésre 11.♕f8, különben pedig 11.♕xa7 után világos könnyen nyer.

## **Blackjack sakk**

Henk Breugem ötlete.

A hagyományos sakk szabályai vannak érvényben, továbbá:

1. Az a játékos, akinek a figuráinak az összértéke 21, nyert.

A játék tehát a matton kívül úgy is véget érhet, ha valamelyik játékos bábjainak értéke összesen 21. A szokásos pontértékekkel kell számolni: vezér = 9, bástya = 5, futó és huszár = 3, gyalog = 1; a király 0 pontot ér. A 21 pontos szabály még a mattnál is erősebb: ha ütés miatt 21-re csökken a bemattolt fél pontszáma, ő nyert.

A kezdőállásban mindkét fél pontszáma 39. Ha a játékosok anyagi ereje 21 alá csökken, akkor is figyelni kell: egy gyalogátalakulással még lehet huszonegyünk.

## **Nim sakk** (ChessNim)

A nim sakkot és a go sakkot Alfred Pfeiffer ajánlotta 1997-ben.

A kezdőállás egy üres sakktábla, a játékosok felváltva teszik le saját figuráikat valamely üres mezőre. Az egyetlen szabály:

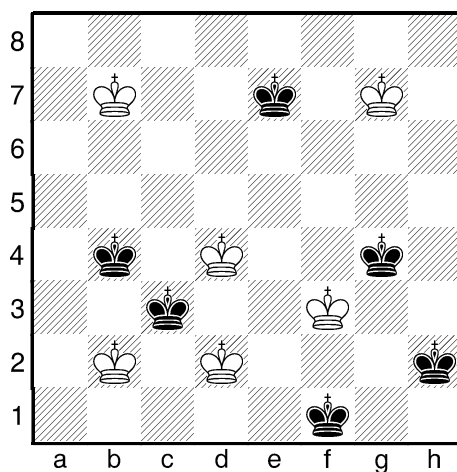
A lépés után a szabad mezők száma kevesebb kell, hogy legyen, mint a lépés előtt.

Szabad egy mező, ha üres és semelyik figura nem támadja.

A **homogén nim sakkban** mindkét játékos ugyanolyan típusú figurákkal rendelkezik (pl. csak huszárokkal, vagy csak vezérekkel).

### Példajátszma (királyokkal):

1.♔b7 ♕e7 2.♕g7 ♔g4 3.♕d4 ♔b4 4.♔b2 ♕c3 5.♕f3 ♔f1! 6.♕d2 ♕h2 0–1



Nincs több szabad mező, ezért világos már nem tud lépni.

## **Go sakk** (CheGo)

A kezdőállás egy üres sakktábla, a játékosok felváltva teszik le saját figuráikat. A cél, minél több mezőt ellenőrzés alatt tartani.

Egy üres mező semleges, ha ugyanannyi világos és sötét figura támadja, ellenőrzött, ha valamelyik fél több bábbal támadja. A játék célja, hogy a végén minél több ellenőrzött mezőt tudjunk magunkénak.

A következő szabályokat kell betartani egy báb letevésekor:

- a figurát csak semleges mezőre lehet tenni
- a figurának legalább egy üres mezőt kell közvetlenül támadnia más (saját vagy ellenséges) bábót a letett figura nem támadhat
- a figura letevése után nem lehet olyan saját bábunk, amely nem támad egyetlen üres mezőt sem

Ütés: Ha a figura letevése után valamelyik ellenséges báb nem támad egyetlen üres mezőt sem, azt (azokat) le kell venni.

Egy figurát mindig úgy kell letenni, hogy legalább egy üres mezőt ellenőrizzen, és ennek később is így kell maradnia, különben a figura „meghal”. Csak ellenséges figurákat „ölhetünk meg”.

