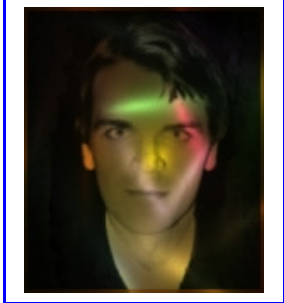


KIRCHNER IMRE:
TÜNDÉRFELADVÁNYOK
2007



A tündérfeladványok egyre népszerűbbek. A legtöbb feladványmagazint színesíti tündérrovat, szaporodnak a tündérfeladványokra kiírt témaversenyek. Az pedig már szinte természetes, hogy a feladványfejtő és -szerző világbajnokság is elképzelhetetlen a tündérek nélkül. Ennek ellenére sokan idegenkednek a tündérfeladványoktól, pedig a feladványköltészetet már régen nem csak az orthodox sakkjáték határozza meg - gondoljunk csak a szabadmattokra vagy az önmattokra! Akkor nevezünk egy sakkeladványt tündérfeladványnak, ha szerepel benne legalább egy tündérbáb és/vagy egy tündérvetelmény.

Most először a **tündérbábokkal (I.) (fairy chess pieces)** ismerkedünk meg.

A tündérbáboknak se szeri, se száma.

A [WinChloe tündérfeladvány program](#) több mint ezer tündérbábot ismer. Ebben a leírásban csak a leggyakoribb tündérbábok szerepelnek abc sorrendben (kb. 200 tündérbáb).

Minden tündérbáb leírásához egy-egy 6 bábos, kétlépéses szabadmatt feladvány tartozik, pontosan egy mintamattos megfejtéssel. Ezek demo állások és nem volt célom 6 bábos remekműveket létrehozni.

Az állások az adott tündérbáb tulajdonságaiból igyekeznek minél többet megmutatni.

A mintamattok is oktató jellegűek a legtöbb esetben, mert aki veszi a fáradságot és kielemezi a mattképeket, jobban értheti az adott tündérbáb jellegét. Egyes esetekben a szakkifejezéseket is magam találtam ki, bár az is lehet, már léteznek magyar tündérszavak, amiket nem ismertem. Például duplacsillag, visszapattanó futó stb. Kerestem, de nem találtam magyar szakirodalmat. Az egész tündérfeladvány világ nagyon szerteágazó. A magyar szakzsargont is ki kellene alakítani, mert legtöbbször nem jó az angolból fordítás.

Terveim között szerepel a **tündérvetelmények (II.) (fairy chess conditions)** magyar nyelvű leírásának elkészítése is.

A **Tündérbábok c. fejezet** összeállításánál - magyar szakirodalom hiányában - a finn [Ilkka Blom kitűnő programja](#), az [Alybadix](#) volt segítségemre.

A játékleírásokban az orthodox figuráknál az angol jelölést (Q -> Vezér, R -> Bástya, B -> Futó, S -> Huszár) használtam.

A tündérbábokat a nevükből vett hárombetűs rövidítés jelzi (pld. ALDA = Ald).

A **Tündérfeladványok** internetes változata itt található: → <http://www.magysakkszerzok.com/>.

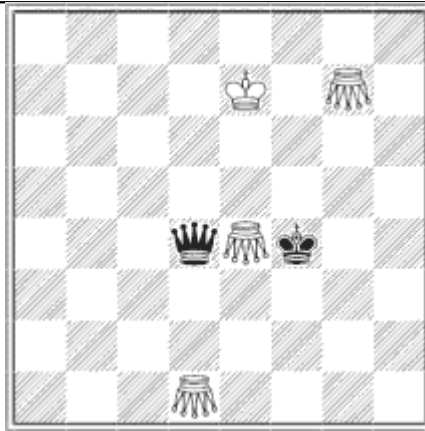
Tündéres honlapok:

[Problemesis & WinChloe](#) - [Eteroscacco Problemi](#) - [Václav Kotěšovec](#) - [Chess Composition Microweb](#)
[Ján Golha](#) - [Chess Variant](#) - [Torsten Linß](#) -> [Fairy pieces & Fairy conditions](#)
[Chess Composition in TORUN](#)->[Fancy 2](#) - [All the King's Men](#)

Kirchner Imre
8900 Zalaegerszeg, Cserfa utca 35
ikirchner@citromail.hu

I. T Ü N D É R B Á B O K - FAIRY CHESS PIECES

ALDA d1,e4,g7



- 1.Kf4-f5 Alde4-e6
 2.Qd4-f4 Aldd1-d3#
 Típus: Ugró báb (0+2 vagy 2+2)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Alfíl és Dabbaba kombinációja

Az alda úgy lép, mintha dupla lépésű király lenne, eközben az sem zavarja, ha a lépés vonalában másik figura áll. (Ez a tulajdonság minden alda, alfíl és dabbaba típusú bábra érvényes.)

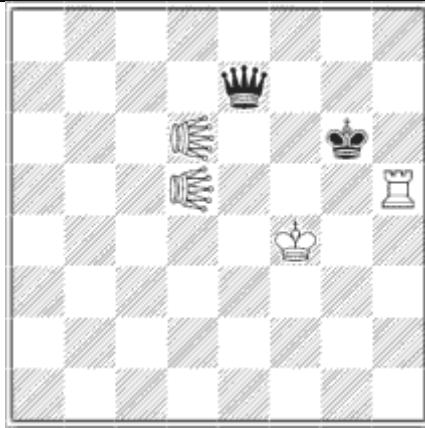
Az egész tábla mindössze negyedét tudja bejárni egy 2x2-es rács mentén. Négy aldára van szükségünk, hogy velük a tábla bármely pontjára eljuthassunk. Ha a1,a2,b1,b2 mezőkre aldákat teszünk, ezek mindenhová eljuthatnak, mégpedig egy adott mezőre pontosan egy és csakis egy közülük, bolyongásuk során egymással nem is találkozhatnak.

Az e4 alda lépéslehetőségei: c2,c4,c6,e2,e6,g2,g4,g6.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kf4-f5 -> a király besétál a mattfészekbe.
 1. - Alde4-e6 -> az e4,g4,g6 mezőket megfogja és utat nyit a sötét vezérnek.
 2.Qd4-f4 -> helyet zár királyának.
 2. - Aldd1-d3# -> a mattot a sötét vezér nem védheti e4-re lépve !

ALDAHOPPER d5,d6



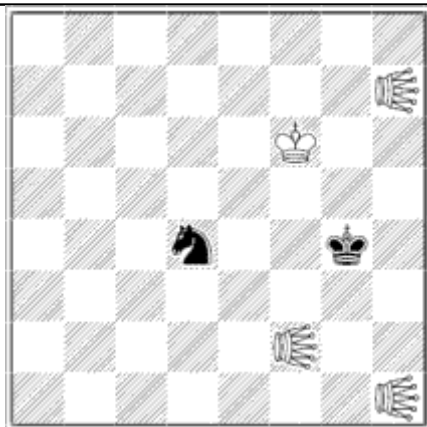
- 1.Kg6xh5 Alhd6-h2
 2.Qe7-h4+ Kf4-f5#
 Típus: Bakugró báb (0+4 vagy 4+4)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Aldaszöcske

Az aldahoppernek a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak tőle alda lépésre legyen. Az átugrott báb utáni első aldamezőre érkezik.

Az ábrán látható két aldahopper közül csak a d6-on álló tud lépni, mégpedig d6-ról h2-re.
 Az ábraállásban az aldahopperek egymást nem ugorhatják át, mert távolságuk nem két mező!

A feladvány magyarázata:

- 1.Kg6xh5 -> a király leüti a legerősebbnek vélt világos figurát !
 1. - Alhd6-h2 -> a mattképben h6-mező ellenőrzésében van szerepe.
 2.Qe7-h4+ -> sakkot ad, de helyet zár a királynak és bakot tart a h2 aldahoppernek h6-ra.
 2. - Kf4-f5# -> ha már úgys ki kell lépni a sakkból, bakot tart saját hopperének a matthoz, a sötét vezér g5-re lépve nem védi a mattot !

ALDALION f2,h1,h7

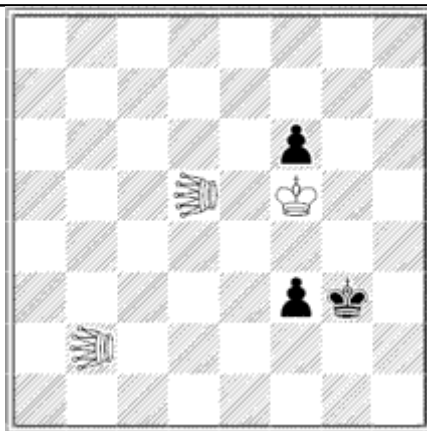
1.Kg4-h5 Alif7-h3+
 2.Kh5-h6 Alif2-b6#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Aldaoroszlán

Az aldalionnak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak azonos vonalon, és azonos aldamezőn legyen. Az átugrott báb után akár tovább is haladhat az adott vonal aldamezőin.

Az ábrán látható három aldalion közül az f2-ön álló tud lépni b6-ra és f8-ra.

A feladvány magyarázata:

1.Kg4-h5 -> a király bakot tart a h7 aldalionnak
 1. - Alif7-h3+ -> a királyt elzavarja a matthelyre és a h1 aldalionnak bakot tart h5-re és h7-re.
 2.Kh5-h6 -> irány a vesztőhely.
 2. - Alif2-b6# -> saját királyát használja a mattgráshoz, a sötét huszár nem tudja védeni a mattot, de ha d4-en sötét bástya állna, akkor a d6-ra lépéssel kivédené a támadást !

ALDALOCUST b2,d5

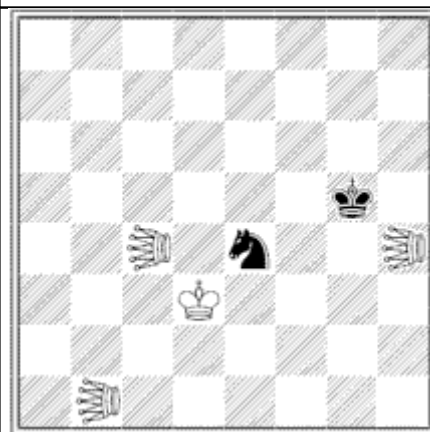
1.Kg3-h4 Alob2-h8(xf6)+
 2.Kh4-h5 Alod5-h1(xf3)#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Az átugrott bábót leüti
 Aldasáska.

Az aldalocustnak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat és egyben leüthet. Az érkezési mezőnek szabadnak kell lenni. Az átugrott báb értelemszerűen csak ellenséges figura lehet. A leütött-átugrott báb utáni első aldamezőre érkezik.

Az ábrán látható két aldalocust lépései: b2-h8(xf6) és d5-h1(xf3).

A feladvány magyarázata:

1.Kg3-h4 -> cél a h5 mező.
 1. - Alob2-h8(xf6)+ -> a királyt elzavarja a matthelyre és megfogja a h4,h6 mezőket.
 2.Kh4-h5 -> irány a vesztőhely, a d5 aldalocust a h5 mezőt nem ellenőrzi !
 2. - Alod5-h1(xf3)# -> a h1 aldalocust h7-re lépve leüti a sötét királyt, azaz mattot ad.

ALDARIDER b1,c4,h4

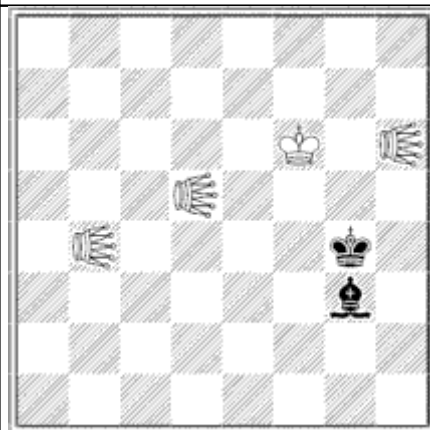
1.Kg5-f5 Alrc4-g8
 2.Se4-g5 Kd3-d4#
 Típus: Vonalbáb (0+2 vagy 2+2)
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Aldavezér

Az aldarider úgy lép, mintha dupla lépésű vezér lenne, eközben az sem zavarja, ha a lépés vonalában tőle páratlan lépésre másik figura áll. Az egész tábla mindössze negyedét tudja bejárni egy 2x2-es rács mentén.

