

Félmadrasi sakk

A műfajt Roméo Bédoni, francia feladványszerző találta ki, „**échecs Disparates**”-nak nevezte el és a Phénix francia feladványlap 2004. novemberi, 134. számának 6377-6379. oldalain ismertette.

A műfaj lehetőségei Petko Petkov, bolgár feladványszerzőnek annyira megtetszettek, hogy 31 oldalas cikket írt róla, 80 ábrával, amely a Phénix 2010. január-februári 191/192. számában jelent meg a 8086-8116. oldalakon.

A „félmadrasi sakk” elnevezést azért tartom megfelelőnek, mert néhány eltéréstől eltekintve, a műfaj hasonlít a madrasi műfajhoz (a francia elnevezés szó szerinti lefordítása magyarul teljesen használhatatlan lenne). A **madrasiban** ugyanis *mindkét fél* azonos típusú bábja megbénul, ha egymás ütőkörébe lépnek, a **félmadrásban** viszont csak a *lépéstevő fél* bábja bénítja meg az *ellenfél* azonos típusú bábját vagy bábjait, azaz a bénítás csak az ellenfél bábjaira vagyis az *érintett bábok egyik „felére”* terjed ki.

Meghatározás

A műfaj szabálya: „Ha egy báb lépett, akkor az ellenfél **azonos típusú** bábja vagy bábjai a következő lépésben nem léphet(nek)”, vagyis egy lépésre **meg van(nak) bénítva**. Petko Petkov szerint a Popeye 4.53. és 4.55. verziójával ellenőrizni lehet a műfaj feladványait.

Kiegészítések:

- a) a sáncolás a király lépésének számít;
- b) az utolsó sorba beérkező gyalog lépése gyaloglépés, függetlenül az átalakult tiszt fajtájától;
- c) menetközbeni ütés nem lehetséges;
- d) futólépés esetén az ellenfél valamennyi futója megbénul, függetlenül attól, hogy milyen színű mezőkön mozognak.

Következmények:

- a) a király egymaga is be tudja mattolni az ellenfél királyát;
- b) a király nem tud helyet fogni az ellenfél királyának környezetében;
- c) a sakkot bármelyik meg nem bénított, azonos típusú báb minden lépése védi (lásd például az F6 vagy az F10 vázlatot);
- d) a kettős sakkot úgy is védhetjük, hogy a kettős sakkot adó üteg nyitóbábjának a lesőbábbal azonos típusú bábbal vonalat zárunk, illetve ezzel a bábbal kiütjük a nyitóbábot;
- e) az azonos típusú báb által lekötött báb elléphet a kötésből, mert ezzel féllépésre megbénítja a lekötő bábot;
- f) a királyüteg által adott sakkot nem lehet az ellenséges király ellépésével védeni;
- g) a félmadrasi sakk más tündér műfajokkal való kombinálása esetén mindkét műfaj szabályai módosulhatnak. Ezek közül néhányat később ismertetek.

A félmadrasi sakk és egyéb tündér műfajok.

Bédoni, részben nyilván terjedelmi okokból és a kellő gyakorlati tapasztalatok hiányában, csak kevéssé foglalkozik a félmadrasi sakk és egyéb tündér műfajok összeházasításával, ezért a továbbiakban Petkov megjegyzéseire hagyatkozok, természetesen a teljesség igénye nélkül.

Petkov cikke többek között a circe és az anticirce alkalmazására hoz néhány példát, részletesebben foglalkozik a kaméleon tündérbáb alkalmazásával, továbbá a színváltoztatásos műfajokkal (andernach, antiandernach) és a semleges bábokkal.

Mindenkit óva int a tündér műfajok nyakló nélküli kombinálásától, mert túl bonyolult esetekben a feladványok értelmezhetetlenné és ellenőrizhetetlenné válnak.

Részletesebben foglalkozik a színváltozást lehetővé tevő műfajokkal (andernachi és antiandernachi sakk), és nagy jövőt jósol a félmadrasi sakk és a semleges bábok együttes alkalmazásának. Szinte rajong ezért a kombinációért, a tündérsakk új nemzedékének, a „jövő tündérsakkjának” nevezi. Nem tudom igaza van-e, de korunk egyik legnagyobb tündérsakk-szerzőjének véleményét hiba lenne figyelmen kívül hagyni.

Meghatározások:

Andernachi és antiandernachi sakk: A félmadrasi sakknak színváltozást lehetővé tevő műfajokkal való kombinálása esetén az ellentábor valamennyi azonos fajtájú bábjaival együtt féllépésre megbénul a színét megváltoztató lépéstevő báb is.

Következmények:

Az andernachi sakkban ütéssel, az antiandernachiban pedig ütés nélkül lépő báb

a) nem ad sakkot a hatókörébe kerülő ellenséges királynak, mivel színe a király színére változik;

b) a félmadrasi sakkal kombinálva ezekben az esetekben nem ad önsakkot a saját királyának, függetlenül attól, hogy a színe megváltozik, mert a többi hasonló színű bábbal együtt maga is megbénul féllépésnyi időtartamra. Ebből kiindulva a következő lépésben (egy lépésnyi időtartamra) sajátos „ütegek” képezhetők, amelyek különféle kettős sakkokat adhatnak.

Semleges bábok: Semleges bábok lépése esetén az ellenfél azonos fajtájú bábjai és számára az azonos fajtájú semleges bábok is megbénulnak a következő féllépésre, beleértve a lépést tevő semleges báb is.

Ezek a főszabályok, amelyekből némi elemzéssel ki lehet következtetni az egyes részesetekben érvényesülő eltéréseket is.

Irodalom:

1. Roméo Bédoni: „Les échecs Disparates”, Phénix, 2004. november, 134. sz., 6377-6379. oldal.

2. Petko Petkov: „Les échecs Disparates: une condition féerique globale:”, Phénix, 2010. január-február, 191/192. sz., 8086-8116. oldal.

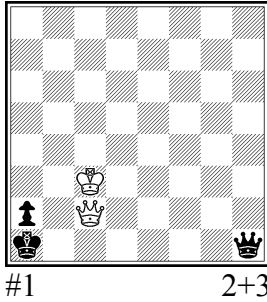
Példák

VIGYÁZAT!! A TÚLADAGOLÁS HALLUCINÁCIÓKAT OKOZHAT.

Az F2, F3, F11, F12, F15, F16, F17 példákat Roméo Bédoninak a Phénix 2004. évi 134. számában megjelent cikkéből vettem. A többi példa Petko Petkovnak a Phénix 2010. évi 191/192. számában megjelent cikkéből származik. Ezeknél követtem a szerző eljárását, s ahol az állást „vázlatnak” tünteti fel, ott én is ezt a jelölést alkalmaztam, ahol pedig az állást megjelent vagy kiadatlan feladványnak jelzi, én is a feladványoknál szokásos jelzést használtam.