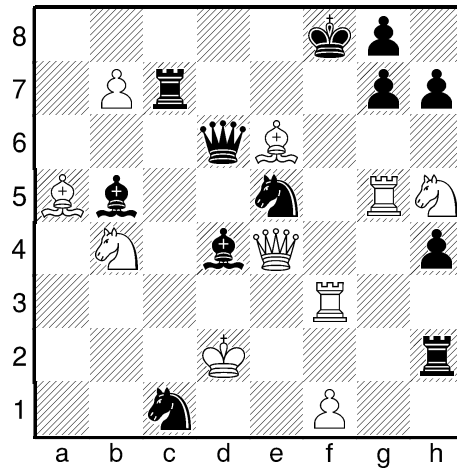
Ha a játékos nem tud az előbbi szabályok szerint lépni, vagy úgy ítéli meg, hogy azzal állása romlana, passzolhat. A játéknak akkor van vége, ha mindkét játékos egymás után passzolt.

Ezután a játékosok által ellenőrzött mezők számát össze kell adni a levett ellenséges figurák számával, akinél ez a szám nagyobb, az nyert. Egyenlő pontszám esetén döntetlen az eredmény.



## Példajátssza:

1. ♖e4 ♗d6 2. ♜g5 ♘d4 3. ♙e6 ♚e5 4. ♙a5 ♞c7 5. ♜f3 ♞h2 6. ♔d2 ♜c1 7. ♜h5  
 ♙b5 8. ♜b4 ♖f8 9. f1 g7 10. b7 g8 11. Passz h7 12. Passz h4 13. Passz Passz



## Értékelés:

Elfoglalt mezők: 22, üres mezők: 42.

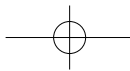
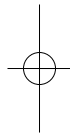
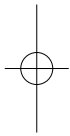
Semleges: 6 (b8, h8, g6, c3, e2, g1).

Világos által ellenőrzött: 19 (a8, c8, f6, d5, f5, f4, g4, a3, b3, d3, e3, g3, h3, a2, c2, g2, b1, d1, e1).

Sötét által ellenőrzött: 17 (d8, e8, a7, d7, e7, f7, a6, b6, c6, h6, c5, a4, c4, b2, f2, a1, h1).

Világos nyert 2 ponttal.

A **homogén go sakkban** ugyanolyan típusú figurái vannak mindkét félnek.



## 10. Játékok kombinációi

A bevezetőben elmondottak szerint e könyvben csak a hagyományos táblán és figurákkal játszható változatok szerepelnek. Több mint száz ilyen ötlettről olvashattak az előző fejezetekben.

Akiket megfogott egyik-másik változat varázsa, nyugodtan kombinálhatják azokat. Játshatnak Fischer-henger-sötét sakkot, vagy biliárd-no-minisakkot.

Ha már ezeket a kombinált játékokat is unják, van más megoldás is: találjanak ki újabb változatokat hiszen a lehetőségek korlátlanok.

### Fischer-sakk változatok

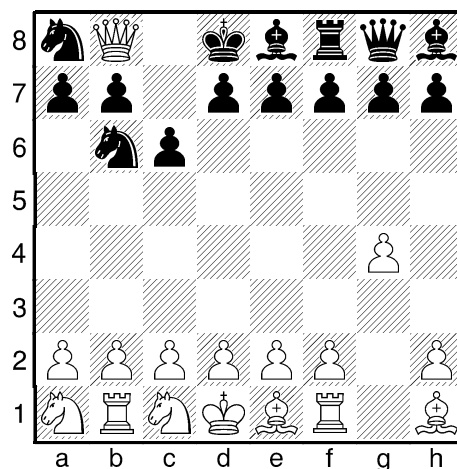
Véletlen kezdőállásából indulva szinte mindegyik játékot változatosabbá tehetjük, de elsősorban azoknál érdemes, amelyeknek kidolgozott megnyitáselmélete van: Fischer franciasakk, Fischer atomsakk. Néhány Fischer progresszív sakk játszma következik.

#### Santoni–Tolonen

1996, I. WWW Fischer-progresszív sakk bajnokság

(A kiinduló állásban a tiszték sorrendje: ♖♜♞♝♞♟♞♟.)

