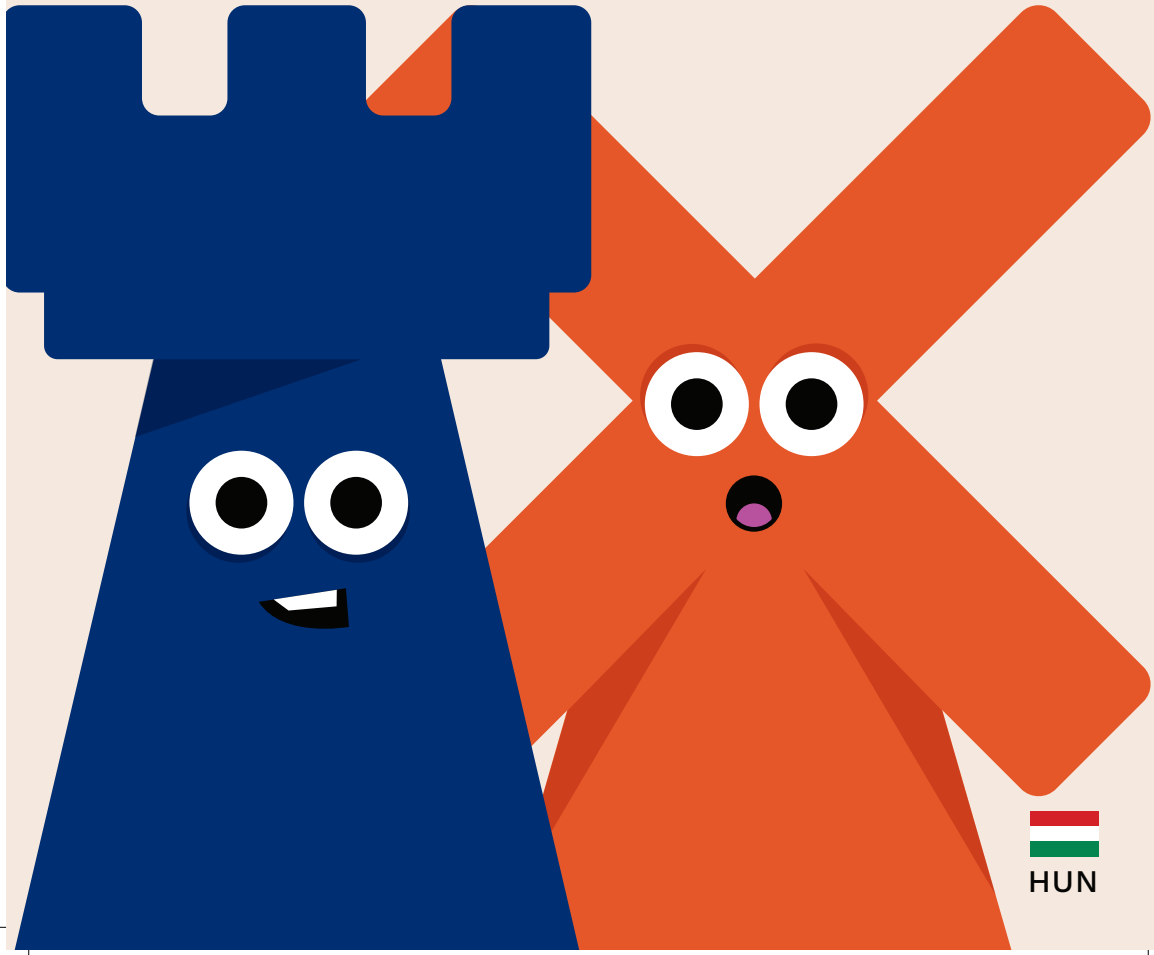
Chessmill®

Szabálykönyv



HUN

A Chessmill® (vagy magyarosan: Salom) a sakk és a malom kombinációja, ezért aki mindkét játék szabályát ismeri, könnyen elsajátíthatja ennek a különleges játéknak is a szabályait. Azonban aki egyiket sem ismeri, az alábbi ismertető segítségével szintén megtanulhatja a játék menetét.

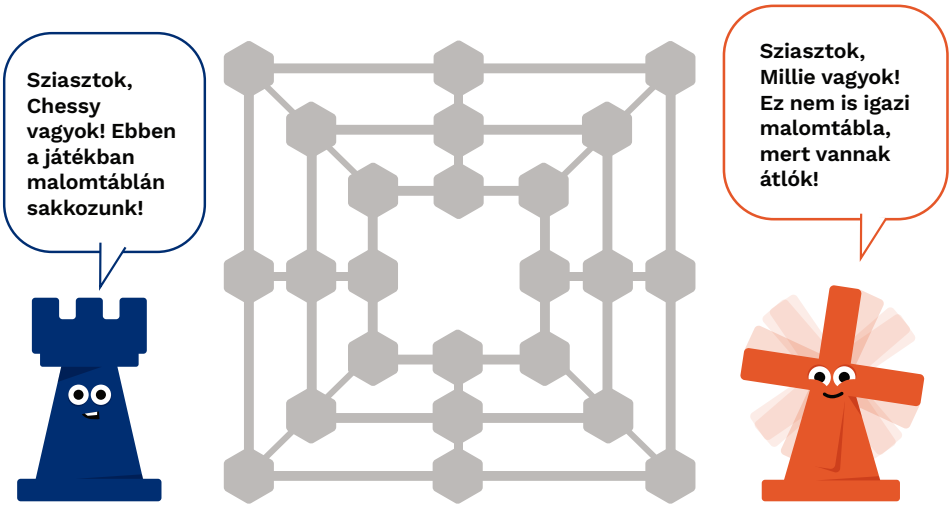
I. ÁLTALÁNOS ISMERTETŐ

1. A tábla

A Chessmill®-t a malomhoz hasonló táblán játsszuk, azzal a különbséggel, hogy itt átlók is szerepelnek, ezzel jelölve bizonyos bábuk mozgási lehetőségeit.