Mivel az egész cikk a félmadrasi sakkról szól, ezt a megjelölést külön sehol sem teszem ki.

F1 – Vázlat

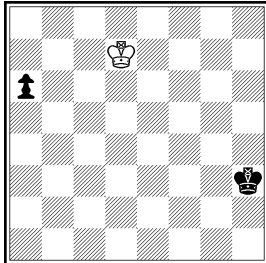


#1 2+3

Megoldás

1. ♔c1#!, mert a ♔ nem mozdulhat, 1. ♔b2#! pedig azért matt, mert megbénítja a ♔-t. Nem jó 1. ♔d1+ / ♔b2+ , mert 1. ... ♔(x)b2 és sötét ad mattot (a király nem tud helyet fogni).

F2 – R. Bédoni



A) #3 1+2

B) =3

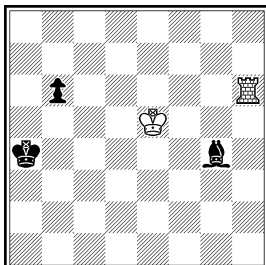
Megoldás

A) 1. ♔e6 a5 2. ♔f5 a4 3. ♔g4#

B) 1. ♔c6 a5 2. ♔b5 a4 3. ♔xa4=

A világos király lépéseivel akarva-akaratlanul megbénítja sötét kollegáját, és így egyszer megmattolja, egyszer pedig a mozgatható sötét gyalogot leütve pattot kényszerít ki.

F3 – R. Bédoni



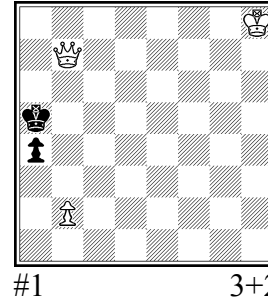
h#2 2+3

Megoldás

1. ♔b5 ♔h5 2. ♔e6 ♔xe6#

A világos király az üteget elsütő lépésével megbénítja a sötét királyt, így az nem tud a sakkból kilépni.

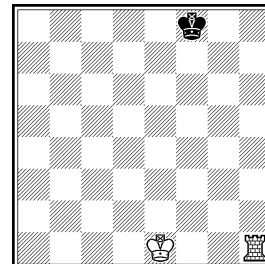
F4 – Vázlat



#1 3+2

1. b4#, mert a félmadrasi sakkban nincs menetközbeni ütés.

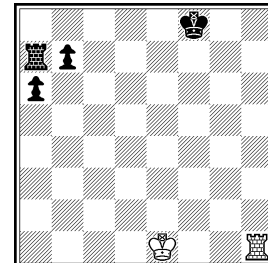
F5 – Vázlat



#1 2+1

1. 0-0#!, mert a 0-0 királylépés, vagyis a ♔ nem tud kitérni a sakk elől.

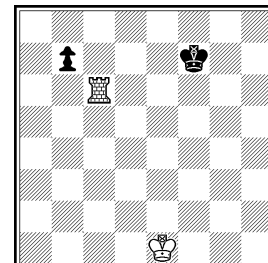
F6 – Vázlat



#1? 2+4

1. 0-0#? ♔a8! és nincs matt.

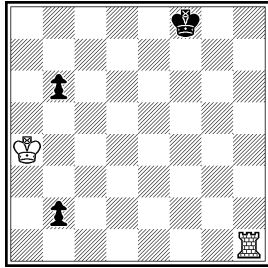
F7 – Vázlat



h#1 Circe 2+2

1. bxc6(♔h1) 0-0#, mert az újjászülető bástya sáncolhat.

F8 – Vázlat

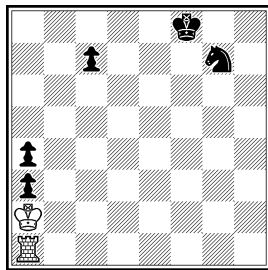


h#2 Anticirce 2+3

1. b5+! ♔xb5(♔e1) 2. b1♗ 0-0#

A helyére visszatérő királynak is joga van sáncolni.

F9 – Vázlat



h#3 Anticirce 2+5

Világos indul.

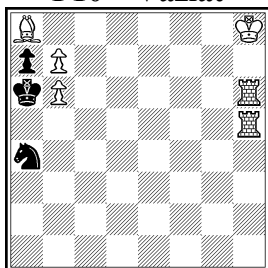
Megoldás

1. ... ♔xa3(♔e1)! 2. ♗e6

♞xa4(♞h1) 3. ♗c5 0-0#

A helyükre visszatérő ♔ és ♞ jogosultak sáncolni. Nem jó viszont 1. ... ♞h1?, mert a helyére hagyományos módon visszalépő ♞ nem sáncolhat.

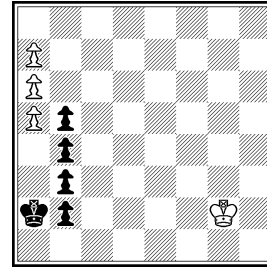
F10 – Vázlat



h#1 6+3

1. ♗~? b8♗ és a ♗ tud lépni, így megakadályozza a mattot. 1. ♗xb6 b8♗#, mert a gyalog bevitele gyaloglépés, tehát a ♗ lépése nem gátolja meg, és nincs 2. ♗~, mert a ♗ le van kötve.

F11 – R. Bédoni



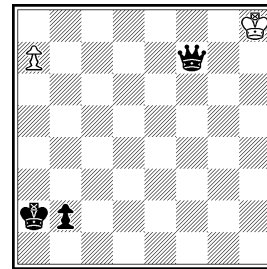
h#3 4+5

Megoldás

1. ♔a3 a8♗ 2. ♔a4 ♗h8 3. b1♗ ♗a1#

A b2♗-ot nem lehet az 1. vagy a 2. lépésben bevinni, mert 1. b1♗ a8♗?? vagy 1. ♔a3 a8♗ 2. b1♗??, vagyis a két gyalog közül az egyik mindig akadályozza a másik lépését. 4. ♗~ tilos!

F12 – R. Bédoni



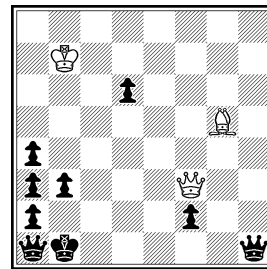
h#3 2+3

Megoldás

1. ♔a1 a8♗+ 2. ♗a2 ♔h7 3. b1♗+ ♗h8#

A bénítás miatt a két ♗ közül egyik sem tud közbehúzni és a ♔ sincs sakkban.