1.g3 2.c6 ♞cb6 3.g4 ♞g3 ♞xb8+ sötét feladta 1–0

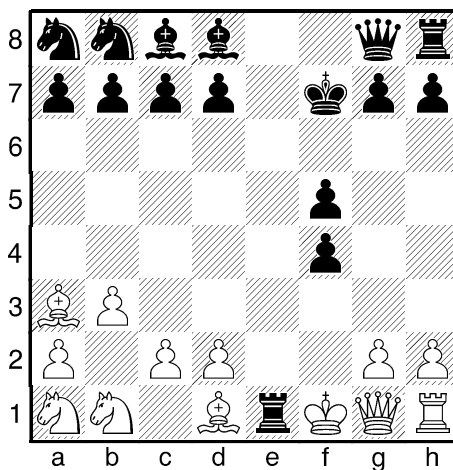


**Cassano–Honkela**

1996, I. WWW Fischer-progresszív sakk bajnokság

(A kiinduló állásban a tisztek sorrendje: ♖♗♘♙♚♛♜♞.)

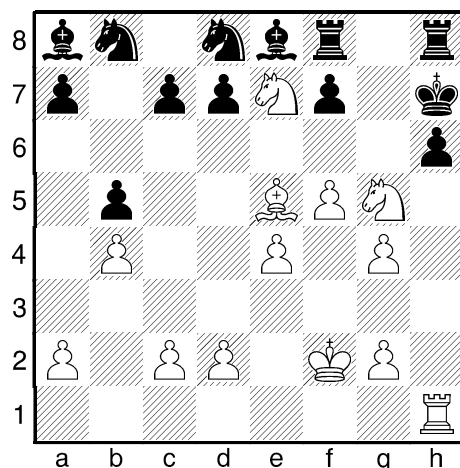
1.f4 2.e5, f5 3.e4, b3, ♘a3+ 4.♙f7 exf4, ♞xe4, ♞xe1+

5.♙f2 ♙f3 ♙xf4 ♙xf5 ♙h5+!! szép „szellem” 6.g6+ 7.♙f4 ♙f3 ♙f2  
♙e7 ♙xd8 ♞xe1 ♞e7# 1–0**Hyatt–Cassano**

1997, II. WWW Fischer-progresszív sakk bajnokság

(A kiinduló állásban a tisztek sorrendje: ♙♗♘♙♚♛♜♞.)

1.b4 2.b5 e5 3.e4 f4 f5 4.g5 g4 ♙g7 h6 5.♗c3 ♗d5 ♞f4 ♙f2 ♞xg4+ 6.♙h7  
♞a6 ♞a3 ♞xc1 ♞xd1 ♞xg4 7.♗e7 ♙xe5 h3 hxg4 ♗f3 ♗g5# 1–0



### ***Kamikaze sakkok***

A kamikaze sakkban nem csak a leütött, hanem az ütő figura is lekerül a tábláról (a király kivételével). Ez a legtöbb játékkal kombinálható, most két olyan változatát mutatjuk be, amelyeknél a kombináció új színeket hoz a játékba.

#### **Kamikaze körforgás sakk**

A körforgás sakkban a leütött figura visszakerül alaphelyzetbe, ha az üres (a részletes szabályokat lásd ott).

A kamikaze körforgás sakkban tehát az ütő báb lekerül a tábláról, a leütött viszont visszakerül alaphelyzetbe. Az ellenfél bábjának leütése ezért anyagi veszteséget okoz!

#### **Kamikaze franciasakk**

A franciasakkban a király is ugyanúgy üthető, mint bármelyik másik figura, ezért a kamikaze-szabály most rá is vonatkozik.

Ez azt jelenti, hogy a két játékosnak ugyanannyi figurája van, az utolsó ütésnél pedig üres tábla marad.

A játék vesztese az, aki utoljára ütött.

## Progresszív sakkváltózatok

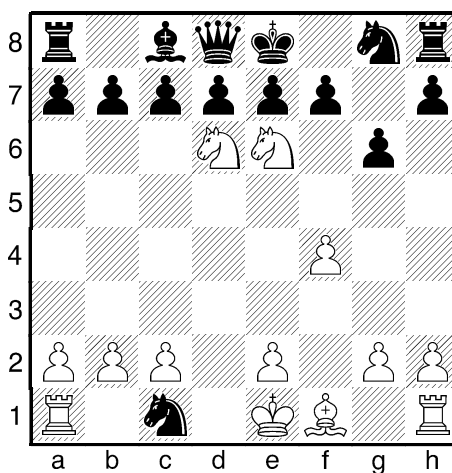
A progresszív sakk a legtöbb játékkal kombinálható.