A c4 aldarider lépéslehetőségei: a2,a4,a6,c2,c6,c8,e2,xe4,e6,g8.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kg5-f5 -> a király a b1-d3 üteg elsütésére vár.
 1. - Alrc4-g8 -> az e6,g4,g6 mezőket megfogja.
 2.Se4-g5 -> helyet zár királyának.
 2. - Kd3-d4# -> a királyüteg mattot ad, sötét huszár e4-re lépve a mattot nem védheti !

ALDARIDERHOPPER b4,d5,h6

1.Bg3-f4 Arhh6-d2
 2.Kg4-h5 Kf6-f5#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Aldavezérszöcske

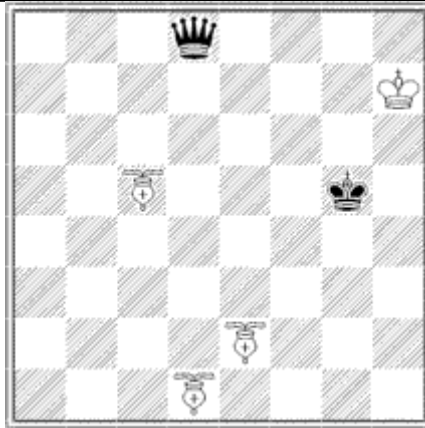
Az aldariderhoppernek a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak azonos vonalon, és azonos aldamezőn legyen.

Az átugrott báb utáni első aldamezőre érkezik.

Az ábrán látható három aldariderhopper közül csak a h6-on álló tud lépni, mégpedig h6-ról d6-ra.

A feladvány magyarázata:

- 1.Bg3-f4 -> a futó kettős bakot tart egyrészt a h6, másrészt a b4 aldariderhoppernek.
 1. - Arhh6-d2 -> a mattképben h6-mező ellenőrzésében van szerepe, d6 azért nem jó mert a világos király nem marad f6-on.
 2.Kg4-h5 -> a király csak h5-ön mattyolható.
 2. - Kf6-f5# -> bakot tart saját hopperének a matthoz, a sötét futó nem védheti a mattot !

ALFIL c5,d1,e2

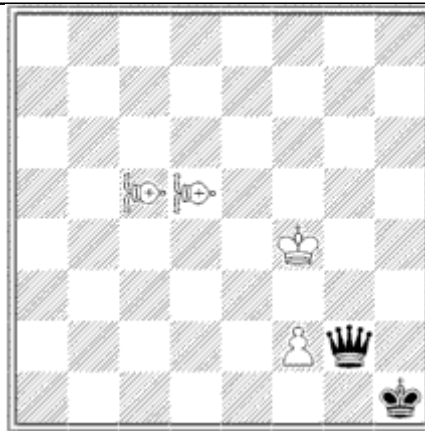
- 1.Kg5-h5 Alfc5-e3
 2.Qd8-h4 Alfd1-f3#
 Típus: Ugró báb (2+2)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Duplacsillag

Az alfil dupla lépésű királycsillagot valósít meg, eközben az sem zavarja, ha a lépés vonalában másik figura áll. Az egész táblán mindössze nyolc különböző mezőre juthat el egy 2x2-es rács mentén. Nyolc alfilre van szükségünk, hogy velük a tábla bármely pontjára eljuthassunk. Ha a1,a2,a3,a4,b1,b2,b3,b4 mezőkre alfilokat teszünk, ezek mindenhová eljuthatnak, mégpedig egy adott mezőre pontosan egy és csakis egy közülük, bolyongásuk során egymással nem is találkozhatnak.

Az c5 alfil lépéslehetőségei: a3,a7,e3,e7. A d1 alfil b3-ra és f3-ra is léphet !

A feladvány magyarázata:

- 1.Kg5-h5 -> a király besétál a mattfészekbe és vonalat nyit vezérének.
 1. - Alfc5-e3 -> a g5 mezőt megfogja, e7-en akadályozná a sötét vezért !
 2.Qd8-h4 -> helyet zár királyának.
 2. - Alfd1-f3# -> a mattot a sötét vezér g4-re lépve nem védheti !

ALFILHOPPER c5,d5

- 1.Qg2-e4+ Kf4-g3
 2.Qe4-e3+ f2-f3#
 Típus: Bakugró báb (4+4)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Alfilszöcske

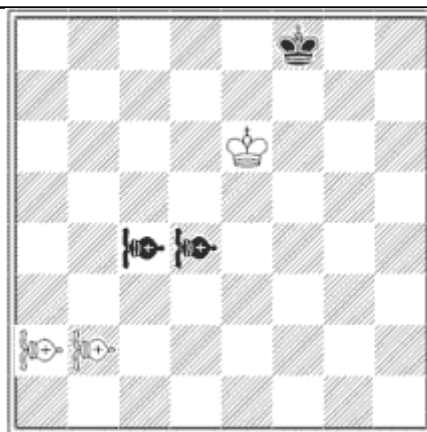
Az alfilhoppernek a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak tőle alfil lépésre legyen. Az átugrott báb utáni első alfilmezőre érkezik.

Az ábrán látható két alfilhopper közül egyik sem tud lépni. A sötét vezér f3-on nem adhat sakkot, mert a d5 alfilhoppernek bakot tartana h1-re, azaz sakkba lépne, f3 gyaloglépés viszont sakkot adna sötétnek, függetlenül a sötét vezér helyzetétől.

A feladvány magyarázata:

- 1.Qg2-e4+ -> a sötét vezér e3-ra szeretne menni, hogy a c5 alfilhoppert aktivizálja g1-re !
 1. - Kf4-g3 -> a sakkból kilépve megfogja g2 és h2 mezőket.
 2.Qe4-e3+ -> ismét sakkot ad, de ezzel segít a mattadásban.
 2. - f2-f3# -> kivédi a sakkot és a d5 alfilhoppernek bakot tartva mattot ad, a sötét vezér tehetetlen !

ALFILLION a2,b2,c4,d4



1.Kf8-g8 Ke6-f6+
 2.Kg8-h8 Kf6-g6#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Alfiloroszlán

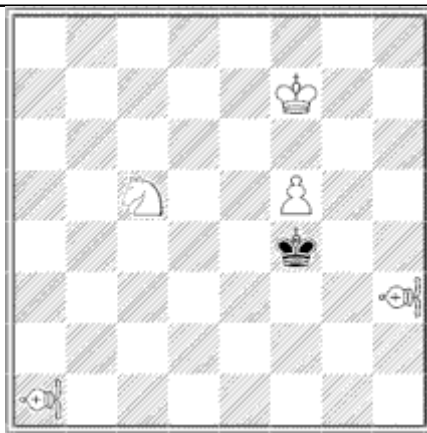
Az alfillionnak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak azonos vonalon, és azonos alfíl mezőn legyen. Az átugrott báb után akár tovább is haladhat az adott vonal alfíl mezőin.

Az ábrán látható négy alfillion közül csak a b2-őn és a c4-en álló tud lépni. A b2 figura ugorhat f6-ra és h8-ra is, ezután akár vissza is ugorhat eredeti helyére. A c4 alfillion g8-ra tud lépni, ahonnan támadja az a2 ellenséges figurát !

A feladvány magyarázata:

- 1.Kf8-g8 -> a király a sarokba igyekszik, a világos király miatt az a2 alfillion nem támadja a g8 mezőt.
1. - Ke6-f6+ -> menni kell a sötét király után és biztosítani a lehetőséget a sötét királynak h8-ra !
- 2.Kg8-h8 -> a világos király önvonalzárása miatt szabad a h8 mező.
2. - Kf6-g6# -> a negyedik királylépés egyben matt is, a sötét alfillion d4-ről képtelen ellépni !

ALFILLOCUST a1,h3



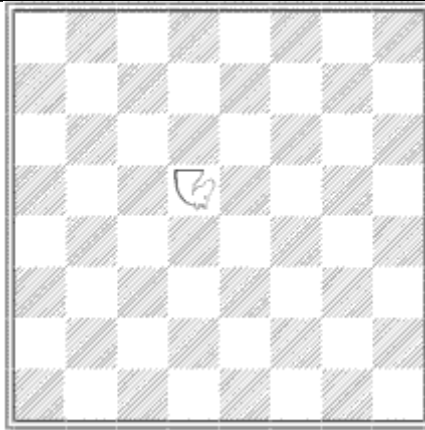
1.Kf4-g5 Kf7-f8
 2.Kg5-f6 Sc5-e4#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Az átugrott bábót leüti
 Alfilsáska

Az alfilocustnak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat és egyben leüthet. Az érkezési mezőnek szabadnak kell lenni. Az átugrott báb értelemeszerűen csak ellenséges figura lehet. A leüthött-átugrott báb utáni első alfílmezőre érkezik.

Az ábrán látható két alfilocust nem tud lépni, de az a1 figura ellenőrzi e5-öt g7 érkezési lehetőséggel, a h3 alfilocust pedig d7-re lépve f5-re üthetne.

A feladvány magyarázata:

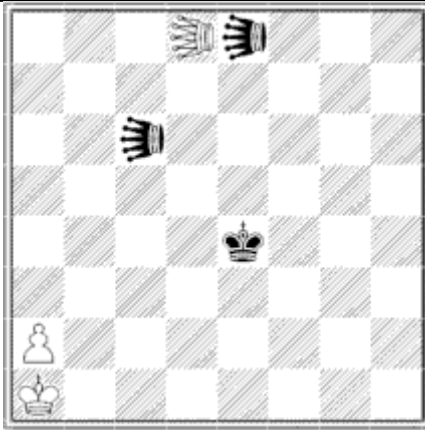
- 1.Kf4-g5 -> cél az f6 mező de e5-ön keresztül nem mehet a király, mert az a1 alfilocust leütné !
 1. - Kf7-f8 -> helyet enged a sötét királynak.
 - 2.Kg5-f6 -> ez a mattadás helye.
 2. - Sc5-e4# -> a huszár hagyományos mattot ad, de e5-re az a1,f5-re a h3 tündérbábok miatt nem léphet a sötét király.
- A g7 mezőre az a1 alfilocust nem üthet, mert nincs érkezési mezője (a 9.(?) sor és oszlop lenne jó) !

ALL-LEAPER d5

Típus: Különleges báb
 Űtés: Normál, érkezési mezőre

Minden mezőre léphet, ugorhat, üthet. Orthodox feladványban nincs létjogosultsága !

Egyéb tündérvkovetelmény szükséges ahhoz, hogy táblára helyezésével ne támadja az ellenséges királyt - például anticirce !

AMAZON c6,d8,e8

1.Amae8-d6 Amad8-e8+
 2.Ke4-d5 Amae8-e3#
 Típus: Kombinált báb = ugróbáb + vonalbáb
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Vezér és a huszár kombinációja.

Az amazon a huszár és a vezér lépéslehetőségeivel egy nagyon erős figura.

Középen állva a tábla több mint felét ellenőrizni képes (max 35 mezőt !).

Az ellenséges királyt a tábla szélén minden segítség nélkül bemattolhatja, akár többféleképpen is !

A c6 amazon a következő mezőkre léphet: a4 - a8, b4 - b8, c1 - c8, d4 - d7, xd8, e5 - e7, f6, g6, h6.

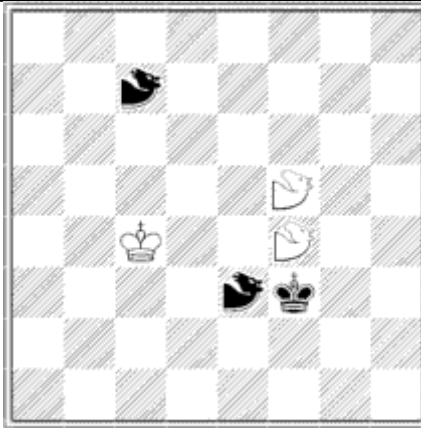
A feladvány magyarázata:

1.Amae8-d6 -> az amazon erejéhez képest tesz egy csendes huszárlépést abból a célból, hogy királyának majd helyet zárjon.