F13 – Vázlat



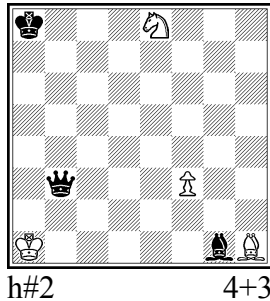
#2 3+9

Megoldás

1. ♗d1+ , a ♔ nincs sakkban, mert a ♗ féllépésre meg van bénítva, 1. ... ♔b2+! és a h1♗ már tud lépni, 2. ♗c1#!, mert most mindkét ♗ mozdulatlanságra van kárhóztatva.

Megtévesztések: 1. ♖c6? [2. ♖c1#], 1. ... b2 2. ♖e4#, de 1. ... f1 ♘ véd, 1. ♖xf2 b2 2. ♖f5#, de 1. ... d5! és nincs matt a következő lépésben.

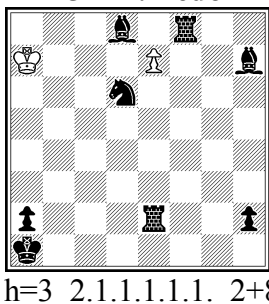
F14 – Vázlat



Megoldás

1. ♖b8! f4+ 2. ♗a7 ♘c7#, és a h1 ♘ már mozgásképes. A kettős sakk műfajspecifikus esete. – Nem jó 1. ♗a7? f4+ és nem megy 2. ♖b8?, mert védeni kell a sakkot.

F15 – R. Bédoni

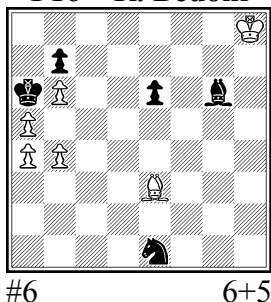


Megoldás

- I. 1. ♗b1 exf8 ♘ 2. ♘b2 ♘xd6 3. h1 ♗
♘e5=
II. 1. ♘b2 exd8 ♘ 2. ♗b1 ♘xd6 3. h1 ♘
♘d1=

A ♗ átalakulásai és ütései határozzák meg, hogy a h ♗ mivé alakuljon át. A lekötő lépés egyúttal megbénítja a három azonos fajtájú ellenséges tisztet.

F16 – R. Bédoni

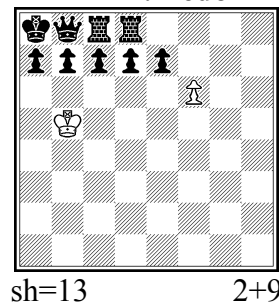


Megoldás

1. ♘d2! [2. b5#] e5 2. ♘c3 e4 3.
♘d2 e3 4. ♘c3 e2 5. ♘d2 ♗~
6. b5#

A világos futó az a5 ♗ megvédésével 2. b5#-tal fenyeget. Ezt a b4 ♗-ot megbénító sötét gyaloglépések négyszer megakadályozzák, a ♘ által megbénított ♗ viszont nem tudja megvédeni a b5 mezőt. A ♗ pedig azért nem szabad leütni, mert akkor 1. ♘d2 e5 2. ♘xe1 e4 3. ♘d2 e3 4. ♘c3 e2 5. ♘e1 és patt, 5. ♘e1 nélkül pedig 5. ... e1~ miatt a megbénított b4 ♗ nem tud mattot adni.

F17 – R. Bédoni

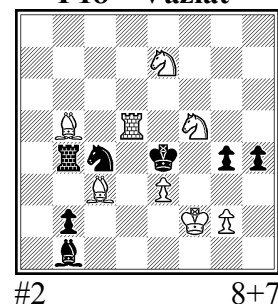


Megoldás

1. ♘h8 2. ♘cg8 3. ♖f8 4. ♗b8 5. ♗c8
6. ♗d8 7. ♗e8 8. ♗f7 9. ♖a8 10. ♘b8
11. ♘hc8 12. ♗e8 13. ♗d8 f7=

A sötét szerelvény kétszer végigbristolozza a 8. sort, hogy a ♗ kerüljön a sor elejére és eltorlaszolja a sötét tisztak útját.

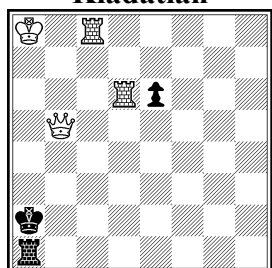
F18 – Vázlat



Megoldás

1. ♘d2! [2. ♗d6#], 1. ... ♗c~ 2. ♘d3#,
1. ... ♗e5! 2. ♘d4#, 1. ... ♗xe3 2.
♗xe3#, 1. ... g3+ 2. ♗f3#. *Megtévesztések:* 1. ♗d6+?? ♗xe3#, 1. ♘xb4? zz. 1. ... ♗c~ 2. ♘d3#, de 1. ... h3! véd.

F19 – P. Petkov
Kiadatlan



hs#4* 4+3

0.1.1.1.1.1.1.

(sötét indul)

Megoldás

Látszólagos játék:

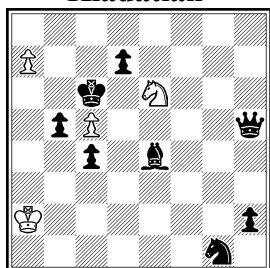
2. ♖d5! exd5 3. ♜c4 dxc4 4. ♜b2+
♔xb2# (4. ♜b3+?? cxb3!)

Tényleges játék:

1. ... e5! 2. ♜d4! exd4 3. ♜c3 dxc3 4.
♜b3+ ♔xb3# (4. ♜b2+?? cxb2!)

Segítő önmatt. A sötét királyüteg mattjához el kell tüntetni a tábláról a világos bástyákat.

F20 – P. Petkov
Kiadatlan



sh#3 2.1.1.1.1.1. 4+8

Megoldás

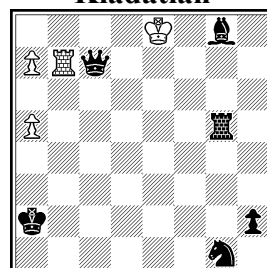
- I. 1. ♜g6! 2. ♜e8!! 3. ♜f7
a8♜#
II. 1. ♜f3! 2. ♜h1!! 3. ♜g2
a8♜#

Sorozatlépő segítőmatt. Látszik a8♜/a8♜#, de ezt megakadályozza a ♜ vagy ♜ lépése, ezért valamelyiket mindig be kell zárni, hogy ne tudja megbénítani a mattadó bábót.