### Progresszív biliárdsakk

Az olasz progresszív sakk szabályaival folyt a következő játszma, azaz nem lehetett sakkot adni, csak a lépéssorozat utolsó lépésével.

#### Sala–Salvadori, 1990

1.d4 2.g6 ♗xc1 3.♞xc1 ♘h3 ♘c3 4.♘c6 ♘xd4 ♘b3 ♘xc1 5.f4 ♘g5  
♘e6 ♘d6# 1–0



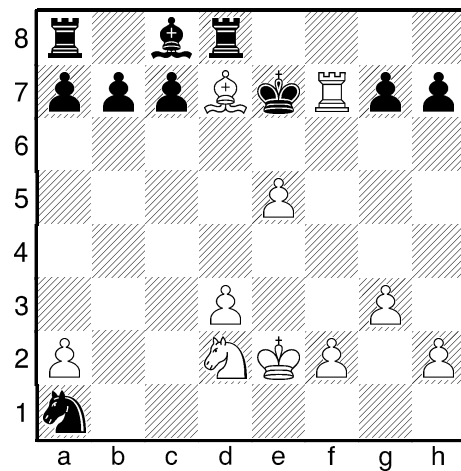
Egyik gyaloggal sem üthető a huszár, hiszen a világos király sakkban lenne.

#### Sala–Fabbri, 1990

1.d4 2.e5 ♘c6 ?? 3.e4 ♗c4 ♞xf7# 1–0

#### Rallo–Scovero, 1991

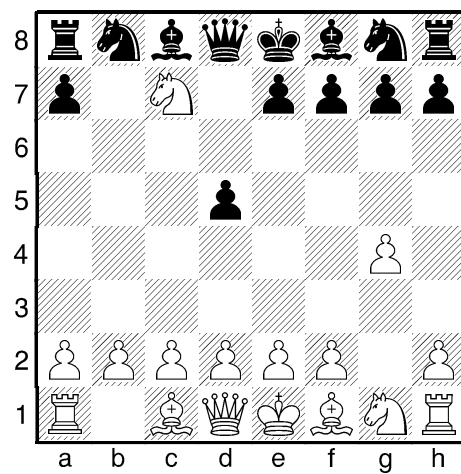
1.e4 2.e5 ♘h6 3.d3 ♞d2 ♘f3 4.♗xb2 ♗xc1 ♘c6 ♗xd2+ 5.♘bxd2 ♘xe5  
♘xc6 ♘xd8 ♗e2 6.♗e7 ♞xd8 ♘f5 ♘e3 ♘xc2 ♘xa1 7.g3 ♗xd7 e5 ♞c1  
♞c6 ♞f6 ♞xf7 # 1–0



**Progresszív hengersakk**

**Forzoni–Jellis, 1995**

**1.g4 2.b5 d5 3.♘c3 ♗xb5 ♘xc7# 1-0**



Kettős sakk, a huszár és az f1♘ is támadja a királyt.

### Progresszív franciasakk

A 70-es évek végén ez volt az első sakkváltozat, amit két másiktól gyúrtak össze.

#### Figura–Forzoni, 1994

1.b3 2.c5 c4 3.bxc4 ♖b2 ♗xg7 4.♗xg7 ♗xa1 ♜c7 ♞xh2 5.♞xh2 ♞xh7  
 ♞xf7 ♞xe7 ♞xd7 6.♗xd7 ♞h7 ♜e7 ♜g6 ♗f5 ♗xc2 7.♞xc2 ♞xg6 ♞xh7  
 ♞xb7 ♞xa7 ♞xb8 ♞xe8 8.♞xe8 ♞xe2 ♞xf2 ♞xg2 ♞xd2 ♞xa2 ♗h8 ♗c3  
 9.♜xc3 ♜xa2 0–1

### Háromtáblás sakk (Tritabula Chess)

John Bosley változata 1980-ból.

Progresszív sakk három különböző táblán. A lépéseket bármelyik táblán, akár vegyesen is meg lehet tenni. Az győz, aki legalább két táblán nyer.

### Csirke sakk (Chicken Chess)

Benedict franciasakk.