A Chessmill®-t ugyanis nem hagyományos malom korongokkal játsszuk, hanem sakkfigurákkal – lényegében malomtáblán sakkozunk.

Ennek megfelelően a figurákat nem csak felhelyezzük és utána csúsztatjuk vagy ugrálunk vele, hanem a sakk szabályainak megfelelően léphetünk vele, illetve leüthetjük a másik bábuját, valamint sakkot, sőt mattot is adhatunk az ellenfél királyának, ami a játék lényege.



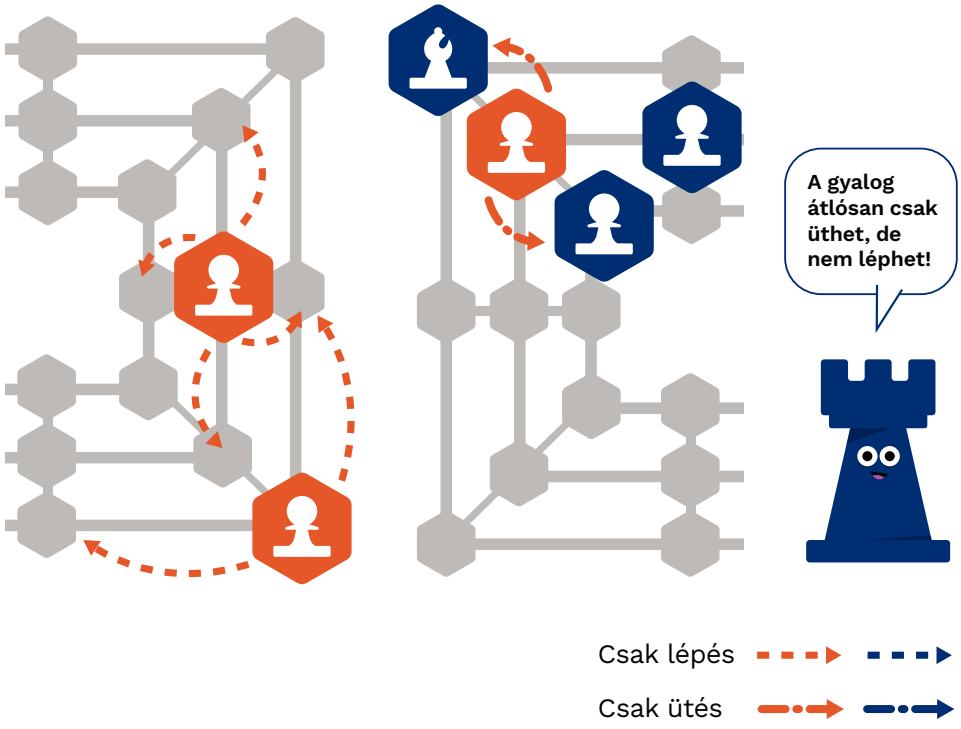
2. A figurák és a mozgási lehetőségeik

Minden bábu képes malomfiguraként lépni (függőlegesen vagy vízszintesen egyet csúsztatva), ugyanakkor mindegyik figura tud a sakk szabályainak megfelelően is lépni illetve ütni.

A gyalog

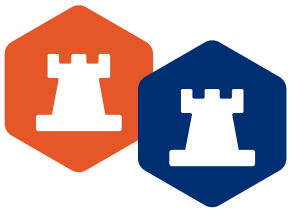
Ahogy a sakkban is megszokhattuk, egyenes vonalú, egylépéses mozgásra képes, miközben átlósan üt. Ennek megfelelően az ábrán látható módon léphet egyenesen és az átlókon csak üthet, egy lépés távolságban.

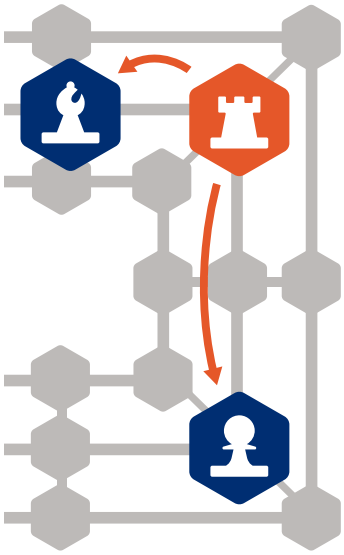


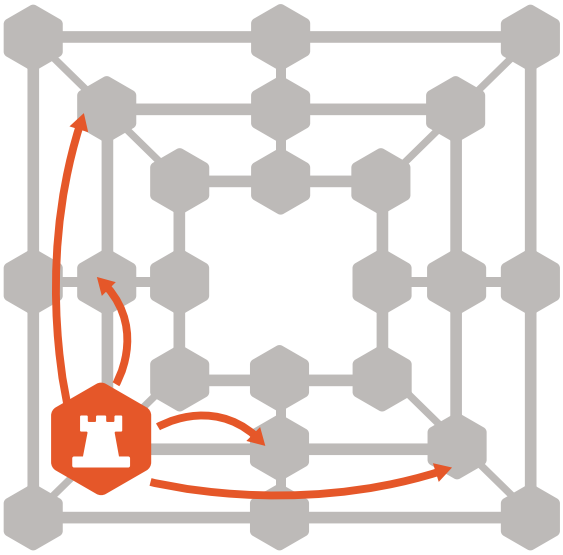


A bástya

Egyenes vonalú, egy- vagy kétlépéses mozgásra képes, illetve ugyanígy tud ütni is.







