

KONZUL-SAKK játékszabály

A KONZUL sakkra a klasszikus sakkszabályok vonatkoznak új szabályokkal kiegészítve.

ALAPÁLLÁS

a1, a8 mezőn áll a Bástya

b1, b8: Huszár

c1, c8: Futó

d1, d8: Konzul

e1, e8: Vezér

f1, f8: Király

g1, g8: Konzul

h1, h8: Futó

i1, i8: Huszár

j1, j8: Bástya

ÚJ FIGURA a KONZUL

A KONZUL, mint új játékgura korlátozott formában egyesíti a vezér, a bástya, a futó és a huszár játékmódját is. Függőlegesen, vízszintesen, és átlósan 4-4 mezőt léphet, de ezekbe a lépésirányokba, akár át is ugorhat egy vagy maximum két saját, vagy ellenséges figurát, illetve az érkező mezőn leütheti az itt lévő ellenséges figurát.

A Konzul tehát úgy lép, mint a Vezér: vertikálisan, horizontálisan és diagonálisan, de hatóköre korlátozott. Léphet egy, kettő vagy legfeljebb három lépést egyszerre. Ezen kívül a Konzul a megengedett lépés irányában és hatókörében átugorhat egy, vagy közvetlenül egymás mellett, vagy mögött álló két sakkfigurát is, legfeljebb a harmadik üres mezőre ugorhat, vagy leütheti a harmadik mezőn álló ellenfél figuráját. A Konzul minden sakkfigurát átugorhat, az ellenfélét és a sajátját is. Ez alól a saját királya sem kivétel. Hatáskörében és lépésirányában az ellenfél királyának sakk-mattot adhat. A sakk és matt egy vagy két egymás mellett vagy mögött álló sakkfigurán keresztül is érvényesül, függetlenül attól, hogy saját vagy az ellenfél figuráin keresztül valósul meg. Lényeg, hogy a Konzul és a Király között egy vagy legfeljebb két sakkfigura van. Az viszont nem sakk vagy matt, ha lépésirányban és hatáskörben a Konzul és a Király között egy üres mező és csak egy figura van. Ebből a szempontból mindegy, hogy az üres mező a Konzul előtt, a játékgura a Király előtt, vagy fordítva, az üres mező a Király előtt, a figura pedig a Konzul előtt áll.

A KONZUL nyitólépései

Megnyitáskor a Konzul vertikálisan és diagonálisan az előtte álló gyalogokon keresztül a b3, d3, f3, e3, g3, i3 mezőkre ugorhat.

Új játékmód a KONZUL sakkban: sáncolás

A sáncolás szabályai hasonlóak, csak a variációs lehetőség kettő helyett nyolcvanhét.

A sáncolás annyiban tér el a klasszikustól, hogy bár ugyanúgy, mindkét irányban lehetséges, de sáncolásnál a király a bástya felé haladva tetszőleges mezőre kerülhet, vagyis világos király rövidsánc esetén f1-ről g1-re, vagy h1-re, vagy i1-re is helyezhető, majd a bástya léphet egészen akár a1-re is, ha például már az a1 bástya onnan korábban elkerült. Ugyanígy hosszúsáncnál a világos király f1-ről e1-re, vagy d1-re, vagy c1-re, vagy b1-re is helyezhető, a bástya pedig a király túloldalán, szintén tetszőleges mezőre, egészen j1-re is léphet, ha például már a j1-bástya onnan korábban elkerült. Ugyanilyen módon sáncolhat sötét is.