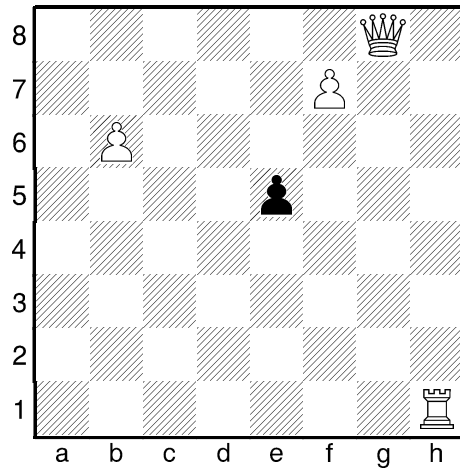
Ütni kötelező (mint a franciasakkban). Az utoljára lépett figura által támadott bábok szint váltanak (mint a Benedict sakkban). A győztes az, akinek nem marad figurája (mint a franciasakkban).

#### „ashmaster”–„surfnuds”

SchemingMind.com, 2006

1.g3 c6 2.♗g2 ♜xc6 3.♗xc6 ♜xd7 4.bxa8 ♜ ♗h1 5.♜f3 ♗xf3 6.♜xe2  
 ♞b6 7.♜xf2 bxa1 ♜ 8.♞xc2 ♜xc8 9.♞xc8 ♞xh7 10.♗xg7 ♞xg7  
 11.♜xb6 gxf2 12.♞xg8 axb6 13.♗d1 f1 ♜ 14.♗xd2 ♜xd2 15.a3 ♜xa3  
 16.♗c2 ♜xc2 17.♞g1 ♜xa1 18.♞xa1 ♜b1 19.♞xb1 h1 ♗ 20.♞xh1 e5





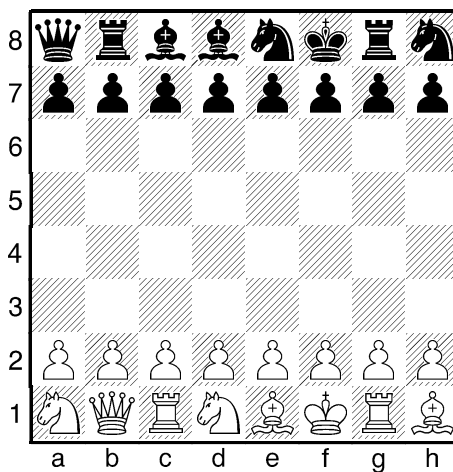
21.f8♔ e4 22.♔f2 e3 23.♙g1 ♔xg1 24.b7 ♔e6 25.b8♙ 1-0

### ***Tiszta bolondokháza***

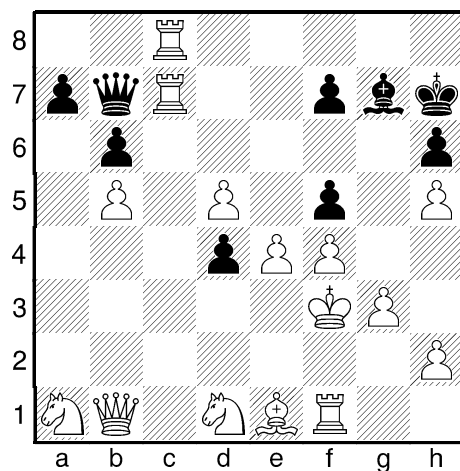
Farkas Lajos ötlete, „bolondokháza” szabályok dupla Fischer sakk alapállásból, az eredmény: még örültebb játszmák.

Emlékeztetőül: az ellenfél leütött figuráját lépés helyett letehetjük a sakktábla egy üres mezejére sajátunkként. Gyalogot nem lehet az 1. és 8. sorba tenni. \*-gal jelöljük a figura lerakását kézből a táblára.