1. - Amad8-e8+ -> az amazon e3-on szeretne mattot adni, ahová két lépésben ötféleképpen juthat el, de b6, e7, e6, g5 lépéseivel a sötét király következő lépését kizárná

2.Ke4-d5 -> csak itt kaphat mattot a király.

2. - Amae8-e3# -> huszáros matt egy amazontól !

ANTILOPE c7,e3,f4,f5

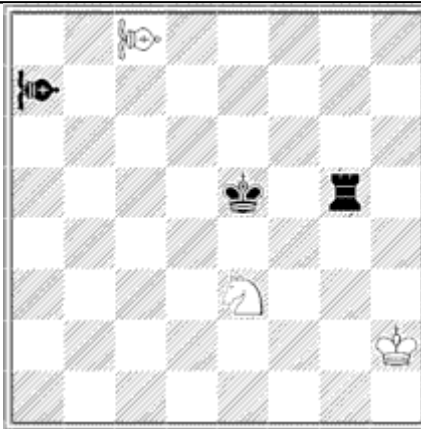
- 1.Kf3-e4 Antf4-b1
 2.Antc7-f3 Antf5-b8#
 Típus: Ugró báb (3+4)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Antilop

Az antilope mindkét irányban kettővel meghosszabbított huszárlépésre képes. Ezzel a lépéslehetőségei jelentősen csökkennek a tábla mérete miatt. Még a tábla közepéről indulva is legfeljebb négy lehetséges lépése lesz !

Az f4 antilope lépéslehetőségei: b1,b7,c8.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kf3-e4 -> a gyenge világos tisztok miatt közelíteni kell a világos királyhoz.
 1. - Antf4-b1 -> az antilope-nak messze kell lépni, hogy a sötét király körül két mezőt megfogjon, a b1 antilope e5-öt és f4-et ellenőrizi a sötét király környezetében.
 2.Antc7-f3 -> a sötét király visszatérését erre a mezőre meg kell akadályozni.
 2. - Antf5-b8# -> igazi antilope matt !

ARCHBISHOP a7,c8

- 1.Ke5-f4 Arbc8-g2
 2.Arba7-e5 Se3-d5#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Visszapattanó futó

Az archbishop úgy lép, mint egy futó, de a tábla széléről biliárdgolyó módjára képes egyszer visszapattanni.

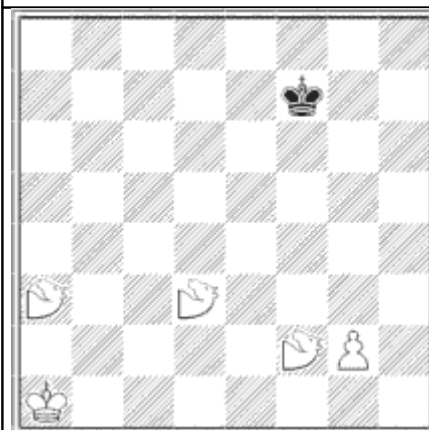
A lépés vonalában másik figura nem állhat.

Az a7 archbishop lépéslehetőségei: b6,c5,d4,xe3+,b8,c7,d6.

Az állásban az e3 huszár le van kötve az a7 archbishop által. Az a7 archbishop és a sötét király üteget képez !

A feladvány magyarázata:

- 1.Ke5-f4 -> a király, ha nem az üteg vonalán lépne, sakkot adna világosnak.
 1. - Arbc8-g2 -> ez a lépés megfogja a sötét király körüli összes világos mezőt, a b7 lépés azért nem jó, mert a mattoló huszár zárná a vonalát !
 2.Arba7-e5 -> a sötét király ne mehessen eredeti helyére.
 2. - Se3-d5# -> egyszerű huszármatt, de a főszereplő mégis a világos archbishop g2-n !

AUROCH a3,d3,f2

- 1.Kf7-f6 Aura3-e4+
 2.Kf6-f5 g2-g4#
 Típus: Ugró báb (1+2 vagy 1+4)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Fekete bölény
 A huszár és a zsiráf kombinációja.

Az auroch legfeljebb 12 féle lépéssel bír, 8 huszár és 4 giraffe lépés.

Az d3 auroch lépéslehetőségei: b2,b4,c1,c5,c7,e1,e5,e7,f4,h2,h4.

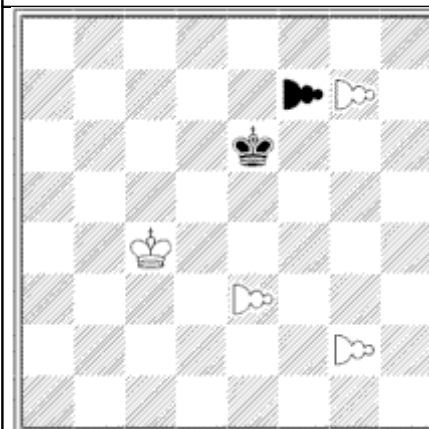
A feladvány magyarázata:

1.Kf7-f6 -> a három auroch még a tábla szélén sem tudja a királyt bemattolni, a h8 mezőn való mattolási kísérletek kudarcba fulladnak, szükség van tehát a g2 gyalogra is, ezért közelít a király.

1. - Aura3-e4+ -> ez az auroch a mattképben huszár mivoltát csillogtatja.

2.Kf6-f5 -> a sötét király most már elég közel van a világos gyaloghoz, ráadásul patthelyzetben !

2. - g2-g4# -> a pattból a gyaloglépéssel matt lett !

BEROLINA PAWN e3,f7,g2,g7

- 1.Ke6-e5 Bepg7-f8Q
 2.Bepf7-e6 Bepg2-e4#
 Típus: Gyalog típusú báb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Fordított gyalog

A berolina pawn átlósan lép és függőlegesen üt előre. Egyebekben a hagyományos gyalog tulajdonságaival rendelkeznek.

A g2 berolina pawn lépéslehetőségei: e4,f3,h3 és ha g3-on egy ellenséges figura állna, azt leüthetné.

Ha f4-en egy berolina pawn és g4-en egy hagyományos sötét gyalog állna, akkor ezek az e4 lépést ep. leüthetnék f3-ra !

A g7 berolina pawn f8-on és h8-on is átalakulhat, ill. g8-ra ütve is, ha g8-on ellenséges báb állna!

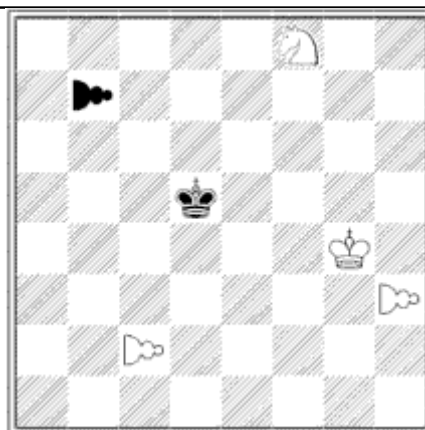
A feladvány magyarázata:

1.Ke6-e5 -> a király besétál a mattfészekbe.

1. - Bepg7-f8Q -> az f oszlopot és a d6 mezőt is meg kell fogni.

2.Bepf7-e6 -> helyet zár királyának.

2. - Bepg2-e4# -> a mattot adó berolina gyalogot e3-as rokona miatt nem lehet leütni !

BEROLINA SUPERPAWN b7,c2,h3

1.Kd5-d6 Kg4-f4
 2.Bspb7-d5 Bsph3-c8S#
 Típus: Gyalog típusú báb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Fordított szupergyalog

A berolina superpawn átlósan lép előre, mint a futó és függőlegesen üt előre, mint a bástya. Nem üthető ep. és nem is tud menet közben ütni. Az ellenséges alapsorra érve átalakul hagyományos módon.

A lépés vonalában másik figura nem állhat.

A c2 berolina superpawn lépéslehetőségei: b3,a4,d3+,e4,f5,g6,h7 és a c oszlopban felfelé bástya módjára üthet.

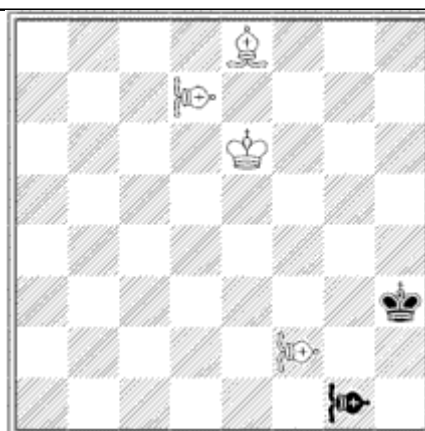
A feladvány magyarázata:

1.Kd5-d6 -> a végén derül csak ki a lépés értelme.

1. - Kg4-f4 -> megfogja az e5 mezőt és vonalat nyit a h3 berolina superpawnnak.

2.Bspb7-d5 -> helyet zár királyának.

2. - Bsph3-c8S# -> minor átalakulás vezet csak eredményre !

BISHOP-1 d7,f2,g1

1.Kh3-g4 Bs1d7-c1
 2.Bs1g1-h3 Be8-h5#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Visszapattanó színváltó futó

A bishop-1 úgy lép, mint a futó, de a tábla széléről szint váltva kanyarban (ívelten) egyszer visszapattanhat. A lépés vonalában másik figura nem állhat.

Az f2 bishop-1 lehetséges lépései: e1,d1,c2,b3,a4 illetve g3,h4,h5,g6,f7.

A g1 bishop-1 lehetséges lépései: xf2,h2 és nem mehet tovább, mert királya zárja a vonalát !

A g1 Bishop-1 és a sötét király üteget képez, mert a sötét király lépéseire világos sakkot kap (kivéve Kg4 és Kh2) !

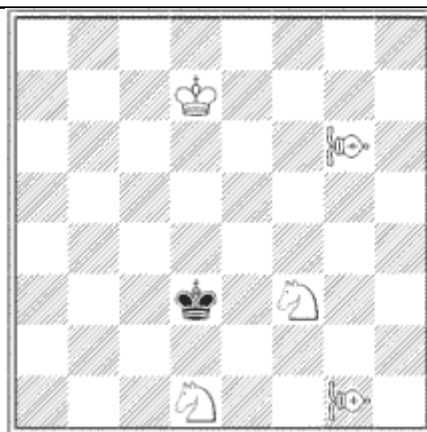
A feladvány magyarázata:

1.Kh3-g4 -> a király mégse a tábla szélén kap mattot.

1. - Bs1d7-c1 -> megfogja az f4 és g5 mezőket, lépése közben szint is váltott.

2.Bs1g1-h3 -> szint váltva helyet zár királyának.

2. - Be8-h5# -> a futót az f2 bishop-1 védi !

BISHOPGENERAL g1,g6

1.Kd3-c4 Bigg1-a7
 2.Kc4-d5 Sd1-e3#
 Típus: Vonalbáb (2+2)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Dupla futó

A bishopgeneral úgy lép, mintha dupla lépésű futó lenne. A lépés vonalában másik figura nem állhat.

A g1 bishopgeneral az e3,c5,a7, a g6 bishopgeneral pedig az e8,e4 mezőkre léphet.

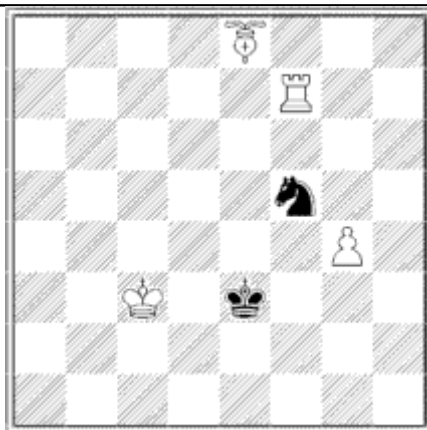
A feladvány magyarázata:

1.Kd3-c4 -> a király d5-re igyekszik, az e4 mezőn keresztül nem mehet a g6 generális miatt.

1. - Bigg1-a7 -> kritikus lépés abból a célból, hogy a mattoló huszár ne zárja vonalát !

2.Kc4-d5 -> a végzet helye.

2. - Sd1-e3# -> a huszár hagyományos mattot ad, de erre a két bishopgeneralra is szükség van, az a7 nem engedi a sötét királyt c5-re, a g6 pedig e4-re.