Megoldás

2. ♜d2! [2. b5#] e5 2. ♜c3 e4 3.
♜d2 e3 4. ♜c3 e2 5. ♜d2 ♜~
1. b5#

F21 – P. Petkov
Kiadatlan



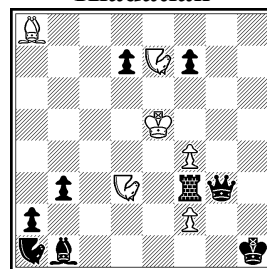
sh#4 2.1.1.1....4+6

Megoldás

- I. 1. ♜xa5! 2. ♜h5 3. ♜h8 ♜h7! a8♜#
II. 1. ♜xa5! 2. ♜d5 3. ♜h1 4. ♜g2!
a8♜#

Az előző feladványban látott manőver oldalirányú vonalakon bemutatva.

F22 – P. Petkov
Kiadatlan



h#2 2.1.1.1. 6+9

♞ ♞ = táltosok

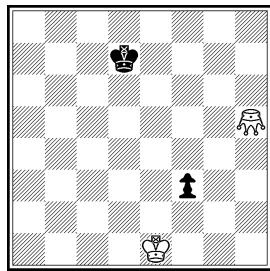
Megoldás

1. ♜c2! ♔f5 2. ♜xf2 ♔f6#
II. 1. ♞c2! ♔d5 2. ♜xf2 ♔d6#

Az a1♞ és a b1♞ kölcsönösen vonalat zár egymásnak (tündér grimshaw), a ♔ pedig az a8♜-val vagy az e7♞-sal üteget képezve feloldja az f3♜-t vagy a g3♜-t amelyek f2-re ütve újra kötésbe lépnek, a királyüteg pedig mattot ad, úgy hogy a király vonalat zár a mattba éppen belenéző f♜ vagy d♜-nak.

A világos futó az a5♞ megvédésével 2. b5#-tal fenyeget. Ezt a b4♞-ot megbénító sötét gyaloglépések négyszer megakadályozzák, a ♜ által megbénított ♜ viszont nem tudja megvédeni a b5 mezőt. A ♜-t pedig azért nem szabad leütni, mert akkor

F23 – P. Petkov Kiadatlan



h#2 Circe 2+2
♞ = szöcske

Megoldás

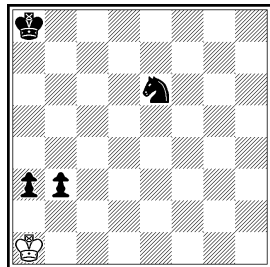
1. ♔e6 ♞e2 2. fxe2(♞e8)
♞xe2(♞e7)#

Sajátos antiütegzés két lépésben mindössze négy bábbal.

Színváltoztató bábok

A félmadrasi sakknak színváltozást lehetővé tevő műfajokkal való kombinálása esetén az ellentábor valamennyi azonos fajtájú bábjával együtt féllépésre megbénul a, színét megváltoztató báb is.

F24 – Vázlat



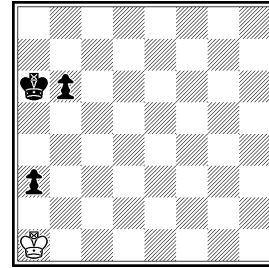
h#1 Antiandernach 1+4

Megoldás

1. ♞c7(♞)! ♔b1#!!

1. ♞c7(♞)! nem sakk, ugyanis a világos színűre változó huszár is meg van bénítva. 1. ... ♔b1#, és a ♞ már nem béna, a ♔ viszont éppen nem tud lépni. Ilyen „üteg” is csak félmadrasiiban képzelhető el, de itt többféle bábbal is előfordul.

F25 – Vázlat

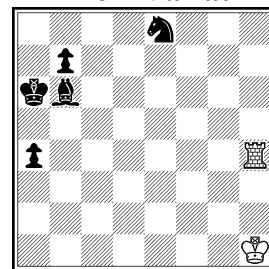


h#1 Antiandernach 1+3

Megoldás

1. b5(♞)! ♔a2#!, nem jó 1. ... ♔b1+? 2. a2(♞)! és a ♞-ok meg vannak bénítva.

F26 – Vázlat

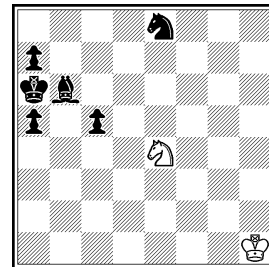


h#1 Antiandernach 2+5

Megoldás

1. ♞c7(♞)! ♞xa4#. Kettős sakk a bástyával és a feléledt huszárral.

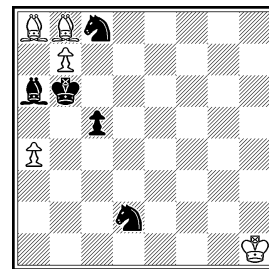
F27 – Vázlat



h#1? Antiandernach 2+6

Ebben az állásban 1. ♞c7(♞) után nincs matt, mert 1. ... ♞xc5?? nem lehetséges, ugyanis a ♞-ok éppen bénák.

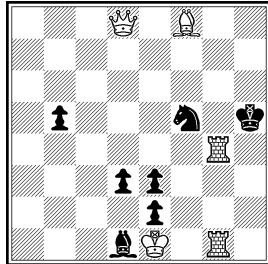
F28 – Vázlat



h#1 Antiandernach 5+5

Megoldás

1. ♖c4(♘)! bxc8♘#, mert a bemenő gyalog átváltozása huszárrá gyaloglépésnek számít, s így a ♖c4 lépés nem bénította meg a táblára éppen hogy felkerülő ♘-t.

**F29 – P. Petkov
Kiadatlan**

#2 Antiandernach 5+7

Megoldás

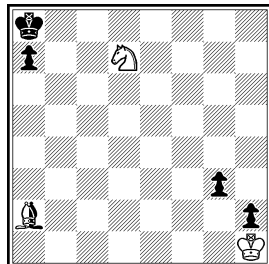
1. ♖xd3! [2. ♖xf5#] ♜~(♘) 2.

♜xb5#, 1. ... ♜g7(♘)! ♜xe3#

A vezérnek minden lépésben ütnie kell ahhoz, hogy ne váltson színt. A ♜ általános ellépésére 2. ♖xb5#!, az 1. ♜g7(♘) hasogató lépés az f8 ♜-nak vonalat zárva megakadályozza ezt a mattot, de a ♜ lépésére a bénaságából kiszabaduló új ♘ mattol.