„Chess Tiger”–„Danzino”  
SchemingMind.com, 2006



1.g3 d6 2.♔g2 ♘f6 3.0-0 ♘g6 4.c4 e5 5.d3 ♕d7 6.b4 ♕c6 7.b5 ♕xg2  
8.♔xg2 0-0 9.♕\*g5 b6+ 10.f3 h6 11.♕xf6 ♕xf6 12.♘\*d7 ♖b7  
13.♘xf6+ gxf6 14.♕\*e4 d5 15.cxd5 f5 16.♕xf5 ♘f4+ 17.♔f2 ♘xe2  
18.\*c6 ♖a8 19.\*b7 ♖xb7 20.cxb7 ♖xb7 21.♖\*g4+ ♕\*g5 22.♔xe2  
♘\*d4+ 23.♖xd4 exd4 24.f4 ♕f6 25.♘\*e4 ♖e8 26.♖c6 ♕g7 27.♔f3 ♖xe4  
28.dxe4 \*g6 29.♖\*c8+ ♔h7 30.♖6xc7 ♕\*h5+ 31.\*g4 gxf5 32.gxh5



Világos hiába van a táblán anyagi előnyben, kezében még futóval és huszárral, sötét kezében ugyanis bástya, futó, huszár és két gyalog van: **32...♖\*g4+ 33.♕g2 ♜\*h3+ 34.♕g1 ♞\*e2+ 0-1**, mert a következő lépésben a kézben levő sötét gyalog mattol.

## Tartalomjegyzék

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Előszó</b> .....  | <b>3</b>  |
| <b>1. Különféle kezdő pozíciók</b> .....                       | <b>5</b>  |
| Felcserélt sakk (Displacement Chess) .....                     | 6         |
| Fischer-sakk (Random sakk, Sakk960) .....                      | 9         |
| Dupla Fischer-sakk (Transcendental chess) .....                | 25        |
| Király a sarokban (King's Corner Chess) .....                  | 27        |
| Szabad sakk .....  | 29        |
| Előretolt sakk (Advance Chess) .....                           | 35        |
| Gyalogroham .....  | 38        |
| Homogén sakk .....   | 39        |
| Extrém kiinduló állások .....                                  | 42        |
| Legan-sakk .....   | 47        |
| <b>2. Különböző haderők</b> .....                              | <b>49</b> |
| Előnyadásos játékok (Odds Game) .....                          | 49        |
| Majdnem sakk (Almost Chess) .....                              | 56        |
| Gyalogjáték (Sixteen Pawns) .....                              | 56        |
| Parasztfelkelés sakk (Peasant Revolt Chess) .....              | 59        |
| Huszárok a vezérek ellen .....                                 | 59        |
| Egykapura .....  | 60        |
| A maharadzsa és a szipojok (The Maharaja and the Sepoys) ..... | 63        |
| <b>3. Különös ütémódok</b> .....                               | <b>65</b> |
| Ugri-bugri sakk (Hoppel-Poppel Chess) .....                    | 65        |
| Izlandi sakk (Valdskak) .....                                  | 65        |
| Kamikaze sakk (Kamikaze Chess) .....                           | 66        |
| Atomsakk (Atomic Chess) .....                                  | 66        |
| Huszárváltó sakk (Knight Relay Chess) .....                    | 73        |
| Változó sakk (Mutation Chess) .....                            | 77        |
| Puska sakk (Rifle Chess) .....                                 | 77        |
| Benedict-sakk .....  | 79        |
| Archimedes-sakk .....  | 81        |
| Fogócska sakk (Tag Chess) .....                                | 81        |
| Zen sakk (Zen Chess, Moss Chess) .....                         | 82        |
| <b>4. Különleges szabályok</b> .....                           | <b>83</b> |
| Vedd vissza (Refusal Chess) .....                              | 83        |
| Bizonytalan sakk (Ambiguous Chess) .....                       | 87        |
| Sakktalan sakk (Checkless Chess) .....                         | 89        |
| Pancser sakk (Putzer Chess) .....                              | 92        |
| Hierarchikus sakk .....  | 92        |
| Erózió sakk (Erosion Chess) .....                              | 95        |
| Süllyesztő sakk (Trapdoor Chess) .....                         | 95        |
| Koronázási sakk (Coronation Chess) .....                       | 96        |
| Lusta király sakk (Idle King Chess) .....                      | 98        |