BISHOPHOPPER e8

1.Ke3-e4 Bihe8-g6+
 2.Sf5-e3 Rf7-f5#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Futószöcske

A bishophoppernek a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat futóvonalon.

Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet. Az átugrott báb utáni első mezőre érkezik.

A lépés vonalában másik figura nem állhat.

Az e8 bishophopper csak g6-ra léphet.

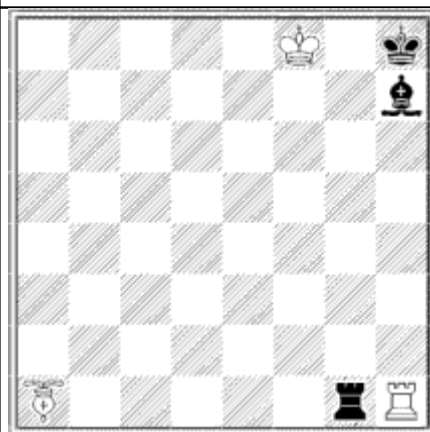
A feladvány magyarázata:

1.Ke3-e4 -> a király besétál a mattfészekbe.

1. - Bihe8-g6+ -> most sakkot ad, de később mattolni fog !

2.Sf5-e3 -> a huszár ellépése elhárítja a sakkot és helyet zár királyának.

2. - Rf7-f5# -> a mattot a bishophopper adja, a bakot tartó bástyát sötét hiába üti le huszárjával !

BISHOPHOPPER-(x) a1

x=2,3,4,5,6 ötféle figura,öt különböző feladvány (ikerfeladvány)
 x=2 bishophopper-2 a1 1.Rg1-g6 Rh1-f1 2.Rg6-h6 Rf1-f6#
 x=3 bishophopper-3 a1 1.Rg1-g5 Rh1-e1 2.Rg5-h5 Re1-e5#
 x=4 bishophopper-4 a1 1.Rg1-g4 Rh1-d1 2.Rg4-h4 Rd1-d4#
 x=5 bishophopper-5 a1 1.Rg1-g3 Rh1-c1 2.Rg3-h3 Rc1-c3#
 x=6 bishophopper-6 a1 1.Rg1-g2 Rh1-b1 2.Rg2-h2 Rb1-b2#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Távolugró futó

A bishophopper-2, bishophopper-3, bishophopper-4, bishophopper-5 és a bishophopper-6 báboknak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat futóvonalon. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet.

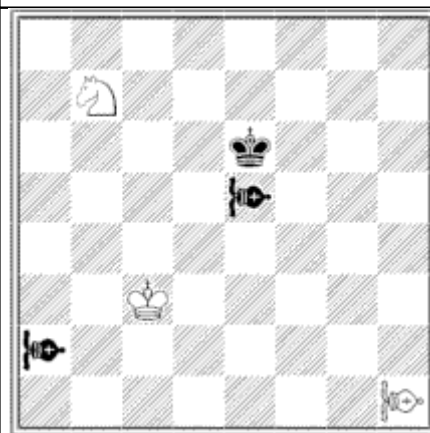
Az átugrott báb után rendre a 2., 3., 4., 5., 6. mezőre érkezik.

A lépés-ugrás vonalában másik figura nem állhat.

Az a1 témabáb az ábraállásban nem tud lépni, de minden esetben ő lesz a mattadó figura.

A feladvány magyarázata:

Az öt ikerállásban az a1 figurát cseréljük le az ötféle távolugró futóra. Attól függően, hogy a bishophopper mekkorát tud ugrani, a világos bástyát az a1-h8 átlón a megfelelő távolságra kell vinnünk a sötét királytól. Sötét bástya olyan helyre "menekül", ahol nem tud az átlón közbeavatkozni, erre mindig csak egy lehetősége van. Sötét bástya első lépése mindig kizárja világos egyik útvonlát a célmezőre (duálélhárítás), végül a világos bástya leütése sem védené a mattot !

BISHOPLION a2,e5,h1

1.Ke6-d5 Bilh1-c6
 2.Bila2-e6 Bilc6-a8#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Futóoroszlán

A bishoplionnak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat futóvonalon. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet. Az átugrott báb után akár futó módjára tovább is haladhat az adott vonalon. A lépés vonalában másik figura nem állhat.

Az a2 bishoplion léphet f7-re és g8-ra saját királyát, az e5 bishoplion pedig mehet b2-re és a1-re, az ellenséges királyt átugorva.

A feladvány magyarázata:

1.Ke6-d5 -> a király bakot tart a h1 bishoplionnak.

1. - Bilh1-c6 -> ez a bishoplion még nem fejezte be az ugrálást.

2.Bila2-e6 -> a sötét király visszalépését akadályozza.

2. - Bilc6-a8 -> a bishoplion a8-on nem csak a sötét királyt támadja, de nem engedi c6-ra és e4-re sem !

BISHOPLOCUST a3,b3

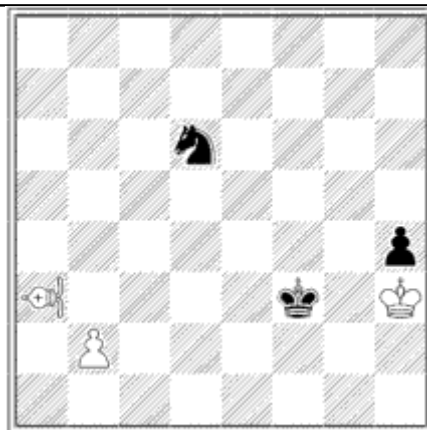
1.Kd6-e7 Sb4-d5+
 2.Ke7-f7 Sd5-f6#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Az átugrott bábót leüti
 Futósáska

A bishoplocustnak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van futóvonalon, amelyet átugorhat és egyben leüthet. Az érkezési mezőnek szabadnak kell lenni. Az átugrott báb értelemszerűen csak ellenséges figura lehet. A leütt-átugrott báb utáni első mezőre érkeznek. A lépés vonalában másik figura nem állhat.

Az ábrán látható két bishoplocust nem tud lépni. Az a3 bishoplocust és a b4 huszár üteget képez. A sötét király nem léphet e6-ra, mert leüti a b3 bishoplocust.

A feladvány magyarázata:

1.Kd6-e7 -> a király f7-re igyekszik, de e6 felé nem mehet a b3 bishoplocust miatt.
 1. - Sb4-d5+ -> királyt elzavarja a matthelyre úgy, hogy zárja a b3 bishoplocust vonalát, ezzel üteget is képez.
 2.Ke7-f7 -> most már szabad a mező.
 2. - Sd5-f6# -> a b3 bishoplocust adja a mattot, a huszárra szükség van f6-on, mert a bishoplocust g8-on nem tudja leütni a sötét királyt, ugyanis nincs érkezési mezője, ugyanez a helyzet az f8 mezővel.

BISHOP-X a3

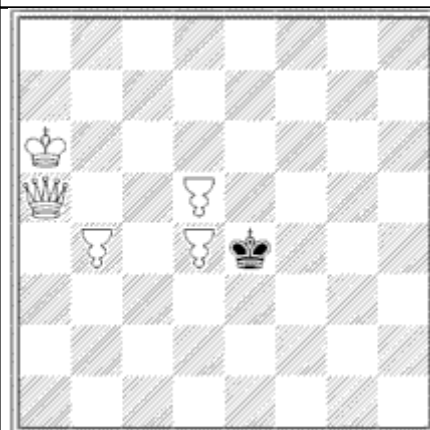
1.Sd6-f5 Kh3-h2
 2.Kf3-g4 b2-b3#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Többször visszapattanó színváltó futó.

A bishop-x úgy lép, mint a futó, de a tábla széléről szintváltva kanyarban (ívelt) akárhányszor visszapattanhat. A lépés vonalában másik figura nem állhat.

Az a3 bishop-x lehetséges lépései: b4,c5,d6. Az a3 bishop-x és a b2 gyalog üteget képez, hiszen b2 lépésére a b2-c1-d1-e2-e3 vonalon üthetné a sötét királyt !

A feladvány magyarázata:

1.Sd6-f5 -> előzetesen helyet zár királyának és megnyitja az a3 vonalát,, amely így kétszer visszapattanva és szint váltva ellenőrzi a h6-c1 átlót is !
 1. - Kh3-h2 -> a sötét királynak utat enged g4-re.
 2.Kf3-g4 -> itt lehet mattolni.
 2. - b2-b3# -> elsül a bishop-x - gyalog üteg és a sötét király mattot kap, a b2-b4 lépés nem jó, mert pont azt a vonalat zárná el, amit a sötét huszár megnyitott és szabadabbá tenné az f4 és g5 mezőket !

BLOCK b4,d4,d5

1.Ke4-d3 Qa5-a4
 2.Kd3-c4 Qa4-c2#
 Típus: Különleges báb
 Ütés: Nem üthet
 Blokk

A block semleges (neutral) báb nem tud lépni és ütni, viszont nem is üthető ! Nem kerülhet átalakulással a táblára.

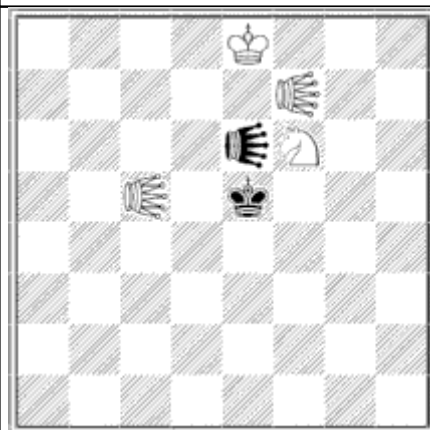
A feladvány magyarázata:

1.Ke4-d3 -> a király c4-re igyekszik kikerülni a d4 és d5 blockokat.

1. - Qa5-a4 -> a vezér c2-n szeretne mattot adni, csak arra vigyáz, ne gátolja a sötét királyt abban, hogy c4-re léphessen.

2.Kd3-c4 -> a blockok közé lép.

2. - Qa4-c2 -> a mattban a három block figurának kulcsszerepe van !

BOUNCER c5,e6,f7

1.Boue6-d6 Sf6-g4+
 2.Ke5-e6 Bouc5-f5#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Visszapattanó vezér.

A "vak vezér" elindul valamilyen irányban és ha tiltott mezőre (másik báb vagy táblán kívül) lép, ott akkora pofont kap, hogy kétszer annyit megy visszafelé, feltéve, hogy üres a visszatérés vonala.

Példaként nézzük meg a c5-ön álló Bouncer lépéslehetőségeit.

- Balra indulva a 3. lépésben lelép a tábláról (pofon) visszafelé 6 lépés, az f5 nem lehetséges, mert a sötét király útban van.

- Balra fel indulva a 3. lépésben lelép a tábláról (pofon) visszafelé 6 lépés, az f2 lehetséges.

- Balra le indulva érkezik az f8 mezőre.

- Felfelé indulva a c1 mezőre lép - Lefelé indulva akkora pofont kapna, hogy kirepülne a tábláról.

- Jobbra indulva a 2. lépésben a sötét királytól kapja a pofont, visszafelé 4 lépéssel érkezik a5-re.

- Jobbra fel és jobbra le indulva megint csak óriásiak a pofonok.

Összefoglalva a c5 Bouncer lehetséges lépései: Bouc5-a5, Bouc5-c1, Bouc5-f2, Bouc5-f8.

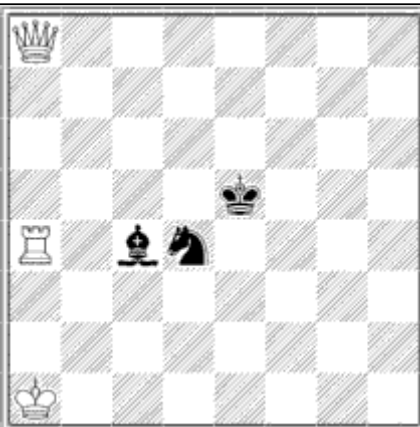
A feladvány magyarázata:

1.Boue6-d6 -> a bouncer a világos huszárról visszapattanva lép d6-ra.

1. - Sf6-g4+ -> a huszár amellet, hogy két mezőt ellenőriz, a mattképben még a mattoló bouncer visszapattanást segítő bábja is, ezért a Sd7+ lépés nem elegendő a matthoz.