Semleges bábok

Semleges bábok lépése esetén az ellenfél azonos fajtájú bábjai és számára az azonos fajtájú semleges bábok is megbénulnak a következő féllépésre, beleértve a lépést tevő semleges bábót is.

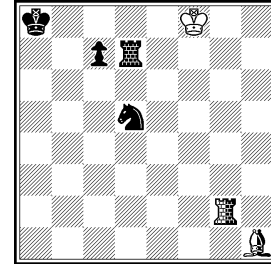
F30 – Vázlat

#1 Duplex 2+4+1

Megoldás

Furcsa eset: a duplex követelményt mindkét esetben a ♘ teljesíti. Ha világos kezd, akkor 1. ♘d5# és a ♘

sötét számára féllépésre meg van bénítva, ezért sötét nem léphet el vele és a ♜ sincs sakkban. Fordított színekkel hasonló a helyzet 1. ... ♘d5#. Duplex direkt feladványban. Az mattol egy lépésben, aki kezd.

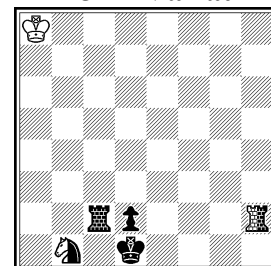
F31 – Vázlat

h#2

1+4+2

Megoldás

1. ♜e7! ♜g8+!, a sakkot a h1 ♘ adja a ♜-nak és nem a ♜ a ♜-nak, mert a ♜ sötét számára féllépésre meg van bénítva, a h1 ♘ viszont világos és sötét számára egyaránt mozgásképes; 2. ♘c6+!!, ez a lépés védi az 1. lépésben a ♜-nak adott sakkot, mert világos számára megbénítja a ♘-t, és egyúttal sakkot ad a ♜-nak, mert megszünteti a ♜ bénítását, 2. ... ♜f7#, ugyanis a királyüteg elsütése lehetetlenné teszi a ♜ ellépését, és egyúttal a ♘-t is reaktíválva, kettős sakkot ad.

F32 – Vázlat

h#1

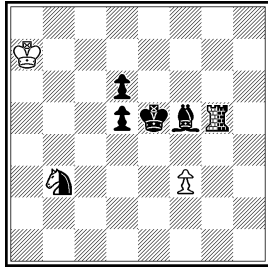
1+3+2

Megoldás

1. ♘c3! ♜h1# (nincs 2. ♜xc3??).

Nem jó 1. ♜h1? ♘c3+?? 2. ♜xc3!! a kettős sakk megszüntetésével, mert a ♜ most nincs megbénítva.

F33 – Vázlat



h#2 2.1.1.1. 2+4+2

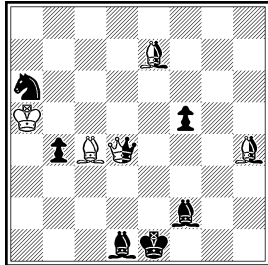
Megoldás

I. 1. ♖g4! ♘c5 2. ♖e4 ♘d7#

II. 1. ♘c5! ♖g4 2. ♘d7 ♖e4#

A lépéssorrendet a féllépésnyi bénítások határozzák meg.

F34 – Vázlat



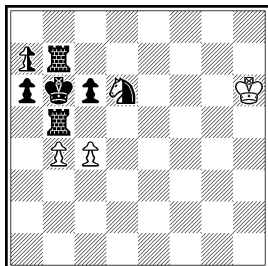
#2 2+6+3

Megoldás

Nem jó 1. ♖xf2+? ♘xf2!! és 1. ♘xf2+? ♖xf2!!.

Tényleges játék: 1. ♘xb4+! és a bénítási szabály értelmében csak a ♔ van sakkban, 1. ... ♖c3+!!, a ♖ védi a ♔-nak adott sakkot és b4 ♘ reaktiválásával sakkot ad a ♔-nak, 2. ♘xc3#!, és mivel világos lépett a ♘ csak a ♔-nak ad sakkot; 1. ... ♘xb4 2. ♖c3#; 1. ... ♖d2+!? 2. ♘xd2+? ♔xd2, de 1. ... ♖d2+!? 2. ♘xf2#!. (nem megy 2. ♖xf2, a ♖-t köti a b4 ♘).

F35 – Vázlat

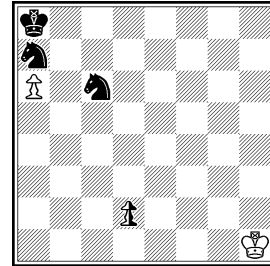


h#2 0.1.1.1. 3+5+2

Megoldás

1. ... a8 ♘+! 2. ♘c8! és a két ♘ meg van bénítva világos számára. Nem jó 2. ... ♔g6?? a huszárak aktiválásával, mert bármelyik huszár ellépése megszünteti mindkét sakkot, ugyanis lépése egyúttal a kollegáját is megbénítja. A mattot csak a harmadik sakkal lehet beadni: 2. ... c5#!

F36 – Vázlat

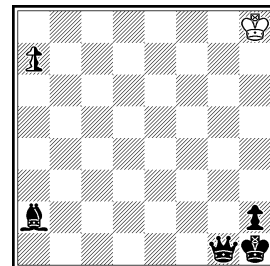


sh#4 2+3+1

Megoldás

1. d1 ♘! (nem 1. d1 ♖+?) 2. ♘g4 3. ♘c8, mert a futó sötét számára egyszer sincs megbénítva, de világos számára igen, ezért nem megy 3. ... ♘b7#, tehát sötétnek speciális „várakozó” lépéssel kell aktiválnia a ♘-t világos számára: 4. ♘b8 ♘b7#. A lépés különleges „várakozó” jellegét igazolja az, hogy rossz az 1. ♘b8? 2. d1 ♘ 3. ♘g4 4. ♘c8 lépéssorrend, és világos nem tud a ♘-val lépni, nincs 4. ... ♘b7#.

F37 – Vázlat

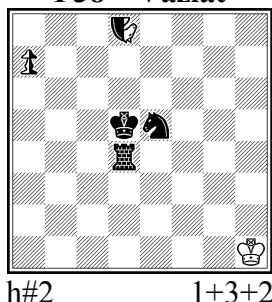


h#2 1+4+1

Megoldás

1. ♘g8! a8 ♖+ 2. ♘d5+ ♖xd5#. A vezérbevitelhez el kell zárni a 8. sort, mert különben 1. ... a8 ♖ mindkét királynak sakkot ad.

