

SAKK-PARTI HÁROM JÁTÉKOSNAK HÁROMSZEMÉLYES SAKK

HÁROMSZEMÉLYES SAKK - JÁTÉKSZABÁLYOK

Erre a játékra a sakk összes eredeti szabálya érvényes. Ezen felül azonban vannak további szabályok is a játékosok lépéseire a sakktáblán.

0. Minden királynak fehér mezőn kell állnia. A fehér figurák kezdenek. Az óramutató járásával megegyezően következnek a sűrke, majd a fekete figurák.

1. A középső mezőn át lehet haladni, de egy figura sem állhat rajta. A középpont melletti függőleges mezők színe azonos.

I. A vezér, a király, a bástya, a huszár és a gyalog egy mezőt lépnek a középponton át az azonos színű négyzetre.

II. Ez a játék integritásának fenntartása miatt szükséges. A játékosoknak tudniuk kell róla. Az eredeti sakkszabályok ezzel nincsenek megszegve.

2. DIAGONÁLIS LÉPÉSEK (a vezér, a király, a futó vagy a gyalog kidobása)

a. Kövesse a táblán megjelölt pályát.

b. A központon keresztül meg lehet fordulni.

c. Nem fordulhat be, ha egy lépésben eléri az utolsó négyzetet.

3. FÜGGŐLEGES LÉPÉSEK (vezér, király, bástya, gyalog)

a. A táblán haladjon egyenesen (áthaladhat a középmezőn).

4. VÍZSZINTES LÉPÉSEK (vezér, király, bástya)

a. Forduljon meg a középmezőn és haladjon ugyanabban a sorban.

5. LÉPÉSEK A HUSZÁRRAL

a. 2 mező függőlegesen, 1 doboz vízszintesen, vagy

b. Használja ezt a módszert (ne kövesse a pályát a középponton keresztül). Ez szükséges a HATÁRKÖVETÉShez, amiről lejjebb írunk.

6. HATÁRKÖVETÉS (kardok)

a. kardnyél

I. A kardnyél (külső sor) megosztja a csapatokat. Egyetlen figura sem lépheti át a kardnyelet (vízszintesen vagy átlósan a sarkon), amíg nem lett nyitottnak nyilvánítva. (lásd lejjebb).

II. Kardnyél átlépése

1. Ha vannak olyan feltételek, amelyek lehetővé teszik a kardnyél megnyitását (lásd lejjebb), csak azok a figurák léphetik át a kardnyelet, amelyek lépései nem érnek véget egy másik figura kidobásával vagy kezdeti sakklépéssel. Matt semmilyen körülmények között nem adható a kardnyelen keresztül.

2. A kardnyél tartósan nyitva lehet vízszintes és átlós lépések számára, ha:

a. Az egyik játékos befejezte a játékot. Ezért mindkét kardnyél nyitva van.

b. Az egyik játékos figurái elhagyták a teret. A figurák térbe való visszatérését nem zárják be a kardnyeleket.

III. A HUSZÁROKNAK be kell tartaniuk a fentebb leírta 2+1 szabály a lépéskor.

a. A HUSZÁRRAL a vízszintes lépés, amellyel a kardnyélen átjuthat, illegális (csak akkor nem, ha a kardnyél nyitva van).

b. Kardpengék

I. A pengék két mezőn nyúlnak át a kardnyéltől.

1. Csak azokra a HUSZÁROKRA vonatkozik, akik még nem lépték át a középpontot.

2. A HUSZÁROK nem elég erősek ahhoz, hogy más figurákat a pengén át kidobjanak. Először el kell érniük a penge végét. (4 mező kívülről)

a. A középben való áthaladás után már nem kell követniük a pengéket.

7. SAKK-MATT

a. A sakk-matt nincs befejezve, amíg nem kerül az adott játékosra a sor, kivéve, ha a játékos királyát kirúgják.

I. Ha a király olyan helyzetben van, hogy a következő játékos lépése lehetővé teszi, hogy a játékos mattot adjon, akkor a másik játékos megteheti azt. Ily módon sakk-mattot lehet adhat a királynak. Lásd az #1 példát.

II. Rendkívül ritka helyzetben, amikor egy játékos nem tud legálisan lépni (például döntetlen esetén), és mindhárom játékos még játékban van, akkor az adott játékos kiesik a játékból. Ha csak 2 játékos van a játékban, az eredmény döntetlen lesz.

b. Ha egy játékosnak sakk-mattot kapott, a játékos kiesik. Az összes többi figura a sakktáblán marad. Annak a játékosnak a figuráit, aki már nincs játékban, ki lehet dobni a tábláról, ha az egyik, még játékban lévő játékos az adott mezőre akar lépni.

c. A játék addig folytatódik, amíg az egyik játékos nem nyer. A játék célja az, hogy az egyik játékos egyszerre adjon sakk-mattot a másik két játékosnak.

#1. példa

Ez nagyon ritkán fordul elő, de meg kell magyarázni.

A király (K3) arra a mezőre lép, ahol a képen áll. A futó (B1) ezután elhagyja a mezőjét, amivel a vezérnek (Q2) lehető teszi sakkot adni a királynak (K3). Ez az eset, amikor a király sakkot kap és nem válaszolhat rá (mert az adott játékos nincs soron), az egyetlen eset, amikor a király ki lehet dobni a vezérrel (Q2). Ha a királyt kirúgják, az adott játékos veszített.