2.Ke6 -> a király besétál a mattfészekbe és vonalat nyit a mattoló c5 bouncer számára.

2. - Bouc5-f5# -> a g4 huszárról visszapattanva tartja mattban a sötét királyt.

CAMELEON a4,a8,c4,d4

1.Cald4-e6(B) Cala8-g2(S)
 2.Calc4-d5(R) Cala4-f4(Q)#
 Típus: Különleges báb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Kaméleon

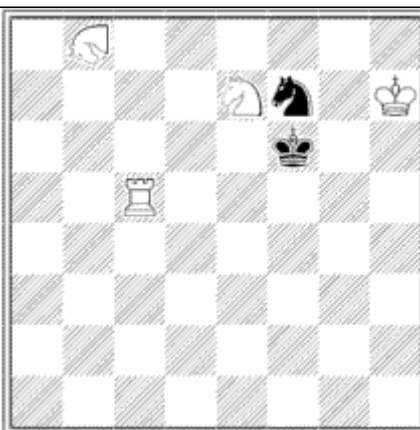
A cameleon -ciklikusan változtatva- a négy hagyományos tiszt szerepét játssza.

A lépés megtétele után a huszárból futó lesz, futóból bástya , bástyából vezér , vezérből ismét huszár.

A feladvány négy cameleonjának lépéslehetőségei egyértelműek - hagyományos tisztnek lépnek - csak arra kell ügyelni, hogy lépésük után átváltoznak.

A feladvány magyarázata:

- 1.Cald4-e6(B) -> először a cameleon-huszár alakul át cameleon-futóvá és a futó e6-on helyet zár a királynak.
 1. - Cala8-g2(S) -> a világos cameleon-vezér lépésével cameleon-huszárrá gyengült, de sebjaj, majd lesz másik vezérünk.
 2.Calc4-d5(R) -> a cameleon-bástyává alakult sötét cameleon-futó szintén helyet zár.
 2. - Cala4-f4(Q)# -> az új cameleon-vezér mattol !

CAMELHOPPER b8

1.Kf6xe7 Cahb8-d2
 1.Ke7-f8 Rc5-e5#
 Típus: Bakugró báb (2+6)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Teveszöcske

A camelhoppernek a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat.

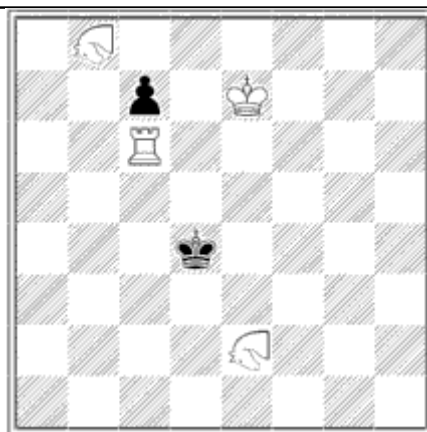
Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak tőle camel lépésre legyen.

Az átugrott báb utáni camelmezőre érkezik (2+6).

A b8 camelhopper léphet d2-re és h6-ra.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kf6xe7 -> a király leüti az erős világos huszárt, mert útban van f8 felé !
 1. - Cahb8-d2 -> a camelhopper csak a királytól távol jelenthet veszélyt.
 2.Ke7-f8 -> a camelhopper ugrótávolságába lép.
 2. - Rc5-e5# -> a bástya nem csak az e vonalat védi, hanem bakot tart a mattoló d2 camelhoppernek is !

CAMELLOCUST b8,e2

1.Kd4-e5 Rc6-c4
 1.c7-c5 Calb8-d2(xc5)#
 Típus: Bakugró báb
 Ütés: Az átugrott bábót leüti
 Tevesáska

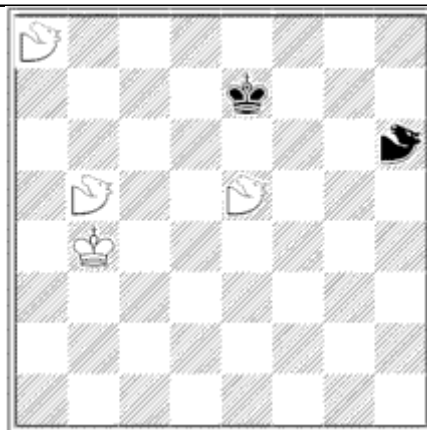
A camellocustnak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat és egyben leüthet. Az érkezési mezőnek szabadnak kell lenni.

Az átugrott báb értelemszerűen csak ellenséges figura lehet camel távolságra.
 A leütött-átugrott báb utáni camelmezőre érkezik.

Az ábrán látható két camellocust nem tud lépni. A sötét király nem léphet d5-re, mert az e2 camellocust leütné !

A feladvány magyarázata:

- 1.Kd4-e5 -> közelít a világos királyhoz, a d5 mezőn kívül az e2 camellocust f5-öt is fogja.
1. - Rc6-c4 -> a bástya a sötét király szabad mezőit megfogja és felszabadítja a c7 gyalogot.
- 2.c7-c5 -> az egyetlen lépés, ami felébreszti az alvó b8 camellocust !
2. - Calb8-d2(xc5)# -> a sötét gyalog segítségével a matt beadható a két camellocust pótol egy bástyát az 5. soron.

CAMELRIDER a8,b5,e5,h6

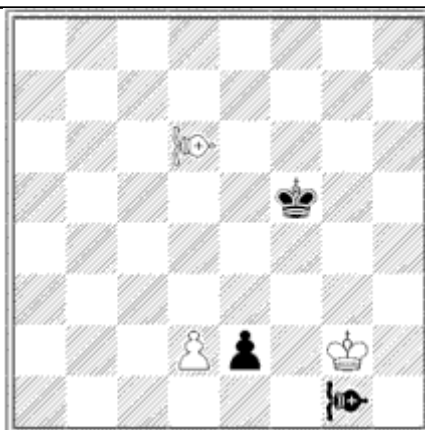
1.Ke7-e8 Carb5-e4
 1.Carh6-e7 Cara8-c2#
 Típus: Vonalbáb (1+3)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Tevefutó

A camelrider nagyon hasonlít a nightriderre, de ereje a tábla mérete miatt kisebb. Egy adott irányban legfeljebb két lépéslehetősége van (1+3 és 2+6), míg a nightridernek 3. Persze a camelnél erősebb figura.
 A lépés vonalában másik figura nem állhat.

A b5 camelrider lépéslehetőségei: a2,c2,c8,e4,e6,h3,h7.

A feladvány magyarázata:

- 1.Ke7-e8 -> matt csak a tábla szélén van.
1. - Carb5-e4 -> megfogja a d7 és f7 mezőket, továbbá vonalat nyit az a8 rokonnak.
- 2.Carh6-e7 -> helyet zár királyának.
2. - Cara8-c2# -> a felszabadult vonalon lépve távolról adja be a mattot.

CARDINAL d6,g1

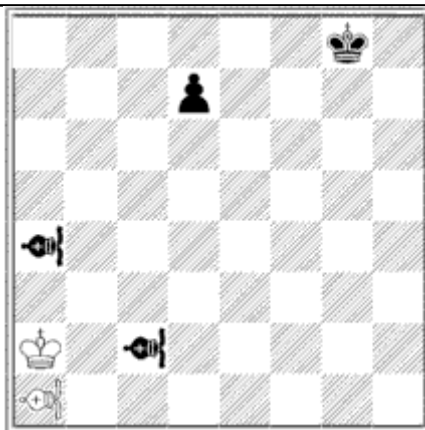
- 1.Cadg1-g4 Cadd6-b1+
 - 2.Kf5-f4 d4#
- Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Bíboros
 Visszapattanó színváltó futó

A cardinal úgy lép, mint a futó, de a tábla széléről szintváltva kanyarban (ívelten) egyszer visszapattanhat. Ellentétben a bishop-1 -el, a tábla széléről indulhat szint váltva is és folytathatja útját futóként. A lépés vonalában másik figura nem állhat.

A d6 cardinal lehetséges lépései: c7,b8,a8 és e7,f8,g8,h7, illetve c5,b4,a3,a2,b1 és e5,f4,g3,h2,h1.
 A g1 cardinal összes lépése f1,f2,e3,d4,c5,b6,a7,a8,h1,h2,h3,g4.

A feladvány magyarázata:

- 1.Cadg1-g4 -> helyet zár a sötét királynak.
1. - Cadd6-b1+ -> sakkot ad és előzetesen üteget képez a d2 gyaloggal.
- 2.Kf5-f4 -> a sakkból az üteg vonalába lép.
2. - d4# -> gyalog ütegmatt, a cardinal a tábla széléről azonnal szint váltva adja a mattot. Az e2 gyalog miatt a g4 cardinal nem tud c1-re lépni, ami kivédené a mattot!

CARDINAL-X a1,a4,c2

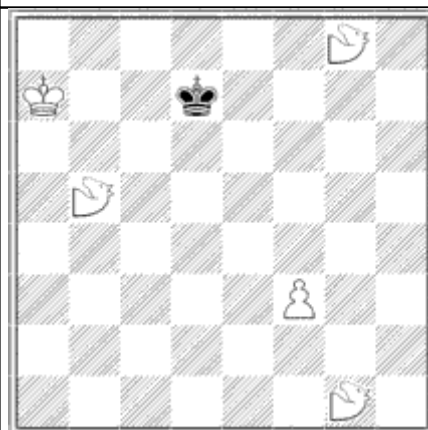
- 1.Caxa4-g7 Caxa1-b1+
 - 2.Kg8-h8 Caxb1xc2#
- Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Bíboros extra
 Többször visszapattanó színváltó futó

A cardinal-x úgy lép, mint a futó, de a tábla széléről szintváltva kanyarban (ívelten) többször visszapattanhat. Ellentétben a bishop-x -el a tábla széléről indulhat szint váltva is és folytathatja útját futóként. Képés a sarokban is visszafordulni. A lépés vonalában másik figura nem állhat.

A c2 cardinal-x lehetséges lépései: b1+,xa1+,c3+,d3,e4,f5,g6,h7,h8, illetve d1,e1,f2,g3,h4,h5,g6,f7+,e8,d8,c7,b6,a5.

A feladvány magyarázata:

- 1.Caxa4-g7 -> a3 felé indulva helyet zár a sötét királynak.
1. - Caxa1-b1+ -> sakkot ad egy cardinal-x -hez méltatlan apró (tempo) lépéssel !
- 2.Kg8-h8 -> a c2 cardinal-x vonalzárása miatt léphet a sarokba.
2. - Caxb1xc2# -> nem szép, de nagyon erős lépés, a mattban látható a cardinal-x különleges képessége, ahogy a sarokban kétszer szint váltva a g8 mezőt is támadja ! A c2 cardinal mattvonal: h7-h8-g8 !

CAT b5,g1,g8

1.Kd7-e6 Catg8-f2+

2.Ke6-f5 f3-f4#

Típus: Különleges báb (1+2 vagy 1+2 és dabbabarider)

Ütés: Normál, érkezési mezőre

Macska

A cat a nightriderrel van közeli rokonságban. Első vonallépését huszárként teszi meg, majd a hosszabbik irányban dabbabariderként tovább haladhat. Lépéstávolsága (1+2) vagy (1+4) vagy (1+6) lehet, de nem ugró, hanem vonalbáb módjára!

A g1 cat léphet az e2,c2,a2 és a h3,h5,h7 mezőkre, viszont nem léphet f5-re és f7-re, mert ezt a lehetséges vonalát az f3 gyalog elzárja.

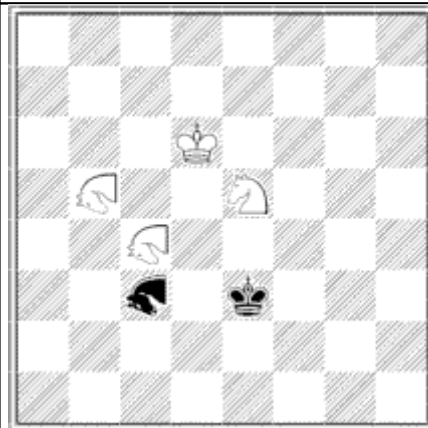
A feladvány magyarázata:

1.Kd7-e6 -> a király nem az ellenséges királyhoz és nem a tábla széléhez, hanem a világos gyaloghoz közelít.

