R1
File Date: 24 April 2023
Output Date:
File Name: 61152-Chess & Draughts-IM-Modell-2023.R1.ai
Folded Size: W148 x H210mm
Material:
Flat Size:
Coating:
Artwork Colors: CMYK + PMS116C Diecut
Remarks: Instruction Sheet
注意：所有貼PVC膠片或印E-Flute盒的接位均要壓雙壓線以免膠片或外盒爆裂！

FEATURED ARTWORK IS PROPERTY OF FUNVILLE LTD. ARE CONFIDENTIAL. NO MANIPULATION, REPRODUCTION, OR PUBLICATION, OR DISCLOSURE, WHETHER IN WHOLE OR IN PART, IS ALLOWED IN ANY FORM WITHOUT PRIOR WRITTEN PERSMISSION OF FUNVILLE LTD. © 2023 FUNVILLE LTD.

Approval Sign-off:
Designer: Sam
Q&A:
Creative:
Merch:

# Sakk és Dámajáték

Az elit stratégiai játék!

3 ÉVES KORTÓL | 2 JÁTÉKOS

## SAKK

### A JÁTÉK MENETE

Minden játékosnak 16, különböző fontosságú bábuja van, amelyekkel meghatározott lépéseket tehetnek, és leütheti egymás bábuit.

| Mindkét oldal bábui: | Sakkfigurák |
|---|---|
| 1 db Király | Király |
| 1 db Vezér | Vezér |
| 2 db Futó | Futó |
| 2 db Huszár | Huszár |
| 2 db Bástya | Bástya |
| 8 db Gyalog | Gyalog |

Mindig a fehér kezd. A játékosok felváltva lépnek, minden fordulóban egy bábuval. Bármelyik bábuval lehet lépni, úgy megtervezve a stratégiát, hogy az ellenfél minél több bábuját leüssük/eltávolítsuk a tábláról. A játék végső célja mindig a sakk-matt.
Az ellenfél bábujának leütéséhez a támadó játékos a saját bábuját az áldozat által elfoglalt mezőre helyezi, és eltávolítja annak bábuját a tábláról. Bármelyik bábuval leüthetjük az ellenfél bármelyik bábuját, annak rangjától függetlenül. Azaz a Gyaloggal leüthetünk egy másik Gyalogot, de akár a Vezért is.
Az egyetlen bábu, amelyet soha nem lehet leütni a tábláról, az a Király. Amikor egy játékos egy bábuját olyan pozícióba helyezi, ahonnan közvetlenül fenyegeti a Királyt, és elméletileg a következő körben le is üthetné azt, ki kell mondania, hogy "Sakk".

A Királyt ezután azonnal ki kell mozdítani a „Sakk" pozícióból. Ezt többféle képpen lehet megtenni: elmozdítjuk a Királyt; egy másik saját bábut teszünk a Király és a fenyegető bábu közé (kivéve ha a sakkadó Huszár); vagy leütjük a fenyegető bábut. Bármi is történik, a sakkban lévő játékos nem mozgathatja egyetlen bábuját sem, amíg a Király sakkban van, kivéve, ha a lépés eredményeként kikerül onnan. Minden bábu más módon mozoghat, ami egyeseket értékesebbé tesz másoknál:

**Bástya** - csak egyenes vízszintes, vagy függőleges vonalban haladhat. Egy fordulóban bármennyi mezőt haladhat, (tetszés szerinti színre) amíg szabad az út előtte.

**Huszár** - csak egyfajta módon mozoghat, L alakban – két négyzet előre (vagy hátra) és egy oldalra (balra vagy jobbra). Vagy lehet egy oldalra (balra vagy jobbra), majd kettő előre vagy hátra. A Huszár bármilyen irányba elmozdulhat, és ez az egyetlen bábu, amellyel átugorhatunk más bábukat, hogy a mögöttük lévő mezőre lépjünk.

**Futó** - átlóban mozoghat (előre vagy hátra), de ugyanúgy, mint a Bástya, tetszőleges távolságra léphet. A futó mindig csak olyan színű mezőre léphet, amilyenről a játszma elején indult.

**Gyalog** - csak előre haladhat, de ütés esetén átlós irányban léphet egy mezővel előre, mint a Futó. A Gyalog első lépése során egy vagy két mezőt haladhat előre egyenesen. Az első lépés megtétele után pedig egy szabad mezővel léphet előre azon a vonalon, amelyiken áll. Ha egy gyalognak sikerül átjutnia a tábla másik oldalára, bármely bábura cserélhető, amelyet tulajdonosa a már leütött bábuk közül választ. Ha a Vezért elfogták, akkor a legjobb, ha arra cseréljük ki a Gyalogot, így az visszatérhet a játékba.