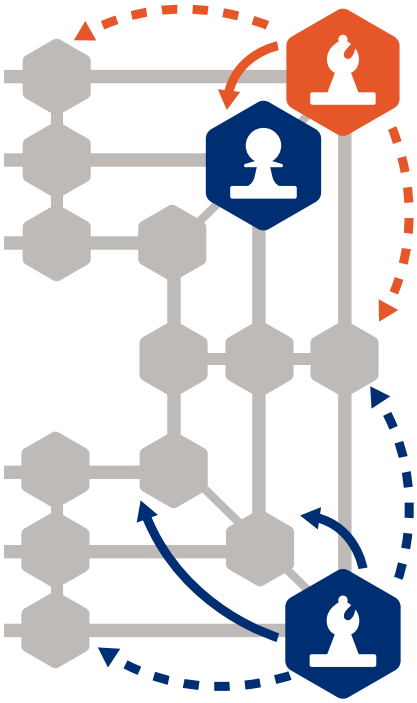


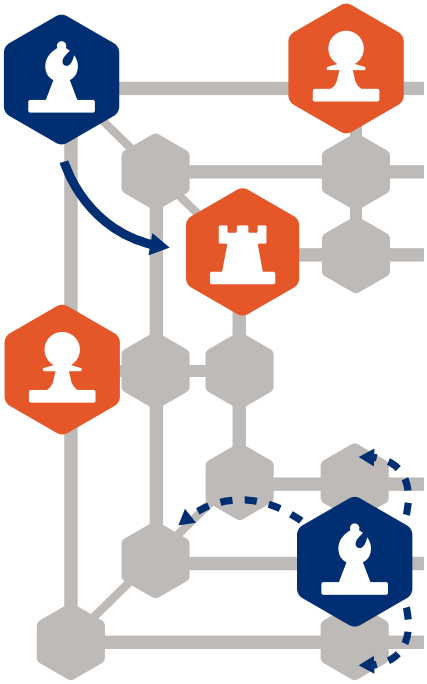
Lépés is, ütés is

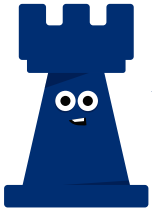
A futó

Lehet vele lépni malomfiguraként (egyenes vonalon egyet csúsztatva), de képes sakkfiguraként átlóban egy vagy két lépést megtenni, illetve ez esetben ütni is tud.









A futó átlósan lép és üt, de malomfiguraként is lehet csúsztatni!

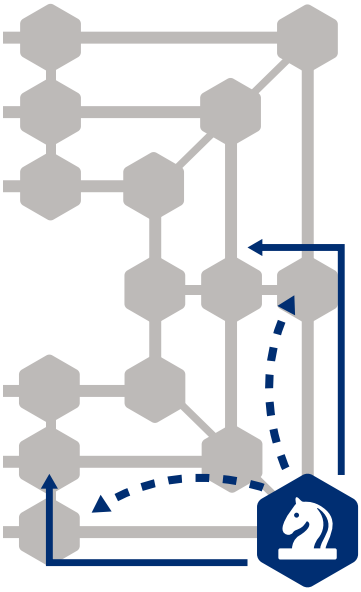
Csak lépés

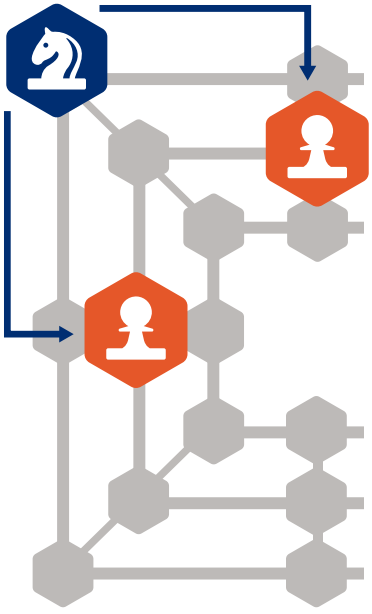
Lépés is, ütés is

A huszár

Lehet vele lépni malomfiguraként (egyenes vonalon egyet csúsztatva) de képes sakkfiguraként L alakban is lépni, illetve ez esetben ütni is tud.





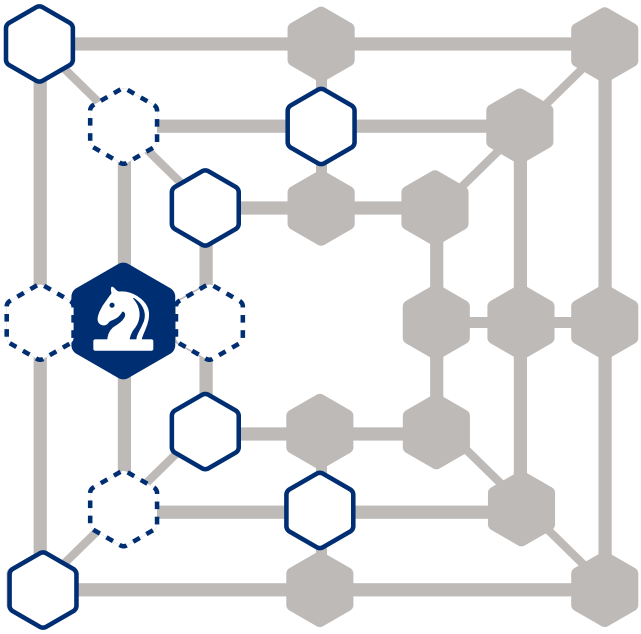




Csak lépés

Lépés is, ütés is

A Chessmill®-ben az L lépés két mezőt jelent, az ábrának megfelelően. Tehát itt nem teljesen a sakkból átvett L alakú lépés jelenik meg! Ugyanakkor lépéskor is és ütéskor is képes átugrani bármilyen figurát.



A mellékelt ábra a huszár lépés és ütés lehetőségeit mutatja be.