1. - Catg8-f2+ -> a cat f6 -on keresztül még két dabbaba lépéssel jut el f2-re. Bár vonalbáb f3 a lépést nem akadályozza, ha a világos gyalog f3 helyett f4-en lenne, akkor ez lépés nem volna lehetséges !

2.Ke6-f5 -> a sötét király belép a g1 cat vonalába, melyet az f3 gyalog még elzár.

2. - f3-f4# -> a gyalog-cat üteg elsül és a g1 cat mattol.

CHARIBDYS b5,c3,c4

1.Chac3-e4 Chac4-d2+

2.Ke3-d4 Chab5-c3#

Típus: Különleges báb (1+1 és 0+1 összetett lépés)

Ütés: Lépés közben a tőle (1+1) távolságra lévő ellenséges bábót leüti

Karibdisz (mitológiai szörny)

A Moa rokona.

A charibdys lépése két fázisból tevődik össze.

1. fázis : (1+1) lépés és ha itt ellenséges figura áll, azt leüti és folytatja útját. Ezen a mezőn saját báb nem állhat.

2. fázis : (0+1) lépés úgy, hogy összetett lépésének végeredménye huszár lépés legyen. Ezen érkezési mezőn semmilyen figura nem állhat.

A b5 charibdys lépéslehetőségei: a3,a7,c7. Nem léphet d4-re, mert a c4 charibdys a lépés első fázisát nem engedi !

A sötét király a c4 charibdytól nincs sakkban, mert ez a figura csak a b3 és d3 mezőkre ütőképes !

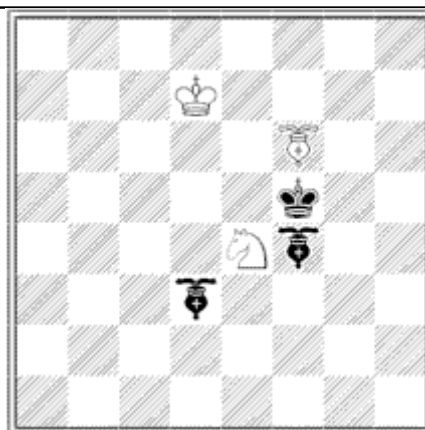
A feladvány magyarázata:

1.Chac3-e4 -> a charibdys d4-en keresztül jut e4-re és helyet zár királyának.

1. - Chac4-d2+ -> ez a lépés d3-on keresztül valósul meg és f3-ra lépéssel a király életére tör (sakk).

2.Ke3-d4 -> a sötét király a sakkból a mattfészekbe lép.

2. - Chab5-c3# -> a charibdys d5-re lépve üti a sötét királyt és a király nem ütheti a d2 charibdys miatt !

CONTRABISHOPHOPPER d3,f4,f6

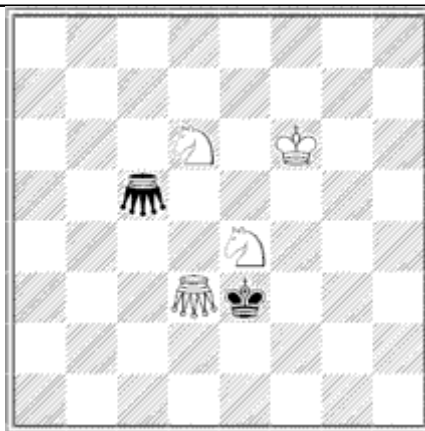
- 1.Kf5-e5 Cbif6-b2
 2.Cbid3-f5 Se4-c3#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Fordított futószöcske

A contrabishophopper lépését futóvonalon teszi meg, lépéséhez egy másik bábra is szüksége van, amelyet átugorhat. Az átugrott segítő báb csak szomszédos mezőn lehet. Ugrás után a megkezdett vonalon futó módjára folytathatja útját. A lépés vonalában másik figura nem állhat. A megtett lépés fordítottja mindig bishophopper lépés.

A d3 contrabishophopper nem tud lépni, ha a sötét király ellépne f5-ről, akkor megnyitná vonalát és léphetne f5,g6,h7 -re is.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kf5-e5 -> a király a matthelyre megy, de a lépés lényege, hogy bakot tart az f6 contrabishophoppernek.
 1. - Cbif6-b2 -> a sötét király segítségével egy megfelelő hosszúságú ugrást végez.
 2.Cbid3-f5 -> a sötét király ne mehessen f5-re.
 2. - Se4-c3# -> a huszár megfogja a d5, e4 mezőket, és bakot tart a b2 contrabishophoppernek, amely így mattot ad!

CONTRAGRASSHOPPER c5,d3

- 1.Ke3-d4 Cgrd3-d5
 2.Cgrc5-e3 Cgrd5-d7#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Fordított szöcske

A contragrasshopper lépését vezérvonalon teszi meg, lépéséhez egy másik bábra is szüksége van, amelyet átugorhat. Az átugrott segítő báb csak szomszédos mezőn lehet. Ugrás után a megkezdett vonalon vezér módjára folytathatja útját. A lépés vonalában másik figura nem állhat. A megtett lépés fordítottja mindig grasshopper lépés.

A d3 contragrasshopper lehetséges lépései: f3,g3,h3 és f5,g6,h7. Nem ugorhat d7-re, mint a grasshopper.

A feladvány magyarázata:

- 1.Ke3-d4 -> a király a matthelyre megy és bakot tart a d3 és c5 contragrasshoppernek.
 1. - Cgrd3-d5 -> ez az ugrás nem látszik erősnek, de majd a következő !
 2.Cgrc5-e3 -> a sötét királynak helyet zár.
 2. - Cgrd5-d7# -> a második ugrás már kivédhetetlen,
 a d6 huszártól lefelé a d oszlopot végig támadja a contragrasshopper.

CONTRANIGHTRIDERHOPPER c5

1.Ke5-d6 Be6-b3
 2.Kd6-d7 Cnhc5-a1#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Fordított táltosszöcske

A contranightriderhopper lépését nightrider(huszár)vonalon teszi meg, lépéséhez egy másik bábra is szüksége van, amelyet átugorhat. Az átugrott segítő báb csak huszár távolságra lehet. Ugrás után a megkezdett vonalon nightrider módjára folytathatja útját.

A lépés vonalában másik figura nem állhat. A megtett lépés fordítottja mindig nightriderhopper lépés.

A c5 contranightriderhopper csak a g7 mezőre léphet.

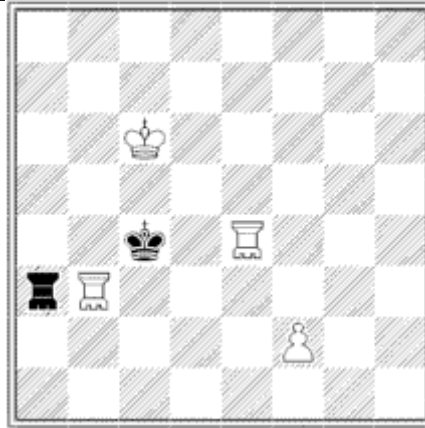
A feladvány magyarázata:

1.Ke5-d6 -> a király d7-re igyekszik.

1. - Be6-b3 -> a futó beengedi a sötét királyt a matthelyre, egyúttal bakot tart a contranightriderhoppernek.

2.Kd6-d7 -> a séta véget ért.

2. - Cnhc5-a1# -> a sarokba ugrás vonalat nyit az a3 futónak és távoli mattot ad !

CONTRAROOKHOPPER a3,b3,e4

1.Kc4-d4 f2-f4
 2.Crha3-c3 Crhe4-g4#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Fordított bástyaszöcske.

A contrarookhopper lépését bástyavonalon teszi meg, lépéséhez egy másik bábra is szüksége van, amelyet átugorhat. Az átugrott segítő báb csak szomszédos mezőn lehet. Ugrás után a megkezdett vonalon bástya módjára folytathatja útját.

A lépés vonalában másik figura nem állhat. A megtett lépés fordítottja mindig rookhopper lépés.

Az a3 contrarookhopper léphet a c3,d3,e3,f3,g3,h3 mezőkre.

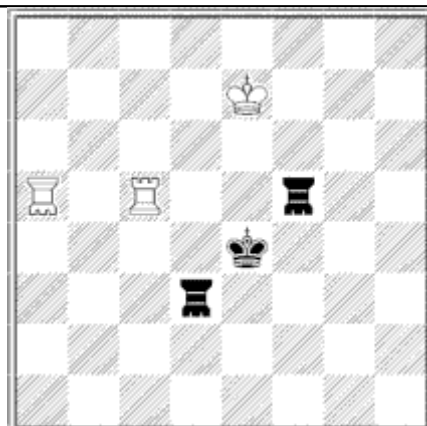
A feladvány magyarázata:

1.Kc4-d4 -> a király a matthelyre megy.

1. - f2-f4 -> a gyalog megfogja az e5 mezőt és bakot tart az e4 contrarookhoppernek.

2.Crha3-c3 -> a legkisebb ugrás elzárja a sötét király útját c3 felé és bakot tart a b3 contrarookhoppernek.

2. - Crhe4-g4# -> a contrarookhopper erről a mezőről a c4,d4,e4 mezőket is támadja, azaz mattot ad !

DABBABA a5,d3,f5

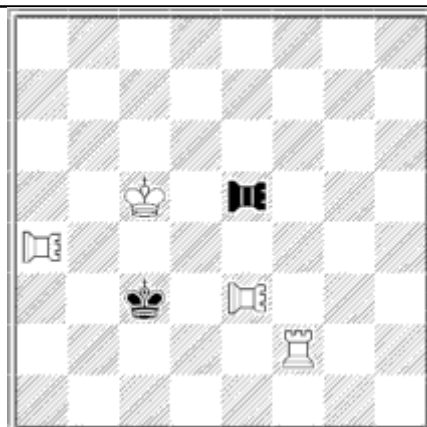
1.Dabd3-d5 Rc5-c4+
 2.Ke4-e5 Daba5-c5#
 Típus: Ugró báb (0+2)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Alibaba

A dabbaba bástya vonalon lép, de csak pontosan kettőt és az sem zavarja, ha a lépés vonalában másik figura áll. A dabbabának legfeljebb négy lépése lehetséges. Az egész tábla mindössze negyedét tudja bejárni egy 2x2-es rács mentén. Négy dabbabára van szükségünk, hogy velük a tábla bármely pontjára eljuthassunk. Ha a1,a2,b1,b2 mezőkre dabbabákat teszünk ezek mindenhová eljuthatnak, mégpedig egy adott mezőre pontosan egy és csakis egy közülük, bolyongásuk során egymással nem is találkozhatnak.

Az f5 dabbaba lehetséges lépései: d5,f3,f7,h5.

A feladvány magyarázata:

- 1.Dabd3-d5 -> a dabbaba előzetesen helyet zár királyának.
1. - Rc5-c4+ -> a bástya elzavarja a sötét királyt a matthelyre és ellenőrzi a negyedik sort.
- 2.Ke4-e5 -> a sötét király dabbabák közé a mattfészekbe lép.
2. - Daba5-c5# -> egyszerű dabbaba matt, a d5 dabbaba nem zavarja a mattadást !

DABBABAHOPPER a4,e3,e5

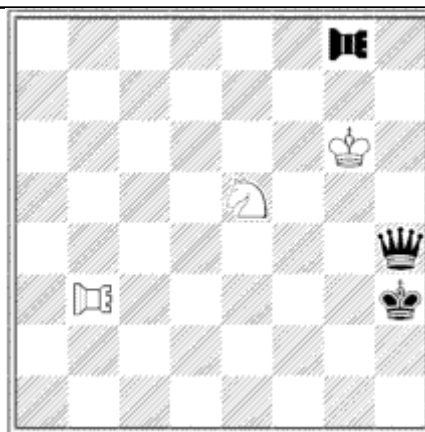
1.Kc3-d3 Dahe3-e7
 2.Kd3-e4 Kc5-c4#
 Típus: Bakugró báb (0+4)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Dabbabaszöcske

A dabbabahopper bástyavonalon lép és nem zavarja, ha a lépés vonalán tőle páratlan távolságra másik báb áll. A dabbabahoppernek a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak tőle dabbaba lépésre legyen. Az átugrott báb utáni első dabbaba mezőre érkezik.