**Vezér (Királynő)** - egyenesen, vagy átlósan bármilyen irányban bármennyit haladhat. Ez messze a legértékesebb bábu.

**Király** - akárcsak a Vezér, egyenesen, vagy átlósan bármilyen irányban haladhat, de egy körben csak egyetlen mezőt léphet. A Király nem léphet olyan mezőre,
- amelyet valamelyik saját bábuja már elfoglalt,
- amelyet az ellenfél valamelyik bábuja támad,
- amelyik az ellenfél Királyával határos.

### A GYŐZTES

Az, aki csapdába ejti az ellenfél királyát olyan helyzetben, amelyből nem tud elmenekülni. Ezt hívják úgy, hogy "sakk-matt".

# Sakk és Dámajáték

## DÁMA

### A JÁTÉK MENETE

Minden játékosnak 12 bábuja van – egy játékos fekete – egy játékos fehér. A táblát úgy helyezzük a két ellenfél közé, hogy a jobb oldali sarokban lévő mező mindkét játékos számára fehér legyen. (ugyanúgy, mint a sakknál).

Mindig a fekete kezd. A játékosok bábuit a játékoshoz legközelebb eső 12 fekete négyzetre kell helyezni. A fehér négyzeteket egyáltalán nem használják a játékban – a bábu csak átlósan mozog, így végig a fekete négyzeteken marad.

A játék célja az ellenfél összes bábujának leütése, vagy olyan pozíció létrehozása, amelyben az ellenfél nem tud mozogni. A dámajátékban úgy lehet ütni, hogy átugorjuk az ellenfél bábuját.

A játékosok felváltva lépnek a saját színű bábujukkal. Ha egy bábu eléri a tábla túlsó szélét, azonnal „megkoronázzák", és ezt követően „Dámának" nevezik. A Dáma megkoronázása fizikai művelet – egy másik, azonos színű bábut helyeznek az adott bábu tetejére, hogy megkülönböztessék egy közönséges bábutól.

Amíg egy bábu nincs „megkoronázva", csak átlósan előre mozoghat. A Dámák átlósan mozoghatnak előre és hátra is, következésképpen erősebbek és értékesebbek, mint a közönséges darabok. Ugyanakkor a „sima" bábuk leüthetik a Dámákat.

Amikor egy fekete bábuhoz képest átlósan közvetlenül előtte van az ellenfél egyik (fehér) bábuja, és a fekete bábu mögött közvetlenül lévő mező üres, a fekete bábu leüthető. Ha a játékosnak lehetősége van leütni az ellenfél egy vagy több bábuját, akkor ezt meg kell tennie. Egy bábut egyszerűen átugrunk a mögötte lévő üres mezőre, és eltávolítjuk a tábláról. A szokásos lépésektől eltérően egy leütő lépés több ilyen ugrásból is állhat – ha egy bábu leüti az ellenfél bábuját, és az új pozíció lehetővé teszi, hogy egy másik bábuját is leüsse, akkor ezt azonnal meg kell tennie. A lépés csak akkor fejeződik be, ha az ellenfél bábuit leütő bábu helyzete már nem teszi lehetővé, hogy több bábut leüssön, vagy amikor egy koronázatlan bábu érkezik a tábla túlsó szélére, és Dámává változik.

Ha egynél több bábu van ütő helyzetben, akkor a játékos teljesen szabadon választhat, hogy ezek közül melyikkel lép. Hasonlóképpen, ha egy ütő bábu egynél több irányba tud mozogni, a játékos szabadon választhat, hogy melyik legyen az. Tehát, nem kötelező a bábu mozgatása, vagy olyan útvonal megtétele, amely a maximális számú ütést eredményezi.

Ha nem állnak rendelkezésre ütő lépések, akkor a szokásos lépést úgy kell végrehajtani, hogy egy bábu egy mezőt átlósan lépjen.

### A GYŐZTES

Az, akinek először sikerül leütnie ellenfele összes bábuját, vagy mozgásképtelenné tenni azokat. A döntetlenben a játékosok a játék bármely pontján megegyezhetnek. Ha egy játékos visszautasítja a döntetlent, akkor annak a játékosnak ki kell kényszerítenie a győzelmet, vagy határozott előnyt kell felmutatnia az elutasítást követő 40 lépésen belül. A döntetlenek meglehetősen gyakoriak a dámajátékban – különösen a játék legmagasabb szintjén. Minél jobbak vagytok te és az ellenfeled, annál nagyobb a valószínűsége a döntetlennek.

Funville GAME TIME

**⚠ FIGYELMEZTETÉS:**
**FULLADÁSVESZÉLY - Apró alkatrészek.**
**3 év alatti gyermekek számára nem ajánlott.**

Importálja és Magyarországon forgalmazza: Modell & Hobby Kft.,
1097 Budapest Könyves Kálmán krt. 12-14.,
Tel: 06-1/431-7451; info@modell.hu, www.modellhobby.hu
61152-Modell-23