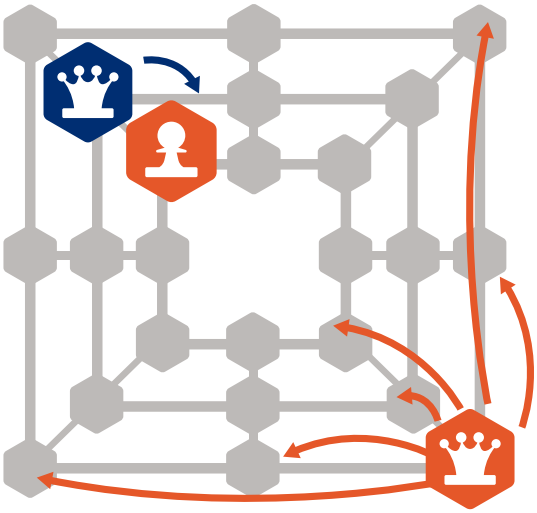
Csak lépés

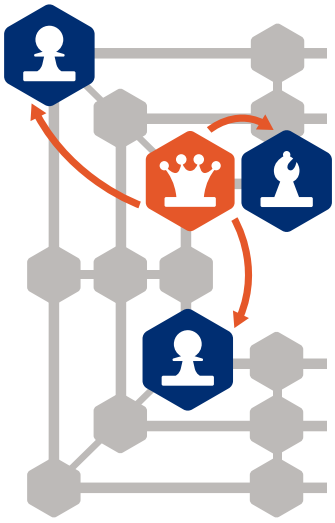
Lépés is, ütés is

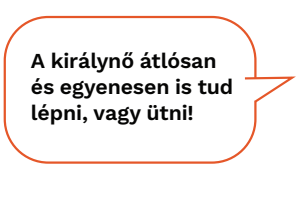
A királynő

A bástya és a futó kombinációja, vagyis mind egyenesen, mind átlóban képes egy vagy két lépést megtenni, illetve ugyanígy ütni.





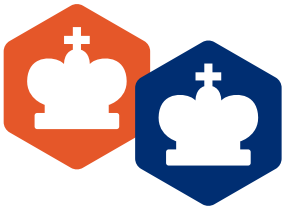


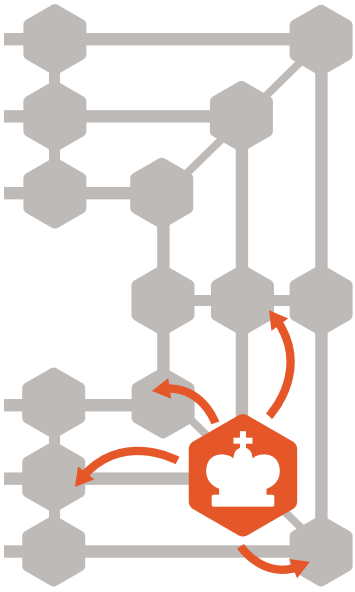


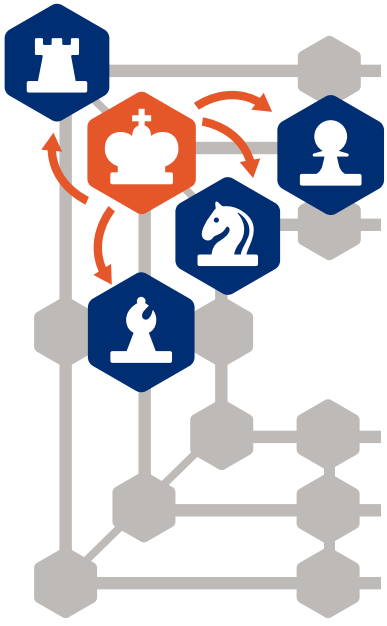
Lépés is, ütés is

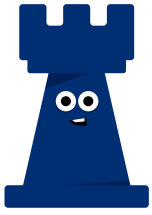
A király

A királynőhöz hasonló módon mind egyenesen, mind átlóban képes lépni és ütni is, de csak egy-egy mezőt. A király az egyetlen bábu, amit nem lehet leütni, sem malommal (lásd később) levenni.









A királyt nem lehet sem leütni, sem levenni!

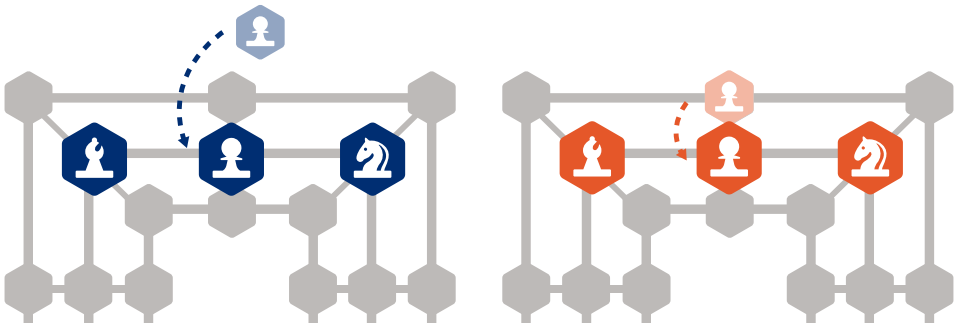
Lépés is, ütés is

3. A malom

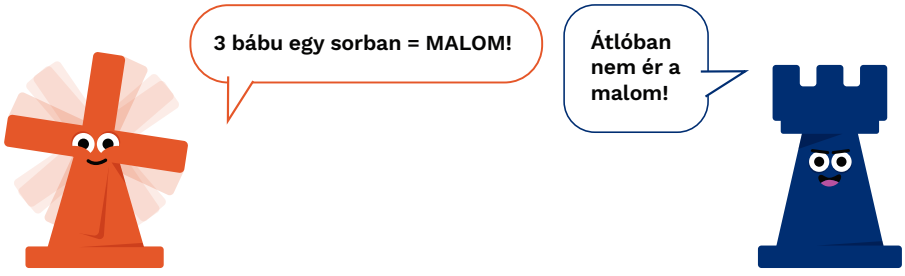
A játék során a hagyományos malom szabályai is érvényesülnek, ezért, ha egyenes vonalban kijön 3 saját bábu egymás mellett (függőlegesen vagy vízszintesen, de átlóban nem számít!) az malom, és ha ez felrakással vagy lépéssel jött létre, akkor az egy klasszikus malom. Ebben az esetben az ellenféltől egy bábu levehető (a király kivételével) VAGY egy korábban elvesztett bábunk visszahelyezhető.