Az e3 dabbabahopper a3-ra és e7-re, ill. az e5 dabbabahopper a5-re és e1-re léphet.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kc3-d3 -> a király e4-re megy a mattfészekbe, felcserélve az f2 bástya függőleges és vízintes vonalának szerepét a mattképben.
1. - Dahe3-e7 -> ez a dabbabahopper az e3 mezőre nem engedi a sötét királyt.
- 2.Kd3-e4 -> a sötét király elérte célját.
2. - Kc5-c4# -> az a4 dabbabahoppernek bakot tart a matthoz !

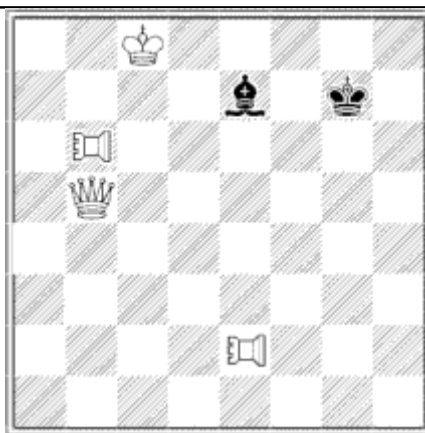
DABBABALION b3,g8

1. Dalg8-g2 Kg6-f5
 2. Qh4-g3 Se5-f3#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Dabbabaoroszlán

A dabbabalion bástyavonalon lép párosat és nem zavarja, ha a lépés vonalán tőle páratlan távolságra másik báb áll. Az dabbabalionnak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak azonos vonalon és azonos dabbaba mezőn legyen. Az átugrott báb után akár tovább is haladhat az adott vonal dabbaba mezőin. A g8 dabbabalion g4-re és g2-re léphet, a b3 dabbabalion nem tud lépni, mert bár a sötét király azonos dabbaba vonalon és mezőn van, érkezési mező híján nem tudja azt átugorni.

A feladvány magyarázata:

1. Dalg8-g2 -> a dabbabalion hosszú ugrásával helyet zár királyának.
 1. - Kg6-f5 -> megfogja a g4 mezőt.
 2. Qh4-g3 -> a sötét vezér a matt vonalába lépve helyet zár !
 2. - Se5-f3# -> a huszár bakot tart a b3 dabbabalionnak a matthoz és a h2,h4 mezőket is megfogja, a sötét vezér hiába ütheti a huszárt !

DABBABALOCUST b6,e2

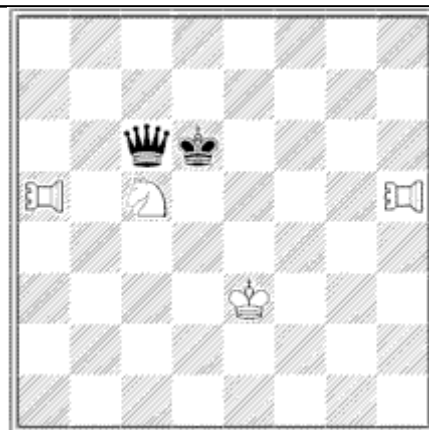
1. Kg7-f7 Qb5-e8+
 2. Kf7-e6 Qe8-h5#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Az átugrott bábót leüti
 Dabbabasáska

A dabbabalocust bástyavonalon lép párosat és nem zavarja, ha a lépés vonalán tőle páratlan távolságra másik báb áll. A dabbabalocustnak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat és egyben leüthet. Az érkezési mezőnek szabadnak kell lenni. Az átugrott báb értelem szerűen csak ellenséges figura lehet azonos bástya vonalon és azonos dabbaba mezőn. A leüthött-átugrott báb utáni első dabbaba mezőre érkezik.

Az ábrán látható két dabbaba locust nem tud lépni. Az e2 dabbabalocust nem léphet e8-ra, miközben az e7 ellenséges futót leüti, mert e7 nem azonos dabbaba mezőn van (nem páros távolságra), de ha a futó e6-on állna, akkor ez a lépés lehetséges lenne és az ütéssel a sakkot is kivédené!

A feladvány magyarázata:

1. Kg7-f7 -> a király a két dabbabalocust metszéspontjára igyekszik, f6 felé a b6 dabbabalocust miatt nem mehet.
 1. - Qb5-e8+ -> ez a vezérlépés zárja az e2 dabbabalocust érkezési mezőjét és egy különleges üteget képez vele !
 2. Kf7-e6 -> a sötét királyt most nem ütheti az e2 dabbabalocust, mert az érkezési mezője nem üres.
 2. - Qe8-h5# -> elsül a dabbabalocust-vezér üteg és az e2 dabbabalocust mattol, a d6 és f6 mezőket a b6 dabbabalocust fogja, az e7 futó nem akadály a mattadásban.

DABBABARIDER a5,h5

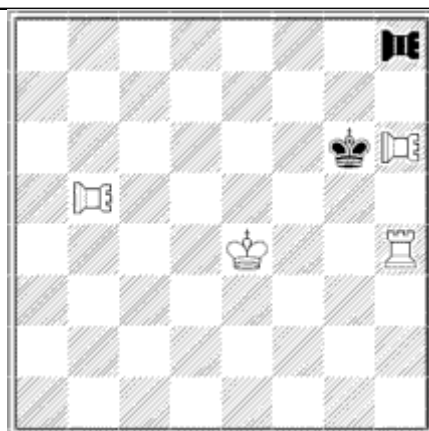
1.Kd6-e5 Darh5-b5
 2.Qc6-e6 Sc5-e4#
 Típus: Vonal báb (0+2)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Dabbababástya

A dabbabarider úgy lép, mintha dupla lépésű bástya lenne, eközben az sem zavarja, ha a lépés vonalában tőle páratlan lépésre másik figura áll. Az egész tábla mindössze negyedét tudja bejárni egy 2x2-es rács mentén.

A h5 dabbabarider a b5,d5,f5,h1,h3,h7 mezőkre, az a5 dabbabarider viszont csak az a1,a3,a7 mezőkre léphet, mert saját huszárja elzárja vízszintes vonalát.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kd6-e5 -> király a dabbabarider-huszár üteg vonalába lép és vonalat nyit vezérének.
1. - Darh5-b5 -> tempólépés, ez az egyetlen lépés, ami nem rontja el a készülő mattot.
- 2.Qc6-e6 -> a vezér helyet zár.
2. - Sc5-e4# -> az ütegmattot a sötét vezér nem védheti !

DABBABARIDERHOPPER b5,h6,h8

1.Drhh8xh4 Drhh6-h2
 2.Kg6-h5 Ke4-f5#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Dabbababástyaszöcske.

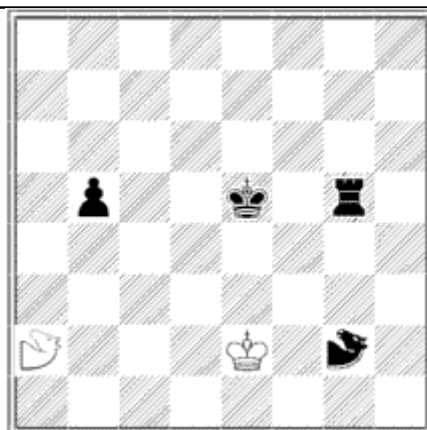
A dabbabariderhopper úgy lép, mintha dupla lépésű bástya lenne, eközben az sem zavarja, ha a lépés vonalában tőle páratlan lépésre másik figura áll. Az dabbabariderhoppernek a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak azonos bástya vonalon és azonos dabbaba mezőn legyen. Az átugrott báb utáni első dabbaba mezőre érkezik.

A h6 dabbabariderhopper h2-re léphet a h8-as pedig h4-re üthet.

A feladvány magyarázata:

- 1.Drhh8xh4 -> a dabbabariderhopper azért üti az erős bástyát, hogy királya h5-re tudjon lépni és előzetesen helyet is zár neki!
1. - Drhh6-h2 -> a h6 mezőt a bástya elvesztése után fogni kell.
- 2.Kg6-h5 -> a sötét király most már mattolható.
2. - Ke4-f5# -> bakot tart a b5 dabbabariderhoppernek ami mattot ad !

DIAGONALSPIRALRIDER a2,g2



1.Rg5-f5 Ke2-d3
 2.Dspg2-f6 Dspa2-f7#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Átlós spirálhuszár

A diagonalspiralrider bonyolult, de látványos vonalon mozoghat. Mozgása leginkább a huszár és a futó lépéseire hasonlít. Vonala huszárlépések sorozatából tevődik össze. A vonal egy szabályos spirál jelleget ír le. Minden páros huszárlépésre olyan mezőre érkezik, amely tőle futó távolságra van. Egy kiválasztott futóvonala legfeljebb négy különböző szabályos spirálvonalat tud leírni. Lehet a spirálvonal olyan, hogy a futóvonalon egyesével halad és olyan is, hogy hármasával. Mindkét spiráltípust leírhatja a futóvonal alatt és fölött is. A tábla közepéről indulva 4x4, azaz 16 különböző spirál vonalon léphet, míg a sarokból indulva csak kettő vonala lesz. A lépés vonalában másik figura nem állhat.

A g2 diagonalspiralridernek hat vonalon lehetségesek lépései: f1 felé léphet e3-ra és f1-re, h3 felé léphet f4-re és h3-ra a8 felé négy vonala lesz, úgymint e1,f3,d2,e4,c3,d5,b4,c6,a5.b7 ; e3,d5,b6,a8 ; h4,f3 ; f4,d5,c7,b6,a8 mezőkre.

A feladvány magyarázata:

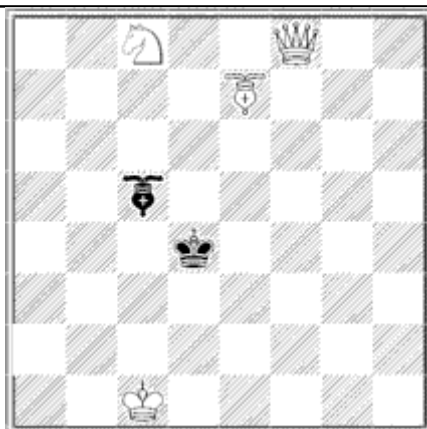
1.Rg5-f5 -> a bástya helyet zár a királynak és vonalat nyit a g2 diagonalspiralrider számára.

1. - Ke2-d3 -> a király a d4 és e4 mezőket megfogja.

2.Dspg2-f6 -> a kinyitott vonalon lépve helyet zár a királyának.

2. - Dspa2-f7# -> a diagonalspiralrider c1 felé indulva érkezik f7-re és mattol. c4-en is mattot tudna adni, ha a sötét gyalog ebben nem akadályozná !

DOUBLEBISHOPHOPPER c5,e7



1.Kd4-e3 Qf8-f1
 2.Dbhc5-d4 Sc8-d6#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Dupla futószöcske

A doublebishophopper futóvonalon mozog, hasonlóan mint a bishophopper, de lépése két egymást követő ugrásból tevődik össze. A két ugrás között irányt is változtathat. A doublebishophoppernek a lépéshez másik figurára vagy figurákra van szüksége, melyeket átugorhat futóvonalon. Az átugrott segítők tetszőleges figurák lehetnek. Mindkétszer az átugrott bábok utáni első mezőre érkezik. Az első ugráskor érkezési mezője csak üres lehet, azaz első ugrásával nem üthet ! Az indulási és érkezési mezőnek különbözőnek kell lennie. A lépés-ugrás vonalában másik figura nem állhat.

Az e7 doublebishophopper léphet d6-ra, mindkét ugrásához a c5 bábót felhasználva. A c5 doublebishophopper viszont nem tud lépni, mert bár királyát kétszer átugorhatná, az érkezési mező azonos lenne a kiindulási mezővel, f8-on keresztül nem juthat d6-ra, mert első ugrásával nem üthet !

