



Miért éppen a sakk?

Pánti Irén: *A TÖRÖK* cikke nyomán
Háttéranyag a Szitakötő folyóirat, 2019/4819 számában megjelent, cikkéhez



Miért sakkozó gépet épített Kempelen?

Ahhoz, hogy erre válaszolni tudjunk ismerkedjünk meg egy kicsit a sakk történetével, és a sakkjátékkal.

Valószínűleg sokan ismerik a sakkjátékot. De tudtátok, hogy a sakkot már több mint 5000 éve játsszák? Talán ismered a sakkfigurákat: **király, vezér (királynő), futó, huszár (csikó, ló), bástya és gyalog**.

De lehet, hogy nem tudod pontosan, mit ábrázolnak.

A sakkjáték nagyon hasonlít a csatatéren vívott harcra. Sakktábla, maga a harcmező amelyen a figurákkal küzdenek egymás ellen a játékosok.



A játékmező

A sakktábla 8x8 azaz 64 db egyenlő, váltakozva világos és sötét négyzetre felosztott mezőből áll.

A sakkot két játékos játssza egymás ellen. Egyik játékos a sötét, a másik a világos bábukat irányítja. Mindkét játékosnak 16 bábuja van.

A sakktáblára így kell a bábukat felállítani a kezdéshez.

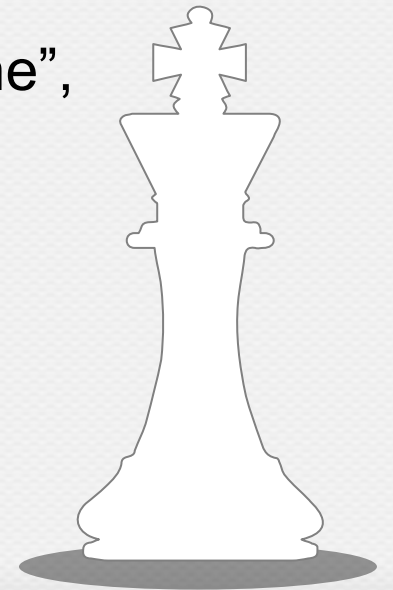


A király



A király a játék legfontosabb figurája. A középkorban **a király volt a legfontosabb személy** a királyságban így **ezért kapta ezt a nevet** a figura. Egyszerre csak egy helyet tud lépni függőlegesen, vagy vízszintesen. Nem állhat olyan mezőre, amelyen ki lehetne ütni. Azért csak „lehetne”, mert a szabályok szerint a király nem üthető. Ha király nem tud tovább lépni, elveszíti a játékot.

Mattot kap a játékos.



A vezér, köznapin nevéen királynő



A figura perzsa neve - Wesir, Vazir - „tanácsadó”-t jelent. A királyt a mindenkori első tanácsadója, „tábornoka” segítette a harcmezőn. A sakk szaknyelvében ma is **vezérnek** hívják a figurát. Az ezernégyszáz éves végére Európa királynői között többen erős jelleműek voltak. A sakk szabályainak rögzítése ez idő tájt történik meg először. A sakk királynőjét, - annak erejét a játék közben a sakktáblán - a Spanyol, **Kasztíliai Izabelláról mintázták.**

Egyenesen vagy átlósan bármely irányban, bármennyi mezőt léphet, mindaddig, amíg a tábla széléhez nem ér, vagy egy másik figura nem kerül az útjába.



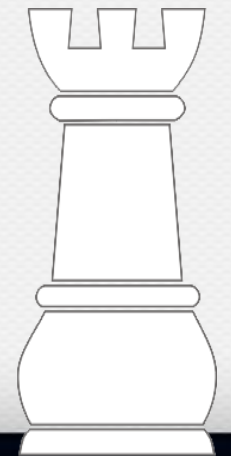
A bástya



A bástya figurája toronyra emlékeztet. Ez a forma az indiai a fársziktól ered, akik elefánt hátára erősített tornyot ábrázoló bábokat használtak. A figura perzsa nevének (rukh jelentése „harci szekér”). A harci szekerek voltak a legerősebb eszközök. Amikor a perzsáktól az olaszok átvették a sakkot, a Rukh szóból keletkezhetett az olasz *Rocca* (erőd) szó, és a bábunak ez az elnevezése terjedhetett el Európa-szerte.