F38 – Vázlat



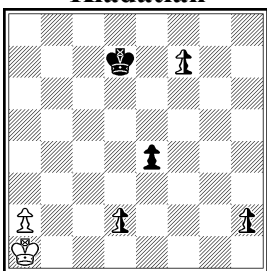
h#2 1+3+2

Megoldás

1. ♖a2!! (a lépés értelme a megoldás végén derül ki!). 1. ... a8♔+, és mivel ez a lépés gyaloglépés, megy 2. ♖c6!, ami védi a sakkot, mert most a ♖ világos számára megbénul; 2. ... ♖b4#!, mert aktiválja a ♖-t világos számára, és nem megy 3. ♔xc6/♜xc6? sem a feléledő ♜ sakkja miatt. Az 1. lépésben a ♜ antikritikus (átjövő) lépést tesz, hogy a jó sakkot tudja beadni.

F39 – P. Petkov

Kiadatlan



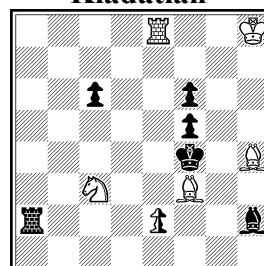
hs#4 2+2+3

Megoldás

Segítő önmatt. 1. f8♔!! ♔c6 2. ♜b8! h1 ♖+!! 3. ♖b1!! d1♔+!! 4. ♖c1+!! ♜xc1#. Az átalakult semleges tiszt játéka a témavonalon; 2. ... h1♖+ után világos a sakkot a témavonalon tett átmenő lépéssel védi (2. ... h1♖+ gyaloglépés volt), megbénítva a sakkot adó ♖-t, majd 3. ... d1♔+!! újra aktiválja és 4. ♖c1+!! kikényszeríti a ♔-t bemattoló 4. ... ♜xc1# lépést; 5. ♜bb1 nem lehetséges, mert 4. ... ♜xc1# ezt a ♜-t is megbénította. Most derül ki, hogy miért rossz 1. f8♖?, ugyanis 1. ... ♔c6 2. ♖b8? h1♖+ 3. ♖hb1 d1♔+!! 4. ♖c1+ ♜xc1? 5. ♖b1, mert a vezért nem bénítja meg a 4. ... ♜xc1+? bástyalépés.

F40 – P. Petkov

Kiadatlan

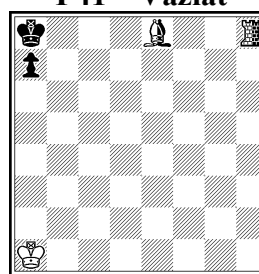


#2 5+6+1

Megoldás

A mattal fenyegető ♜ gyalog átalakulása mint védőlépés. 1. ♜h5! [2. e3#], 1. ... e1♔ 2. ♖e3#, 1. ... e1♔ 2. ♜f1# (2. ... ♜f2??), 1. ... e1♔ 2. ♜eg3# (2. ... ♜xg3??), 1. ... e1♔ 2. ♜d3#. Továbbá 1. ... c5 2. e3?, mert a ♜ meg van bénítva, de most megy 2. ♜d5#, és 1. ... ♜xe2 2. ♜xe2#. A fenyegetés nem védhető 1. ... ♜g1-gyel, mert a kulcslépés megbénította a ♜-t.

F41 – Vázlat

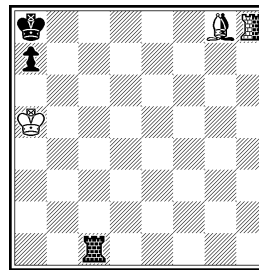


#1 1+2+2

Megoldás

1. ♜c6#, mert a saját magát is megbénító ♜ nem tud visszalépni e8-ra.

F42 – Vázlat

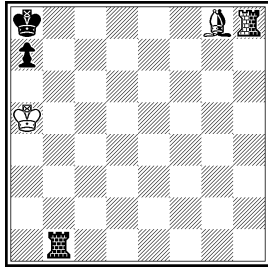


#2 1+3+2

Megoldás

Nincs egylépéses matt 1. ♜d5+ ♜c6! és a bástya kivédte a kettős sakkot, de 2. ♜xc6#. Nem jó 1. ♜xg8+? ♔b7! és nem megy 2. ♔a6#, mert a ♔ meg van bénítva.

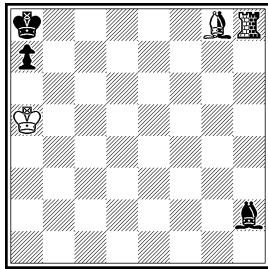
F43 – Vázlat



#2? 1+3+2

Ebben az állásban nem lehet mattot adni, mert az üteg itt nem hatásos, 1. ♔d5+ ♖b7!! , és ha 2. ♕a6? aktiválja a h8♖-t, akkor véd 2. ... ♜h8-h7!! . Ha 1. ♕a6? [2. ♕xa7#], akkor nem véd 1. ... ♜a1+/♜b7?, mert 2. ♕(x)b7#, viszont 1. ♜h7!! meghiúsítja a fenyegetést.

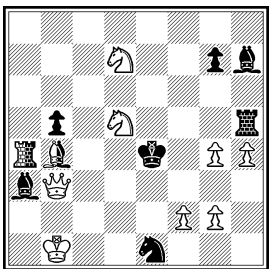
F44 – Vázlat



#1 1+3+2

Megoldás

1. ♔c6#!, mert nem megy 1. ... ♜b8? a bénítás miatt.

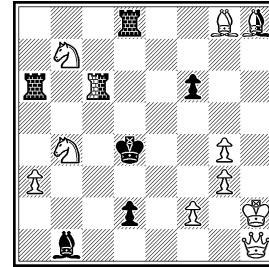
F45 – P. Petkov
Kiadatlan

#2 8+7+2

Megoldás

1. ... ♕d4+! 2. ♔c5#
1. ♖5~ ♕d4+! 2. ♔c5+? ♜xc5+!
Hasogatás: 1. ♖f4!! [2. ♕e3#], 1. ... ♕d4+! 2. ♔c3# (2. ♔c5+? ♜xc5!), 1. ... ♕xf4+! 2. ♔d2# (2. ♔d6+? ♜e5!); mattszétválasztás a semleges üteg játékában. 1. ... ♜xb4 2. ♖f3#, 1. ... ♔c1 2. ♜

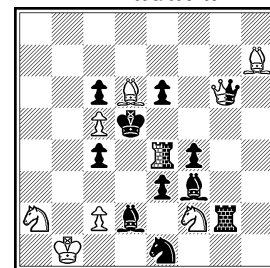
xb4#, a sötét védőlépés a másik változatban világos mattadó lépéssé változik. *Megtévesztés:* 1. ♖xb4? [2. ♕e3#], 1. ... ♕d4+ 2. ♖c2#, 1. ... ♕xf4+ 2. ♖d3#, 1. ... ♜xb4 2. ♜xb4#, de 1. ... ♜c1! véd.

