

PAULOVITS-FÉLE

100 KOCKÁS SAKKJÁTÉK



Schach

Magyar — Deutsch — English — Italiano — Français

Paulovits-féle 100 kockás sakkjáték

(Copyright by Paulovits J. Budapest.)

Amidőn a 100 kockás sakkjátékot a tisztelt sokkozó közönséggel öt nyelven ismertetem meg, engedjék meg nekem, hogy csak egész rövid magyarázattal szolgáljak és ezen magyarázatot is csak azokhoz intézzem, akik a 64 kockás sakkjátékban már jártassággal bírnak.

Jóllehet a 2000 éves sakkjáték, amelyen kb. 400—500 év óta nem változtattak, a 64 kockás formájában is kimeríthetetlen mélységeket rejt a benne elmélyedő elmének, megszámlálhatatlan esélyeivel, mégis remélem, hogy amidőn többszázados megszokott formáját a sakkjátéknak a saját találmányu és jeles játékosokkal kipróbált 100 kockás sakkjátékkal kibővítve mutatom be a sakkozó világnak, új izgalmakat nyújtó változásokkal gazdagítom a sakk-stratégiát, hogy a szenvedélyes játékos még több szellemi élvezetet merithessen az ujonnan feltárt forrásokból.

Ezek a beiktatott újítások teszik még változatosabbá és komplikáltabbá a kombinációkat, de könnyen megtanulhatók, mert az eddigi figurák összes mozgási szabályaival, törvényeivel és jelzéseivel érintetlenül megmaradnak, tehát csupán a két új tiszt figura u. m.: „Tábornok” és „Pasa” mozgási szabályait kell begyakorolnia, melyet a leírás és a két darab ábra pontosan illusztrál.

Mint minden új találmánynak, módosításoknak, bővítéseknek vannak pártolói és vannak kritikus ellenfelei is, amíg az újítást jobban ki nem tapasztalják és meg nem kedvelik.

A 100 kockás sakkjáték a kezdőknek eleintén kicsit nehézkesen indul, de később élénkebbé válik, mert meglepő új fordulatok, rejtett trükkök következnek, melyek nagyon figyelmes körültekintést és mély át gondolást követelnek a küzdőktől. A játék miképeni kidomborodó szépségeit, különféle esélyeinek mélyebb kihasználását a jól begyakorolt játékosok és mesterek idővel majd még nagyobb, művészibb nivóra emelhetik.

Aki ezen sakkjátékot szorgalmasan kultiválja, bizonyos gyakorlat után észre fogja venni, hogy a 64 kockás sakktáblán is a megfigyelőképesége és ereje sokkal jobban fog érvényesülni, mint azelőtt, mert a 100 kockás sakkjáték még nagyobb áttekintésre, még nagyobb óvatosságra és számításra kényszeríti a játékost, erről bárki meggyőződhetik majd.

Kérem tehát a sakkjátékot kedvelő művelt közönséget, fogadja szeretettel és kultiválja szorgalmasan a Paulovits-féle 100 kockás nagy sakkjátékot, melyet a legjobb kíváratom kíséretében ezennel átszolgáltatok.

Tisztelettel:

Paulovits István

ny. s. hiv. igazgató.

Budapest, I., Krisztina-körut 87. sz.

A 100 kockás sakkjáték ismertetése.

A 64 kockáról 100 kockára kibővített sakktáblán színenként 4—4 figurával több, vagyis összesen negyven figura mozog, miáltal az eddigi 64 kockán mozgó 32 figura a térségben is nagyobb



**TÁBORNOK.
(GENERAL)**



PASA.

mozgási szabadsághoz jut, amennyiben a régi rendszer arányszáma 64 kockán mozgó 32 figura, így negyven figura 100 kockán való mozgása a 2 kockáról a 2 és $\frac{1}{2}$ kocka területre emelkedik. Ezen mozgási területnek kibővítésére szükség van az új két-két tiszti figura, ugymint »Tábornok« és »Pasa« több irányban és messzeható mozgási szabadsága miatt, míg a két-két gyalogos szaporulat most is csak a nép, a katonaság, vagyis a számbeli

szerepet játsza. Miután úgy a Tábornok, mint a Pasa a kocka színét mozgásával megváltoztathatja, tehát elég belőlük egy-egy, mert a szín megváltoztatásával amugy is két figurát reprezentálnak.