Ezért a figura is azt formázza.

Bármennyi mezőt léphet, de csak függőleges és vízszintes irányban, átlósan nem. Kettővel rendelkezik a játékos.



A futó vagy püspök

A harmadik legfontosabb figura a futó vagy püspök. A középkori Európában a püspök második helyen állt a király és a királyné mögött. A püspök képviselte az egyházat és a vallást. A sakkban ez átalakult a hírvivő, küldönc, futár, szerepére, mivel egy csatában igen fontos a szerepe.



A futók átlós irányban léphetnek, bármennyi mezőt, amíg egy másik báb nem kerül útjába. A játékosok a játék elején két-két futóval rendelkeznek, melyek közül az egyik csak a sötét, a másik csak a világos mezőkön közlekedik.



Számos országban a játszmákat a demonstrációs táblán ma is a püspök figurával jelölik.



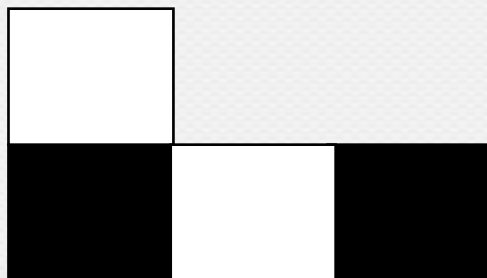
A huszár vagy lovag



Figurák formája a lóra hasonlít. Arabul farasz (ló) a nevük. Európában a ló neve helyett a rajta ülő katona nevét használják: huszár vagy lovag.

A ló a róla elnevezett „lóugrásban”

L alakban lép: vízszintesen vagy függőlegesen jobbra vagy balra két mezőt, vagy fel vagy le, majd jobbra vagy balra egyet.



Érdekesség

A huszár a 15. században **Magyarországon kialakult** könnyűlovassági fegyvernem katonája.

A huszár szó szerb-horvát eredetű, a husa jelentése rablás, rajtaütés, rablótámadás.

Ettől eltérően Magyarországon népszerű az a szómagyarázat, miszerint a hús szóból származik, mivel Hunyadi Mátyás király elrendelte, hogy hús-hús jobbágytelek után egy katona állíttassék a király seregéhez.



Magyar huszár a 15. században

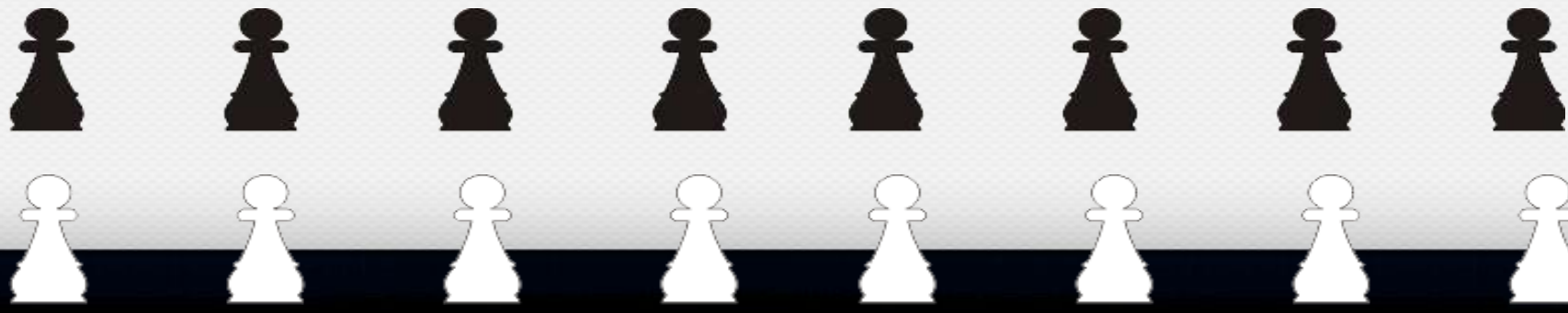


A gyalog vagy paraszt

A gyalogok a jobbágyokat vagy parasztokat képviselik, akiknek pénzt kellett fizetniük ahhoz, hogy a király földjén éljenek. Keményen kellett dolgozniuk, és mindig nagyon szegények voltak. Bár nem igazán számoltak velük, de csata idején mindig az első sorban álltak, hogy "megvédjék", az uraikat.