F46 – P. Petkov
Kiadatlan

#2 9+6+2

Megoldás

1. ♜xf6! [2. ♜d6#, de nem 2. ♜f4+? ♔e4!], 1. ... ♕c3 2. ♜c6# (2. ♜f3+? ♔d3!), 1. ... ♕e5 2. ♜e6# (2. ♜f5+? ♔xf5!), 1. ... ♜a2 2. ♜f4# (2. ♜d6+? ♔d5!), a ♜ és a ♜ párbaja; 1. ... ♔xf6! 2. ♕d5# (kettős sakk!), 1. ... ♜e4 2. ♕a1#.

F47 – P. Petkov
Kiadatlan

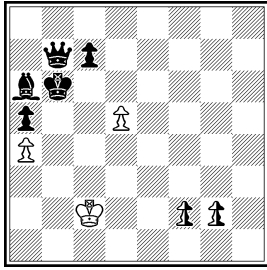
#2 7+10+2

Megoldás

1. c3! [2. ♖b4#].
A semleges üteg játéka:
1. ... ♜d4+ A 2. ♕f5#!
1. ... ♜e5+ B 2. ♕d3#!
Az e4♜ feloldása mattszétválasztással:
1. ... ♜d3 2. ♜d4# A (2. ♜e5+?)
1. ... ♜c2 2. ♜e5# B (2. ♜d4+?)
Az e4♜ ütése sakkadással:
1. ... ♜xe4+ 2. ♕xe4# C
1. ... ♕xe4 C 2. ♜xe4# (2. ... ♜xe4??)

Továbbá 1. ... ♖xc3 2. ♘xc3#.

F48 – P. Petkov
Kiadatlan



h#2 2.1.1.1. 3+5+2

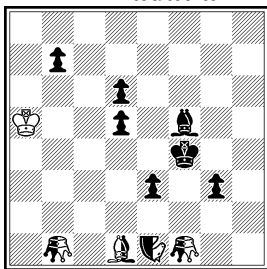
Megoldás

I. 1. f1 ♖! ♘e3!! 2. g1 ♗+! ♘c4#, a ♗-ra a g2 ♖/e3 ♘ speciális tündérüteg irányul és az üteg elsütése, 2. g1 ♗+! létrehoz egy a ♗-ra irányuló másik üteget, amely azután mattol (2. ♘c4#); nem jó 2. g1 ♘+? ♘c4+? 3. ♖xc4!!, mert a ♖ lépése a ♘ kiütésén kívül a g1 ♘-t is megbénítja.

II. 1. f1 ♗! ♗f2!! 2. g1 ♘+ ♗f6#, és az I. megoldáshoz hasonló módon nem jó 2. g1 ♗+? ♗f6+? 3. ♗c6!!, mert a sakkra közbehúzott ♗ lépése a g1 ♗-t is megbénítja.

Semleges allumwandlung duálelhárításal.

F49 – P. Petkov
Kiadatlan



h#3 1+7+4

0.2.1.1.1.1.

♗ = szöcske

♘ = táltos

Megoldás

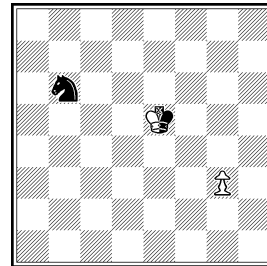
I. 1. ... ♗g6! 2. ♘h5 ♗e4!! 3. dxe4 ♘f3#, II. 1. ... ♗b8! 2. ♘h7 ♗e5!! 3. dxe5 ♘f3#. Világos antiütegeket hoz létre a matt érdekében, de ezek hatásossága végett a b1 ♗-t is el kell távolítani a táblá-

ról, ezért nem jó pl. 1. ... ♘h5 2. ♗g6 ♘f3+?, mert a g6 ♗ bármelyik lépése megbénítja az f1 ♗-t. A ♘ és a ♘ átmenő lépései.

Semleges királyok

A félmadrasi sakk legexotikusabb bábja kétségkívül a semleges király. Ha a két félnek egyetlen semleges királya van, királylépés után a ♗ féllépésre meg van bénítva a másik fél számára. Ehhez még más semleges bábo(ka)t is hozzátéve, nagyon furcsa esetek fordulhatnak elő. Nézzünk meg közülük kettőt.

F50 – Vázlat

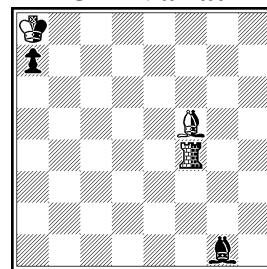


#1 duplex 1+1+1

Megoldás

Ha világos indul, 1. ♗f4#!, mert a ♗ sötét számára meg van bénítva. Ha sötét kezd 1. ... ♗d5#, és világos nem tud kilépni a sakkból a ♗-lyal. Elképesztő! Lépek a ♗-ommal, illetve a közös királyunk „rám jutó részével” valamelyik saját bábom ütőkörébe, és ezzel megmattolom az ellenfél királyát, illetve a ♗ rá eső részét. Hogy úgy mondjam az ellenfél királya (illetve a királyból az ellenfélnek jutó rész) azt sem tudja, hogy mibe halt bele! Nem ezt hívják skizofréniának?

F51 – Vázlat

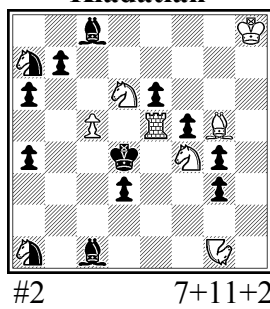


h#1? duplex 0+2+3

Megoldás

Van-e egy lépéses segítőmatt bármelyik fél részére? Látszólag van: 1. ♔e4+? ♖f8#??. De a helyzet nem ilyen egyszerű. Sötét kezdéssel 1. ♔e4+? és az e4 ♔ féllépésre meg van bénítva világos számára, a közös ♔ „világos része” sakkban van, ezért 1. ... ♖f8??. tilos, mert a királynak ki kell lépnie a sakkból. Világos kezdéssel a helyzet hasonló. Világos báb ténylegesen nincs is a táblán, legfeljebb a semleges bábok virtuális részében.

F52 – P. Petkov Kiadatlan



♞ = táltos

Megoldás

1. ♘h4! zz. (lépéskényszer), mivel a futók meg vannak bénítva, a védőlépéseket csak a sötét gyalogok és a semleges huszárok tehetik.