Ez utóbbi szabály egy jelentős eltérés az eredeti malomjátékhoz képest, azonban ez is növeli a kombinációk lehetőségét és a játék élvezhetőségét. Akár úgy is fel lehet tenni a visszaszerzett figurát, hogy azzal sakkot, vagy adott esetben mattot adunk (lásd később).

KLASSZIKUS MALOM



Ilyenkor egy bábu az ellenféltől levehető vagy egy elvesztett bábunk bárhova visszahelyezhető!

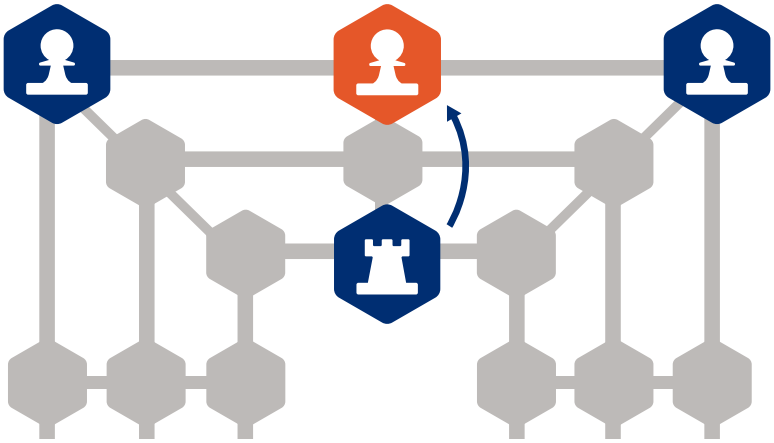


Azonban, ha ütéssel létrejött malmunk van, akkor újabb jutalom már nem jár, ez esetben nem vehetünk le újabb figurát és nem kérhetünk vissza az elvesztettek közül sem. Ellenben amikor visszakérünk egy figurát és azt letesszük egy újabb malomba, akkor viszont levehetünk, vagy visszakérhetünk egy újabb bábut (láncmalom).

Fontos szabály, hogy malomból nem lehet levenni, (kivéve, ha már nincs más lehetőség és visszakérni sem tudunk) illetve malomba mindig tilos beütni.

Amikor egyszerre két malom jön létre (duplamalom), akkor is csak egy bábu vehető le, vagy kérhető vissza.

ÜTÉSSEL LÉTREJÖTT MALOM



Ilyenkor nincs további jutalom!



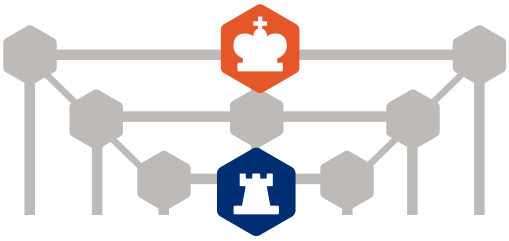
4. Sakk, matt és patt

A játék során a király kivételével bármelyik figura leüthető, ha azonban a király veszélyeztetve van az ellenfél bábuja által (vagyis sakkban van, ergo leüthetnék), akkor kötelesek vagyunk ellépni vele, vagy a veszélyeztetést (sakkot) meg kell szüntetni valami más módon (pl. a sakkot adó bábu leütésével, vagy úgy, hogy egy másik bábut a király elé mozgatunk, sőt akár úgyis, ha a pályának akár a másik felén klasszikus malmot rakunk ki, és levesszük a sakkot adó figurát).

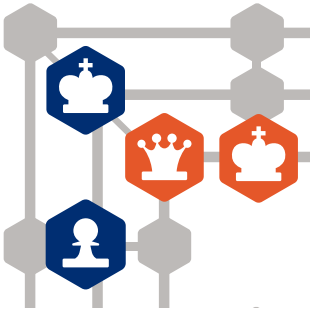
Király nem léphet soha sakkba! Ha semmilyen módon nem tudjuk elhárítani a sakkot, az matt, és ez esetben az ellenfél nyert.

Amennyiben nem tudunk egyetlen bábuval sem lépni, de a királyunk nincs sakkban, az patt, ami ez esetben döntetlent jelent.

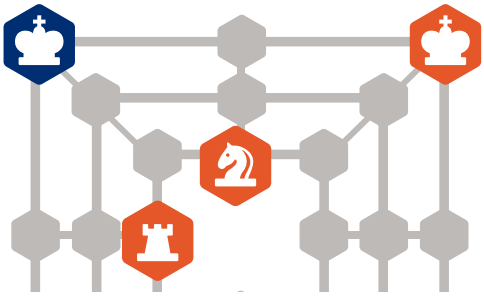
Sakk



Matt



Patt

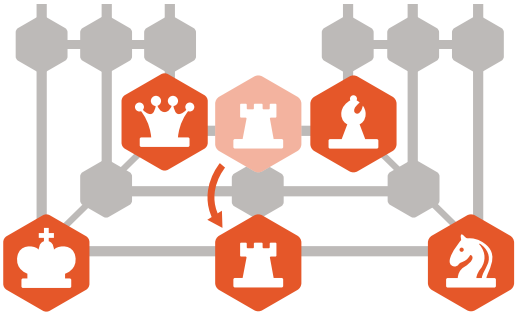




5. A csiki-csuki

A játékszabály nem tiltja, ha egy malmot kinyitunk, majd következő lépésben visszahelyezzük ugyanoda és ezzel újból malmot képezünk.

Sőt azt sem, ha a nyitással-csukással oda-vissza malmot képezünk (ezt csiki-csukinak nevezzük.) Ez ugyanis nem minden esetben vezet győzelemre, ezért mint játékfejlesztők, nem tartjuk fontosnak ennek tiltását.