A 100 kockás sakktábla.

A Paulovits-féle 100 kockás sakktáblán a függőleges kockák »a« kockától »k« kockáig vannak betűzve, közben a »j« betű kimarad, mert több idegen nyelvnél más kiejtést kap, s így zavart okozhatna. Tehát van: a, b, c, d, e, f, g, h, i, k betű.

A sakktábla úgy lesz lefektetve, hogy a világos oldalon balkéz felől a sötét, jobbkez felől pedig mindig a világos kocka esik.

Az eddigi sakfigurákhoz szegődik színenként egy »Tábornok«, egy »Pasa« és két gyalogos. Ezek szerint a 100 kockás sakkjátéknak összesen 40 figurája van és pedig színenként: 1 Király, 1 Vezér, 1 Tábornok, 1 Pasa, 2 Futár, 2 Huszár, 2 Bástya és 10 gyalogos.

Figurák felállítása a sakktáblán:

A második és kilencedik sorban a gyalogosok rövidítve Gy betűvel

A és K kockán a két Bástya

» B »

D és I kockán a két Huszár

» H »

C és H kockán a két Futár

» F »

D kockán a Pasa

» P »

E kockán a Tábornok

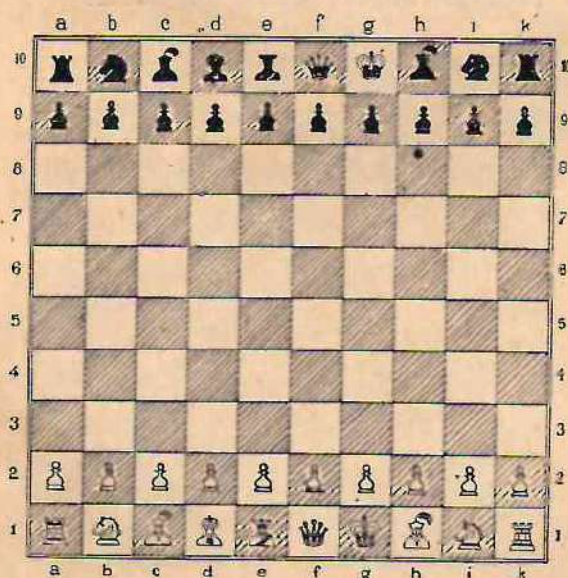
» T »

F kockán a Vezér

» V »

G kockán a Király

» K »



2. ábra

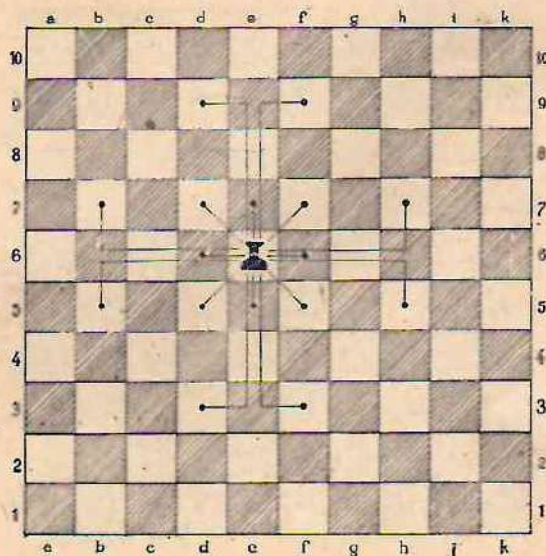
A világos bábukkal szemközt áll ugyanazon rangu sötét báb. (Lásd 2. ábrán.) Számtalanszor kipróbáltatott, hogy más sorrendben való felállítás a játék lefolyására helytelen lenne.

A Tábornok

a felállításnál mindig a Vezér mellett az »e« kockán foglal helyet. A tábornok rendkívül erős lovastiszt, a 100 kockás sakkjátéknak egyik legértékesebb és legváltozatosabb komplikációkra alkalmas harcosa. A »Tábornok« minden irányban, mint a »Király«, egy-egy lépést mehet és üthet, azonkívül ugrása hasonló a Huszáréhoz, de hosszabb, mert egy kockát ugrik előre és három kockát oldalt vagy hátra; mindenkor olyan színre ugrik, amilyenre ellépett s mivel egylépéses mozdulatai is vannak, úgy a kocka színét bármikor megváltoztathatja. A »Tábornok« összes lépéseit és ugrásait úgy a haladásnál, mint az ütéseinél használhatja. A Királlyal egyedül is mattot tud adni és Vezér ellen pedig remissel tud végezni. Értéke nagyobb a Bástyánál s körülbelül egy kvalitással gyengébb a Vezérnél. Végjátéknál valamivel gyengébb a Pasánál is, mert Futár vagy Huszár ellen egyedül mattot adni nem tud.