Első csoport:

1. ... a3 2. ♖b3# A

1. ... d2 2. ♖c2# B

1. ... ♖b3 A 2. ♖e4#

1. ... ♖c2 B 2. ♖d5#

Második csoport:

1. ... a5 2. ♖ab5# C

1. ... b5/b6 2. ♖c6# D

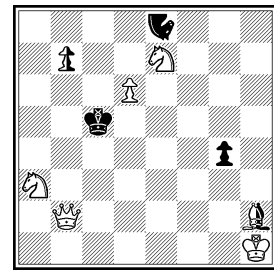
1. ... ♖b5 C 2. ♞f3#

1. ... ♖c6 D 2. ♞e2#

Mellékváltozat: 1. ... g2 2. ♘f2#, mert a c1 ♔ meg van bénítva.

Megtévesztés: 1. ♖axc8? [2. ♞xe6#], de 1. ... ♞xf4!

F53 – P. Petkov Kiadatlan



♞ = táltos

Megoldás

1. b8 ♖! [2. ♖d7# A], 1. ... ♞f6 2. ♖a6# B

Főváltozatok: 1. ... ♖d7 A 2. ♜c3#!

1. ... ♖a6 B 2. ♜f2#

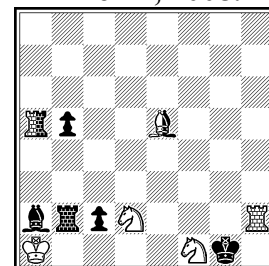
Járulékos változatok: 1. ... ♘xd6! 2.

♜b4#, 1. ... ♘g1! 2. ♜b6# (a Featherféle „jövő segítőmattja” mintájára), tipikus félmadrasi mattok az átlókon. Mellékváltozat: 1. ... ♖c6 2. ♜b5#.

Nem tematikus megtévesztés: 1. ♔e5? [2. ♜b5#, és nem 2. ♜d4+? ♘xd4!], 1. ... ♞xd6 2. ♘d4#, de 1. ... ♞c7!

Segítő önmattok

F54 – P. Petkov Phénix, 2008.



hs#3 4+5+2

2.1.1.1.1.1.

Megoldás

I. 1. ♘xb2! ♖a7+!! 2. ♘h8!! c1 ♜+! 3. ♖g7+ ♘xg7#

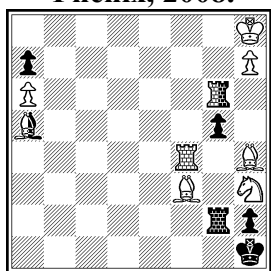
II. 1. ♖xa2! ♘b8+!! 2. ♖a8!! c1 ♜+! 3. ♘a7+ ♖xa7#

Paradox gondolat, hogy nem a két sötét tiszt (a2 ♞, b2 ♜) adja a mattokat, hanem a semleges bábok. Kritikus (átmenő) lépések a téma vonalakon, az egyik semleges tiszt blokálása és a sötét számára megbénított

másikkal adott sakk. Meglepő az a2 ♖ és a b2 ♜ megsemmisítése és a matta vezető minorátalakulások. Zilahi téma mintamattokkal.

A sok semleges báb miatt nem árt megjegyezni, hogy ebben a műfajban világos indul!

**F55 – P. Petkov
Phénix, 2008.**



hs#3 7+5+2
2.1.1.1.1.

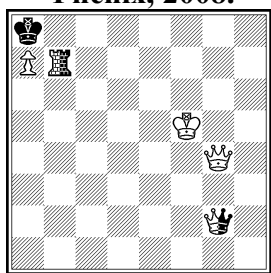
Megoldás

I. 1. ♖g8! ♕c7+! 2. ♜a8!! gxh4+! 3. ♘b8!! ♜xb8#

II. 1. ♕c3! ♜b6+! 2. ♘a1!! gxf4+! 3. ♜b2! ♘xb2#.

Duálelhárítás: gxh4+/gxf4+. Meglepetés a végállás lépéskényszere, ami ebben a műfajban elég ritka.

**F56 – P. Petkov
Phénix, 2008.**



hs#4 3+1+2
0.2.1.1.1.1.1.

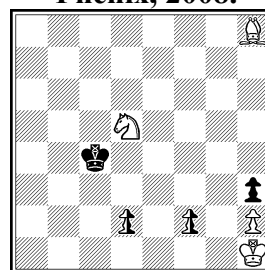
Megoldás

I. 1. ... ♖a2! 2. ♔e5 ♜b4 3. ♗ae6 ♜a4+ 4. ♗e4+ ♜xe4 #

II. 1. ... ♗c2+ 2. ♔f4 ♜b3 3. ♗cf5 ♜a3+ 4. ♗f3+ ♜xf3 #

A félmadrasi sakkra jellemző különleges mattállások.

**F57 – P. Petkov
Phénix, 2008.**



hs#4* 4+2+2
0.1.1.1.1.1.1.

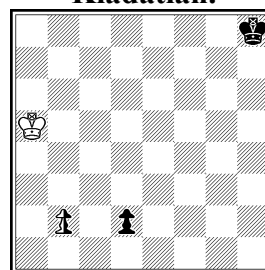
Megoldás

Látszólagos játék: 2. ♘f4! f1 ♜+! 3. ♜b1!! d1 ♗+ 4. ♗c1+ ♜xc1#

Tényleges játék: 1. ... ♜b3! 2. ♘b6! d1 ♜+! 3. ♜a1!! f1 ♗+ 4. ♗b1+ ♜xb1#

Meglepő, hogy sötétnek nincs várakozó lépése. Különös mintamattok. Zilahi-téma, mert a mattoló semleges bástyák különböző gyalogokból alakultak át.

**F58 – P. Petkov
Kiadatlan.**

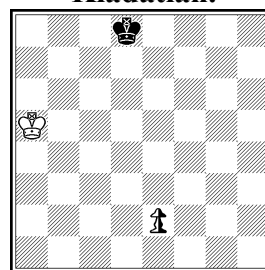


hs#3 1+2+1
0.1.1.1.1.1.

Megoldás

1. b1 ♗! 2. ♔a4!! d1 ♗+ 3. ♗h7+ ♜xh7#

**F59 – P. Petkov
Kiadatlan.**



hs=2 1+1+1
Anticirce, Cheylan-típus

Megoldás

Segítő önpatt. Valószínűtlennek látszik, hogy a követelményt lehet 2 lépésben telje-

síteni, de segít az anticirce feltétellel való összeházasítás.

1. ♔b6!! e1♚ 2. ♚e8+ ♔c7 = és patt, mert a b6♔ féllépésre meg van bénítva, az anticirce feltétel miatt viszont nincs sakban, az e8♚ pedig le van kötve.