A sakkban is a gyalog a legértéktelenebb figura; ám nem szabad meggondolatlanul feláldozni. Néha, – mint ahogy az életben – egyetlen gyalog döntheti el a játék sorsát. A kiindulási helyéről mind a nyolc gyalog tetszés szerint egy vagy két mezőt léphet előre, de a továbbiakban lépésenként mindig csak egy mezőt haladhat.

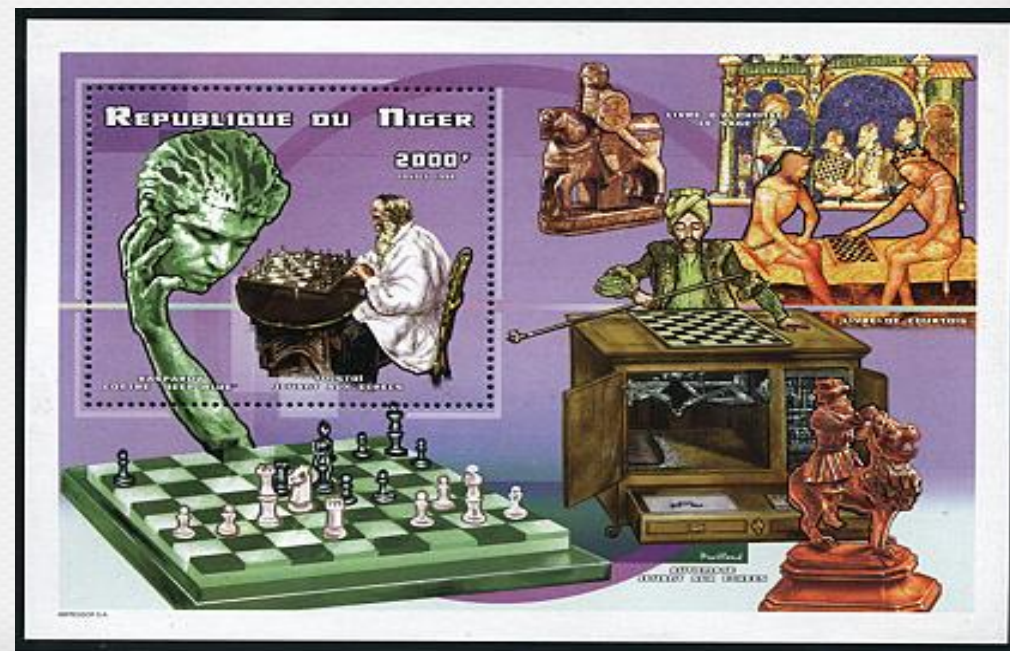


Miért éppen a sakk?

Ahogy az előzőekben megtudtátok, megküzdének egymás ellen a játékosok. Béke és háborús időkben is igen népszerű játék volt a sakk, és az ma is. Csalafintaságot, előrelátást, tervezést, stratégiát igényel. Ráadásul szórakoztat.

A sakk Kempelen korában nagy népszerűségnek örvendett. Nyilvánvaló volt, hogy a császárnő kérésére egy olyan szerkezet készüljön el, amelynek mindenki ismeri a hátterét, és közkedvelt.

Kempelen olyat alkotott ami máig, él és fennmaradt az emberek emlékezetében.



Források, felhasznált irodalom, fotók, grafikák, kiegészítő információk forrásai :

<https://mult-kor.hu/>
<https://hu.wikipedia.org/>
<http://www.sakk.hu/>
<https://www.hiclipart.com/>
<https://vmek.oszk.hu/>
<https://www.clipartkey.com/>
<https://all-free-download.com/>
<https://www.pngguru.com/>
<https://pixabay.com/>

(letöltések: 2020. 01. 05.)





**Munkácsy Mihály
Általános Iskola**

- Székesfehérvár -



Magyar 4. évfolyam, irodalmi szöveg feldolgozása

Kompetencia alapú oktatás

A bemutató kifejezetten oktatási céllal készült. Jövedelemszerzés, vagy jövedelemfokozás célját közvetlenül sem szolgálja. A szövegek, fotók, grafikák a hatályos magyar szerzői jogi törvény (1999. évi LXXVI.), IV. fejezetében foglaltak alapján kerültek felhasználásra.