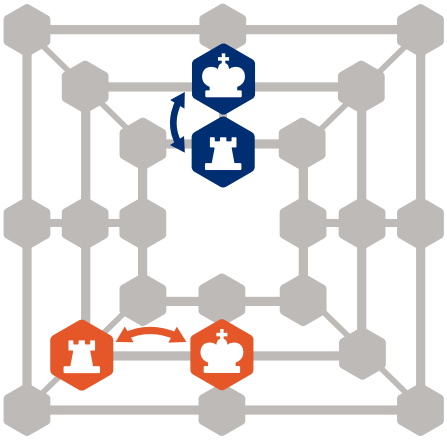




6. A sáncolás

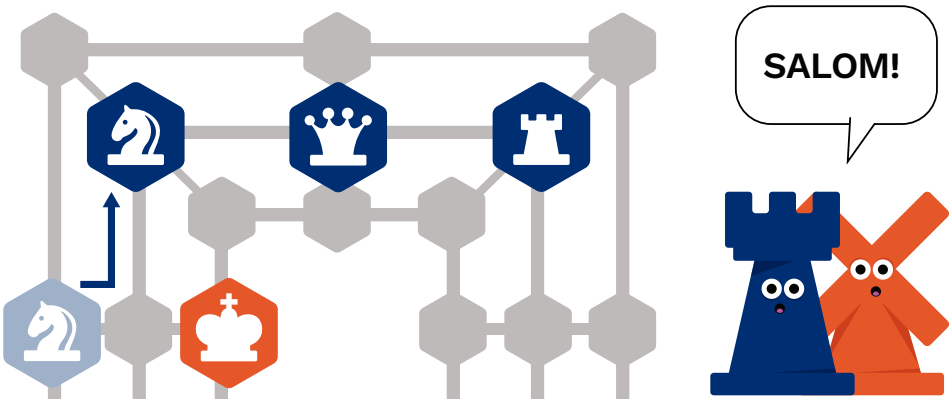
Amennyiben a király egy sor közepén áll, és közvetlen mellette van függőleges vagy vízszintes vonalban a bástya, a kettő egy lépés keretében helyet cserélhet, amennyiben nem léptek még egyikkel sem, nincs a király sakkban és az új helyén sem lesz abban. Ez a sakkból ismert sáncolás. Ha ez egy malmon belül történik, az újból kialakított malomért már nem jár újabb jutalom.





7. A salom

Ritka esetben előfordul, hogy egy lépéssel egyszerre rakunk ki malmot és adunk sakkot az ellenfél királyának: ez esetben azt mondjuk: Salom! Ilyenkor, ha nem ütéssel lett malom, az ellenféltől egy bábu ugyanúgy levehető (vagy visszakérhető), az ellenfélnek pedig minden esetben a következő lépésben fel kell oldania a sakkot.



II. A JÁTÉK MENETE

1. Előkészület

Mindkét játékos 9 bábut készít elő: 4 gyalog, 1 bástya, 1 huszár, 1 futó, 1 királynő és 1 király. Amennyiben menet közben leveszünk egy bábut az ellenféltől, azt tegyük jól látható helyre, hogy a játékos lássa, mit kérhet vissza, ha klasszikus malma lesz.



2. Felrakás (Harcállás)

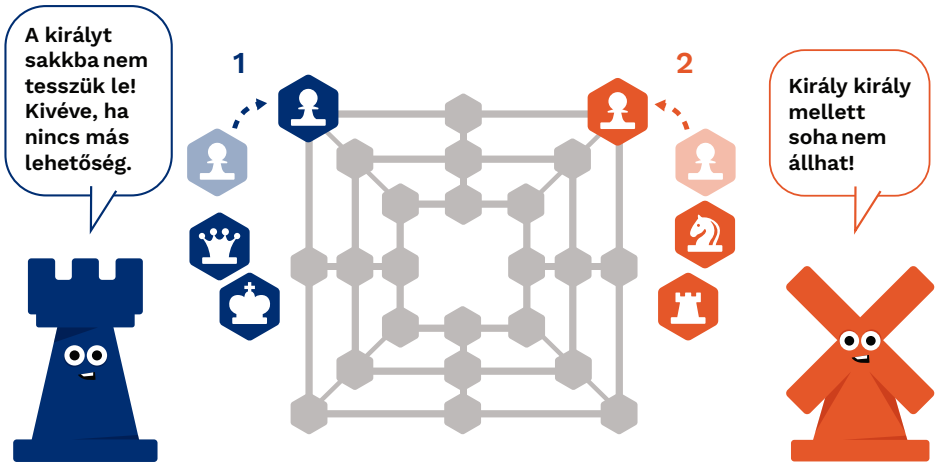
A malomhoz hasonlóan a játék első menetében felhelyezzük a bábukat, tetszés szerinti sorrendben, egyesével. Mindez a játékosok között felváltva történik a kék kezdése mellett.

A letett bábu ilyenkor még nem mozdítható, csak ha már minden bábut felrakott mindkét fél. Cél, hogy malmot rakjunk ki, illetve megakadályozzuk, hogy az ellenfélnek malma legyen.

Érdemes figyelembe venni a későbbi lépési lehetőségeket is felrakáskor, sőt, akár sakkot, vagy mattot is kialakíthatunk már ekkor, de az csak a lépés fázistól számít érvényesnek, ekkor kell feloldani. (Tipp: érdemes utoljára feltenni a királyt, persze szituációtól függően lehetnek kivételek.)

Fontos szabály, hogy sakkba nem tehetjük a királyt, akkor sem, ha azzal malmot raknánk ki, és így következő műveletként levennénk a sakkot adó bábut. Sakkba egyetlen egy esetben helyezhetjük a királyt: ha nincs más szabad mező. Királyt király mellé viszont soha nem lehet tenni, mert az érvénytelen lépést jelentene.

Felrakás során is érvényes a szabály, hogy aki malmot képez, az vagy levesz egyet, vagy felrak még egyet a már elvesztett bábui közül (de NEM a még fel nem rakott, meglévő bábukból!).