Mozgási szabályai.

Ha a Tábornok az »e« 6 kockán áll, úgy onnan léphet és ugorhat: E7, D7, D6, D5, E5, F5, F6, F7, F9, D9, B7, B5, D3, F3, H5 és H7 kockákra, vagyis összesen 16 helyre. Az útjába eső saját vagy az ellenfél bábjait átugorhatja, az ellenfél bábjait kiütheti és helyét elfoglalhatja. (Lásd 3. ábrát.)



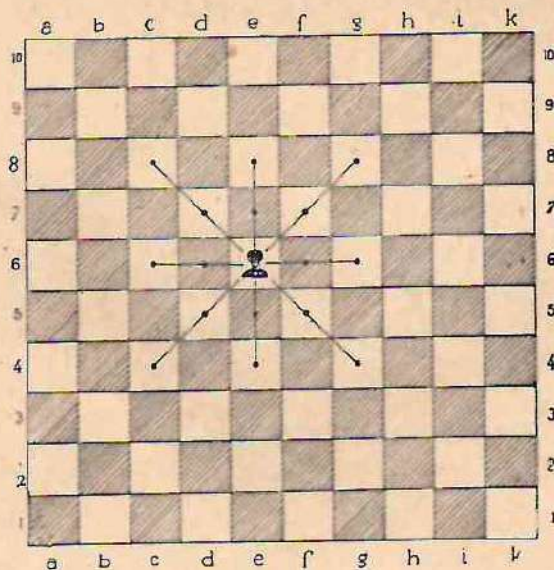
3. ábra

A Pasa.

A »Pasa« felállításánál mindig a »Tábornok« mellett a d-kockán helyezkedik el. A »Pasa« szintén igen erős lovastiszt, mert sima és ugró lépései folytán nagyon könnyen mozog és bonyodalmas szituációkat okoz az ellenfélnek. A Pasa mindenfelé, tehát egyenes vagy átlós irányban egyet vagy kettőt léphet, vagy ugorhat. A »Pasa« a végjátékban valamivel erősebb mint a »Tábornok«, mert Futár vagy Huszár ellen egyedül is győz; Vezérrel szemben szintén remi-t tud tartani. Iparkodnunk kell a harc végéig megtartani, amikor nagyon erős tisztnek bizonyul.

Mozgási szabályai.

Ha a »Pasa« az »e« 6 kockán áll, úgy onnan léphet és ugorhat: E7, E8, D7, C8, D6, C6, D5, C4, E5, E4, F5, G4, F6, G6, F7, G8 kockákra tehát szintén 16 helyre, összes lépéseit és ugrásait haladásnál és ütésnél egyformán használhatja. Az útjába eső bábót át is ugorhatja, az ellenfél bábját kiütheti és helyét elfoglalhatja. L. 4. ábrát.



4. ábra

Gyalogosok.

A 100 kockás sakkjátéknál a gyalogosok a kiinduló kockáról egy- vagy két lépés helyett egyszerre három kocka hosszát is léphetnek, hogy a nagyobb küzdőtéren hamarabb utat nyithassanak a tisztek részére, de azontul csak egy-egy lépéssel haladhatnak előre.

Elsáncolás (Rochade).

Hogy az elsáncolásnál tévedés ne legyen: a **rövid elsáncolásnál** a Király a G-kockáról az I-kockára, a Bástya pedig a K-kockáról a H-kockára lép. A **hosszu elsáncolásnál** a Király a G-kockáról a C-kockára, a Bástya pedig az A-kockáról a D-kockára lép.

Tehát ezen leirással és ábrákkal pontosan megmagyaráztam a „Paulovits-féle 100 kockás sakkjáték» szabályait, még példaképpen bemutatok egy-két rövid játszmát, melynek alapján bárki megkezdheti a 100 kockás sakkjátékot.

Bemutató játszmák és sakkrejtvények utolsó lapokon találhatók.