## *Tartalomjegyzék*

|   |            |
|---|------------|
| Lendület sakk (Zip Chess) . . . . .                                 | 98         |
| Gyorshaladó sakk (Fast Track Chess) . . . . .                       | 98         |
| Mágnes sakk (Magnetic Chess) . . . . .                              | 99         |
| Tula sakk (Tula Chess) . . . . .                                    | 101        |
| Utánzó sakk (Imitating Chess) . . . . .                             | 102        |
| Kavargó sakk (Revolving Chess) . . . . .                            | 102        |
| Totális sakk (All-in Chess) . . . . .                               | 105        |
| Pingvin sakk (Penguin Chess, Anywhere Chess) . . . . .              | 106        |
| Visszatevéses sakkok . . . . .                                      | 107        |
| Váltogató sakk (Rotation Chess) . . . . .                           | 113        |
| Forgó sakk . . . . .  | 114        |
| <b>5. Véletlen . . . . .</b>  | <b>115</b> |
| Sötét sakk (Dark Chess) . . . . .                                   | 115        |
| Véletlen vonal sakk (Random File Chess) . . . . .                   | 116        |
| Kártya sakk (Card Chess) . . . . .                                  | 117        |
| Dobókocka sakk (Dice Chess) . . . . .                               | 117        |
| Szerencse sakk (Chance Chess) . . . . .                             | 118        |
| d10 sakk (d10 Chess) . . . . .                                      | 119        |
| Dili Sakk (Freak Chess) . . . . .                                   | 120        |
| Bolond sakk (Insane Chess) . . . . .                                | 121        |
| <b>6. Másfajta táblák . . . . .</b>                                 | <b>123</b> |
| 5x5 . . . . .   | 123        |
| 6x5 . . . . .   | 125        |
| 6x6 . . . . .   | 126        |
| 8x4 . . . . .   | 127        |
| Biliárd sakk (Billiard Chess) . . . . .                             | 128        |
| Hengersakk (Cylinder Chess) . . . . .                               | 129        |
| Dupla sakk (Double Chess) . . . . .                                 | 133        |
| Duplaszéles sakk (Doublewide Chess) . . . . .                       | 134        |
| Duplahosszú sakk (Mega Chess) . . . . .                             | 136        |
| Alice sakk . . . . .  | 137        |
| <b>7. Többlépéses változatok . . . . .</b>                          | <b>145</b> |
| Marseille sakk . . . . .  | 145        |
| Duplalépéses sakk (Double Move Chess) . . . . .                     | 149        |
| Progresszív sakk (Progressive Chess, Scotch Chess) . . . . .        | 151        |
| Progresszív hagyományos sakk (Progressive Orthodox Chess) . . . . . | 167        |
| Lavina sakk (Avalanche Chess) . . . . .                             | 170        |
| <b>8. Többszemélyes változatok . . . . .</b>                        | <b>175</b> |
| Váltakozó sakk (Alternation Chess) . . . . .                        | 175        |
| Váltó sakk (Turnstyle Chess) . . . . .                              | 176        |
| Mindenki mindenki ellen . . . . .                                   | 176        |
| Tandem (Bughouse Chess, Hungarian Chess) . . . . .                  | 178        |

---

**Tartalomjegyzék**

---

|  |            |
|--|------------|
| <b>9. Matt nélkül</b> .....                                    | <b>179</b> |
| Harmadik sakk nyer (Three Check Chess) .....                   | 179        |
| Első sakk nyer (Single Check Chess) .....                      | 181        |
| Centrum sakk (Center of Attention Chess) .....                 | 182        |
| Korong sakk .....  | 183        |
| Kihalás sakk (Extinction Chess) .....                          | 183        |
| Retrosakk .....  | 185        |
| Franciasakk (Giveaway Chess, Losing Chess, Suicid Chess) ..... | 186        |
| Bizonytalan franciasakk (Take Me Chess) .....                  | 195        |
| Interregnum sakk .....   | 195        |
| Nagy menetelés sakk (Grand Crossing Chess) .....               | 196        |
| Blackjack sakk .....   | 198        |
| Nim sakk (ChessNim) .....                                      | 199        |
| Go sakk (CheGo) .....  | 200        |
| <b>10. Játékok kombinációi</b> .....                           | <b>203</b> |
| Fischer-sakk változatok .....                                  | 203        |
| Kamikaze sakkok .....  | 205        |
| Progresszív sakkváltozatok .....                               | 206        |
| Háromtáblás sakk (Tritabula Chess) .....                       | 208        |
| Csirke sakk (Chicken Chess) .....                              | 208        |
| Tiszta bolondokháza .....                                      | 210        |