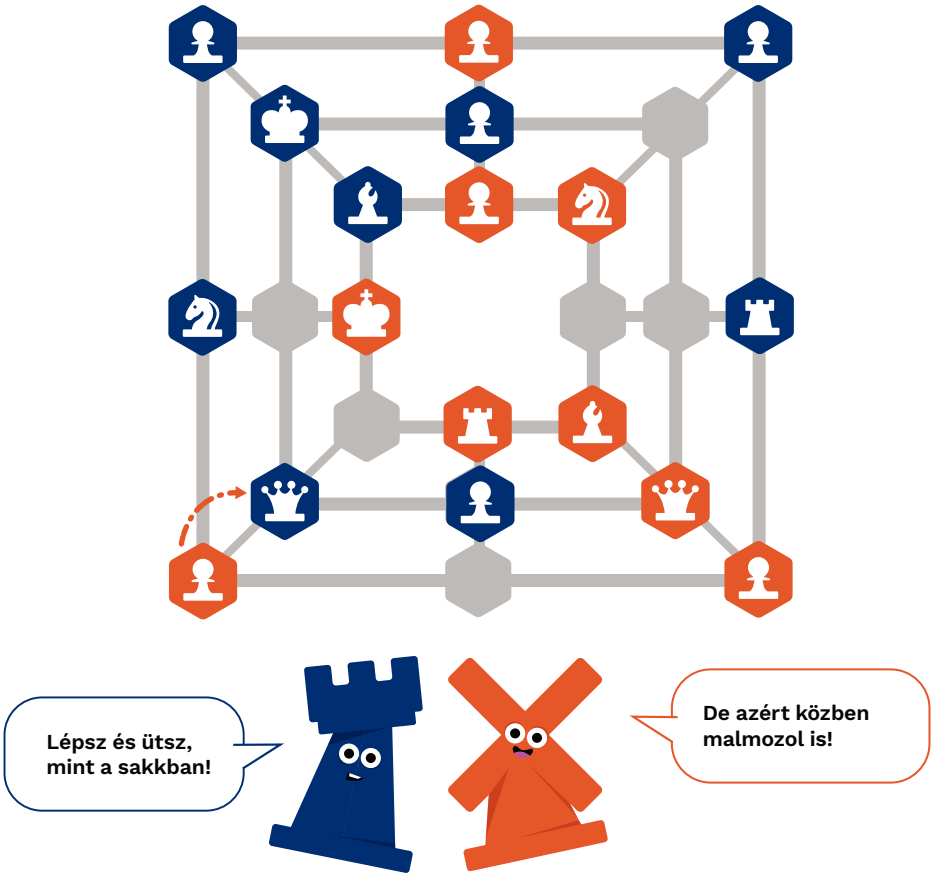


3. Lépések (Csata)

A lépéseket is a kék kezdi, kivéve, ha a narancssárga király sakkban van – ez esetben a narancssárga kezd, hogy elléphessen a sakkból, vagy feloldja azt másképpen (lásd I./5). Ha mindkét király sakkban van, a kék kezd. Ha mindkét király kezdéskor mattban van, az döntetlen.

Fontos szabály, hogy a malomba soha nem szabad beütni és malomból nem is vehető le bábu, csak ha már nincs más lehetőség és visszakérni sem tudunk. A király sakkba ilyenkor sem léphet, és a két király nem állhat egymás mellé.

A lépések során is cél a malom kialakítása, illetve végcél az ellenfél királyának bemattolása.



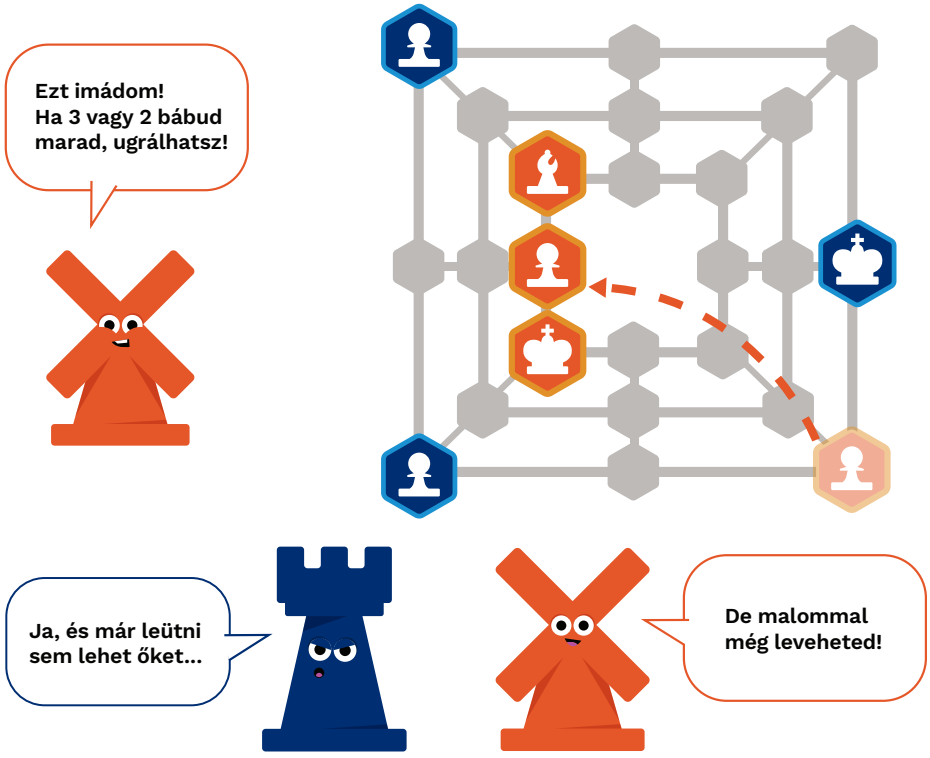
4. Ugrálás (Gerilla háború)

Abban az esetben, amikor egy játékosnak már csak 3 vagy 2 bábuja marad, lépés helyett tetszés szerint ugrálhat a pályán. Fontos szabály, hogy a bábuk ez esetben már sérthetetlenek, vagyis nem lehet őket leütni, csak ha az ellenfél klasszikus malmot képez és akkor levehet egyet közülük.

