

Sakk



Sakk – egy nagyszerű társasjáték!

Ebből az ősi játékból most egy akciódús és taktikai elemekkel teli éjszakai terepjáték született!

Az eredeti játékhoz hasonlóan a cél az ellenfél királyának elfogása. Minden játékos kap egy figurát, amely különböző specializációkkal rendelkezik – akárcsak a sakkban.

A játék adatai

- **Korhatár:** 10+
- **Időtartam:**?
- **Játékosok száma:** min. 22
- **Vezetők:** 1 játékvezető, 1 börtönőr, 1 zsoldos (magyarázat következik)

Anyagok

- 4 kötél (kb. 1 m)
- Kordonszalag
- 7 zseblámpa (ügyeljen arra, hogy a résztvevők ne hozzanak magukkal sajátot)
- Játékpénz
- Mentességi kártyák

Előkészítés

- Ossza fel a résztvevőket legalább 11 és legfeljebb 19 fős csoportokra.
- Jelöljön ki egy börtönterületet kordonszalaggal.

- Ossza el a táborokat az egyes csoportok között a börtön területének peremén (lásd a „A játéktér” című képet).
- Csoportonként osszon ki 3 lámpát (egyet a tábor kijelöléséhez, a többi a tornyokhoz – a magyarázatot lásd alább), és helyezzen el egyet a börtön területén belül is.
- Adjon minden játékosnak 1 érmét.

A játéktér



A játék menete

A játék kezdetén minden csoport a saját táborában tartózkodik, majd a játékosok megkapják a figuráikat (a kiosztás titkos -> ez egy taktikai szempontból fontos elem), és egy jelre elindul a játék.

Ekkor a csoportok megpróbálják elfogni az ellenséges csoport királyát, miközben természetesen a saját királyukat is védeni kell.

Ezt úgy teszik, hogy egymást fogják el; az elfogás ebben a játékban a bizalmon alapul: többször meg kell „csipkedni” az ellenfél hátát – ha az ellenfél figurájának értéke (lásd „A figurák”) elérte a határt, az ellenfél meghal. A „probléma” abban rejlik, hogy csak a játékosok maguk tudják, milyen figura az, akit alakítanak -> az őszinteség fontos!

Figyelem: Az „ütéseket” 10 másodpercen belül kell végrehajtani – ellenkező esetben újra kell számolni!

Megjegyzés: A figura értéke = hányszor kell a hátára „csipkedni” az elkapáshoz

Ha így meghal valaki, a börtönbe kerül.

Ahhoz, hogy egy csapattársat kiszabadíts, a zsoldosnál 1 pénzért kell vásárolnod egy szabadkártyát – ezt aztán a börtönőrnél beváltathatod egy csapattársadra.

Ha egy csapatnak elfogy a pénze, többé senkit sem tud kiszabadítani.

A játék akkor ér véget, amint bekövetkezik a sakkból ismert egyik helyzet:

- Sakk-matt: egy királyt elfogtak; a csapata veszít
- Patt: Csak királyok maradtak a táblán – döntetlen

A figurák

Csoportonként:

(Összetétel: figurák száma, érték)

- 1 király 5x [A táboron kívül csak lovakkal **mozoghat** (állni viszont szabad) – ha elfogják, a játék elveszett]
- 1 vezér 4x [közvetlenül megölheti a királyt, még akkor is, ha az „egy” ló „tetején” áll^{1,1}]
- 2 futó 2x [ellenséges táborokban is mozoghatnak]
- 2 bástya (különleges eset²) [Az **egyetlen** lámpával rendelkező játékosok, azonban amint a lámpát bekapcsolják, többé nem mozoghatnak; feladatuk a világítás -> senkit sem tudnak elfogni]
- 1 felderítő 2x [felrobbanthatja a bástyákat (lásd 1. melléklet)]
- -> a többi (min. 4) gyalog 1x [lovakká válhatnak]
- Ehhez 2 kötél a lovakhoz¹

¹Ha két paraszt együtt kapaszkodik egy kötélbe, lóvá válnak (3x „chicken”)² ha az egyik elmozdul, a másik újra paraszt lesz

^{1,1}A király a táborán kívül csak „lovon” mozoghat, azaz két paraszttal együtt kapaszkodik egy kötélbe; ebben a fázisban először a lovat kell megölni (kivéve a

vezért).

²A bástyákat **csak** a felderítő foghatja el (1x „chiken”), mire azok figurát cserélnek (a felderítő bástyává válik; a bástya felderítővé válik.)

Csoport nélküli figurák:

- 1 zsoldos [Ingyenjegyeket és információkat ad el más csoportokról]
- 1 börtönőr [Őrzi a börtönt, szabadjegyekért cserébe szabadon engedi a foglyokat]

Források

- Borítókép (Checkmate.jpg): © Alan Light / www.wikimedia.org
- Játéktábla grafika (Spielfeld.pgn): Reto Flütsch