Ha az a játékos rak ki malmot, aki már ugrál, és úgy dönt visszavesz egyet a már levett bábui közül, akkor a védettségét ezzel elveszíti, és már nem is ugrálhat, hiszen akkor már több, mint 3 bábuja lesz megint.

A sakk szabályai ez esetben ugyanúgy érvényesek, fontos kitétel azonban, hogy sakkból csak ellépni lehet, de elugrani NEM! Ha valakinek csak két bábuja marad, malmot már nem tud kirakni, de továbbra is védettséget élvez és ugrálhat, szerencsés esetben még nyerhet is (lásd következő pont).

Az ugrálás természetesen csak a lépést helyettesíti, az ütések továbbra is a sakk szabályai szerint lehetségesek.

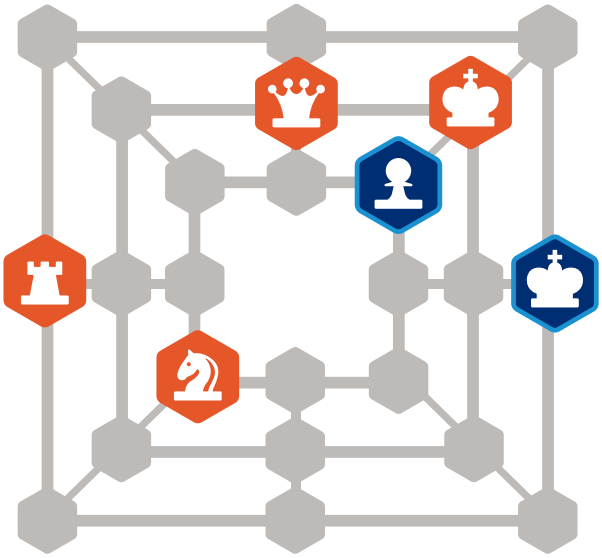


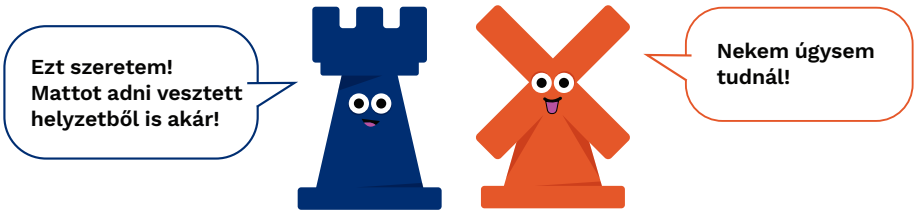
5. Végjáték

A játék addig tart, amíg az ellenfél játékosának királyát be nem mattoljuk. Ez meg történhet már a felrakás legvégén (nulladik lépésben), a lépések során, vagy az ugráláskor (ha csak 2 bábunk is marad, még mindig lehetséges mattot adni!), de elhúzódhat a végjátékig is, amikor a király magára marad.

Ez esetben a magára maradt király már nem ugrálhat, csak szabályosan lépegethet. Ilyenkor már hiába rakunk ki malmot, legfeljebb visszakérhetünk egy elvesztett bábut, de levenni már nem tudunk mit, egyetlen cél a mattolás.

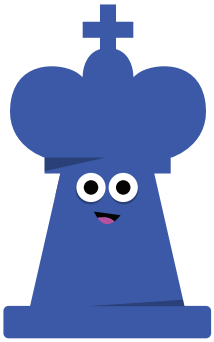
Ha a király sehova nem tud lépni, de nincs sakkban, a játék döntetlen. Ha viszont bemattolják, a játék véget ér. Ez esetben javasoljuk, játsszatok visszavágót!





III. FONTOS TUDNIVALÓK A KIRÁLYRÓL

**Sziasztok!
Én Mr. King vagyok,
és még egyszer
összegezném, mi a
helyzet velem:**



1. Sakkba nem lehet letenni, csak ha nincs más lehetőség.

2. Sakkba soha nem lépek, akkor sem, ha malmot raknék ki.

3. A másik király mellett, kérem, én soha nem lehetek! Ki nem állhatom őt.

4. Engem soha nem lehet leütni, sem malommal levenni.

5. Ha malomban vagyok, attól még be tudnak mattolni.

6. A bástyával bizonyos feltételek mellett helyet tudok cserélni (sáncolás).

7. Ha 3-an, vagy 2-en maradunk, én is ugrálhatok.

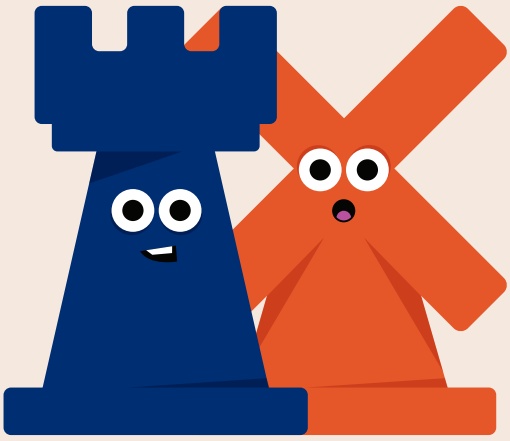
8. Sakkból soha nem ugorhatok el, olyankor csak léphetek, ha tudok.

9. Ha magamra maradok, már nem ugrálhatok, csak lépegetek, s igyekszem pattra menteni a dolgot.

Tudom, sok a szabály, de mind logikus. És ha egyszer ráérzel, hogyan is kell egyszerre két játékban gondolkodnod, garantáltan élvezni fogod!

Jó játékot kívánok! :)

Játssz velünk online is!



Chessmill®

www.chessmill.com

GET IT ON Google Play

Download on the App Store

Salom King

CE