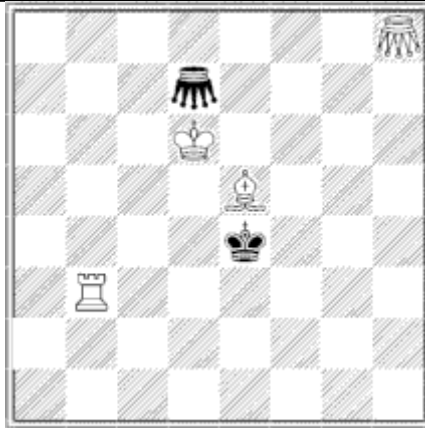
A feladvány magyarázata:

1.Kd4-e3 -> közelebb megy a világos királyhoz.

1. - Qf8-f1 -> a vezér hosszú lépése öt helyre nem engedi a sötét királyt.

2.Dbhc5-d4 -> saját királyát kétszer átugorva helyet zár neki és még a mattban is közreműködik majd !

2. - Sc8-d6# -> a huszár megfogja az e4 mezőt és bakot tart a doublebishophoppernek első ugrásához, ami így c5-ön irányt váltva a d4 bábót is átugorva mattol, a d4 doublebishophopper nem tud ellépni !

DOUBLEGRASSHOPPER d7,h8

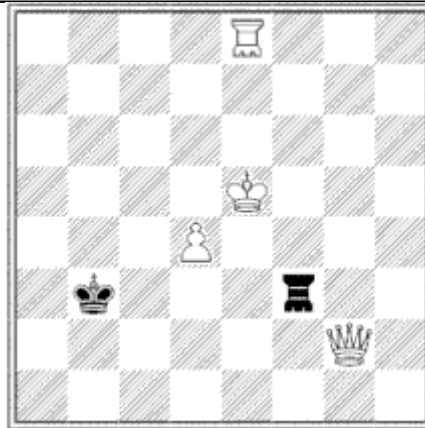
- 1.Dghd7-f3 Dghh8-f4
 2.Dghf3-f5 Dghf4-c6#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Dupla szöcske

A doublegrasshopper vezérvonalon mozog, hasonlóan mint a grasshopper, de lépése két egymást követő ugrásból tevődik össze. A két ugrás között irányt is változtathat. A doublegrasshoppernek a lépéshez másik figurára vagy figurákra van szüksége, melyeket átugorhat. Az átugrott segítők tetszőleges figurák lehetnek. Mindkétszer az átugrott bábok utáni első mezőre érkeznek. Az első ugráskor érkezési mezője csak üres lehet, azaz első ugrásával nem üthet! Az indulási és érkezési mezőnek különbözőnek kell lennie. A lépés-ugrás vonalában másik figura nem állhat.

A d7 doublegrasshopper a2-re, f3-ra és f5-re, a h8 doublegrasshopper f4-re és f6-ra léphet, valamint üthet d7-re.

A feladvány magyarázata:

- 1.Dghd7-f3 -> a doublegrasshopper f5-re szeretne menni, ahová egy lépésben is eljuthatna, de akkor nincs matt.
 1. - Dghh8-f4 -> ez a doublegrasshopper a segítségre vár, hogy mattolhasson.
 2.Dghf3-f5 -> a sötét királynak helyet zár és bakot tart a világos doubledrasshoppernek a matthoz.
 2. - Dghf4-c6# -> négy duplaugrás kellett a matthoz, az ötödik duplaugrás után már a sötét király is elvész !

DOUBLEROOKHOPPER e8,f3

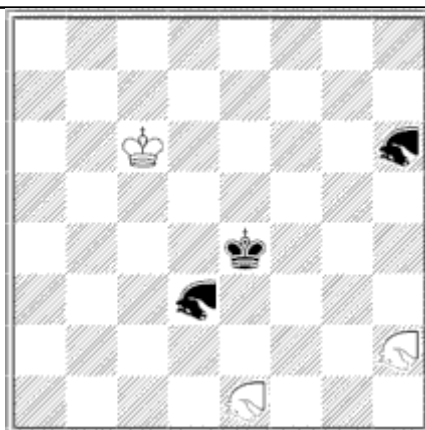
- 1.Drhf3-c3 Qg2-e4
 2.Kb3-c4 Qe4-b1#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Dupla bástyaszöcske

A doublerookhopper bástyavonalon mozog, hasonlóan mint a rookhopper, de lépése két egymást követő ugrásból tevődik össze. A két ugrás között irányt is változtathat. A doublerookhoppernek a lépéshez másik figurára vagy figurákra van szüksége, melyeket átugorhat. Az átugrott segítők tetszőleges figurák lehetnek. Mindkétszer az átugrott bábok utáni első mezőre érkeznek. Az első ugráskor érkezési mezője csak üres lehet, azaz első ugrásával nem üthet! Az indulási és érkezési mezőnek különbözőnek kell lennie. A lépés-ugrás vonalában másik figura nem állhat.

Az e8 doublerookhopper léphet c4-re irányt váltva és e6-ra kétszer átugorva saját királyát.

A feladvány magyarázata:

- 1.Drhf3-c3 -> a doublerookhopper királyát kétszer átugorva előzetesen helyet zár neki.
 1. - Qg2-e4 -> a vezér mozgásképtelenné teszi az e8 doublerookhoppert, így szabaddá teszi a sötét király számára c4-et, egyúttal különleges üteget is képez.
 2.Kb3-c4 -> a sötét király most már léphet az üteg vonalába.
 2. - Qe4-b1# -> a meglepő az, hogy vezér az üteg nyitóbábja, és az e8 doublerookhopper mattol !

DRAGON d3,e1,h2,h6

- 1.Drah6-f7 Drae1-g2
 2.Draf7-f5 Drah2-f3#
 Típus: Kombinált báb = ugró báb + gyalog típusú báb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Sárkány
 A huszár és a gyalog kombinációja.

A dragon a huszár és a gyalog minden lépésére képes, beleértve a menet közbeni ütést is, kivéve az ellenséges alapsoron való átalakulást.

A h2 dragon lépéslehetőségei f1,f3+,g4,h3,h4.

Az e1 dragon természetesen nem léphet e2-re és nem támadja a d2,f2 mezőket, mert az alapsorokon a dragon elveszti gyalog mivoltát !

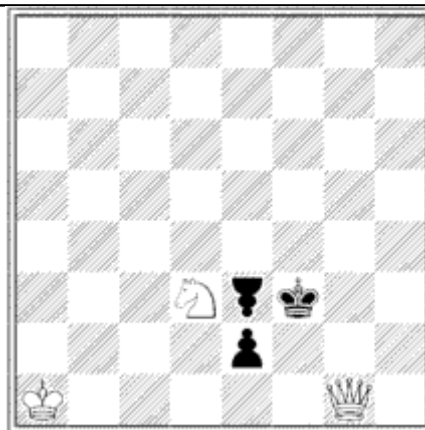
A feladvány magyarázata:

1.Drah6-f7 -> a dragonnak f5-re kell mennie a matthoz, ahová egy lépésben is eljuthatna, de ez esetben sötétnek nem lenne olyan második lépése, ami ne rontaná el a mattot. Ezért egy kis kitérővel (tempó) jut el a kívánt helyre !

1. - Drae1-g2 -> egy dragonnak ez ideális hely, hiszen három mezőt e3,f3,f4 is ellenőriz a sötét király környezetében.

2.Draf7-f5 -> a dragon most alapsori gyalogként kettőt is léphet !

2. - Drah2-f3# -> a dragon gyalogmattot ad és még a d4,e5 mezőket is fogja !!

DUMMY e3

- 1.e2-e1Dum Sd3-b2
 2.Kf3-e2 Qg1-g2#
 Típus: Különleges báb
 Ütés: Nem üthet
 Fajankó

A dummy azért nem block, mert nem semleges báb, és az ellenfél akár le is ütheti. Nem léphet és nem üthet.

Az e3 dummy mozgásképtelen figura, de a világos vezér akár le is üthetné.

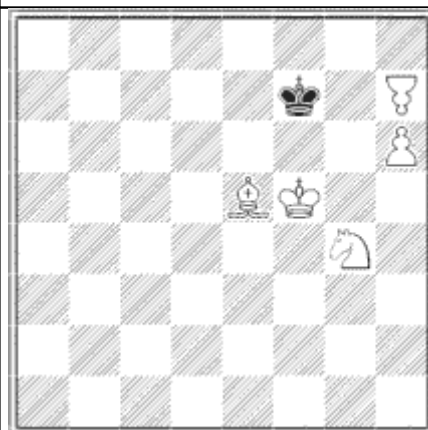
A feladvány magyarázata:

1.e2-e1Dum -> a sötét gyalog dummyvá alakul át ,mert mind a négy hagyományos tiszt lehetetlenné tenné a mattot ! Sötétnek ehhez joga van, mert már szerepel dummy a táblán. Általánosan elfogadott szabály, hogy a négy hagyományos tisztén kívül a táblán szereplő tündérbábok is választhatóak átalakuláskor !

1. - Sd3-b2 -> a huszár a d1 mezőt is megfogja.

2.Kf3-e2 -> a sötét király a gyalog helyére lép.

2. - Qg1-g2# -> a vezér nagyon egyszerű mattot ad, a két dummy elzárja a király menekülési lehetőségeit !

DUMMYPAWN h7

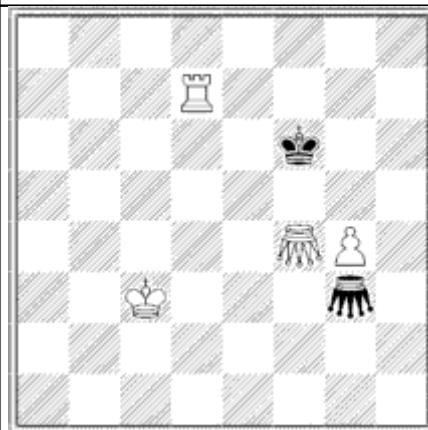
1.Kf7-g8 Be5-g7
 2.Kg8xh7 Sg4-f6#
 Típus: Különleges báb
 Ütés: Nem üthet
 Fajankógyalog

A dummyspawn azonos figura, mint a dummy, azzal az apró különbséggel, hogy átalakulás során nem választható, hiszen gyalog nem kerülhet az alapsorra. Nem léphet és nem üthet.

A h7 dummyspawn nem léphet, egyetlen funkciója a h6 gyalogo blokkolása.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kf7-g8 -> a király nyugodtan léphet erre a mezőre, hiszen a dummyspawn nem tud ütni.
1. - Be5-g7 -> a futó és a gyalog védik egymást.
- 2.Kg8xh7 -> a sötét király ütheti a világos dummyspawn-t.
2. - Sg4-f6# -> a huszár hagyományos mattot ad!

EAGLE f4,g3

1.Kf6-e5 Eagf4-f2
 2.Eagg3-f6 Rd7-d4#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Sas

Az eagle vezérvonalon indul el.

Mindaddig halad, amíg egy másik figurába nem botlik, végül erre a vonalra merőlegesen a segítő figura mellé lép.

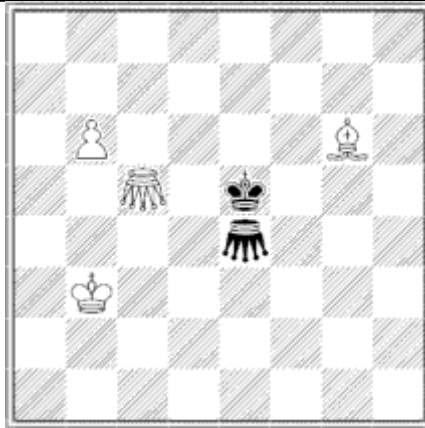
A lépést segítő figura tetszőleges lehet. A lépés vonalában másik figura nem állhat.

Az f4 eagle az e6,g6,g5,xg3,f2,h4, a g3 eagle az c2,c4,e3,g5,xf4,h4 mezőkre léphet.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kf6-e5 -> a király a mattfészekbe lép.
1. - Eagf4-f2 -> az ellenséges eagle segítségével jut f2-re és vonalat nyit neki.
- 2.Eagg3-f6 -> a sötét királyon keresztül helyet zár.
2. - Rd7-d4# -> a bástya az összes szabad mezőt megfogja és segítségével az f2 eagle mattot ad.

Az eagle még az e6 mezőt is fogja!

EAGLELION c5,e4

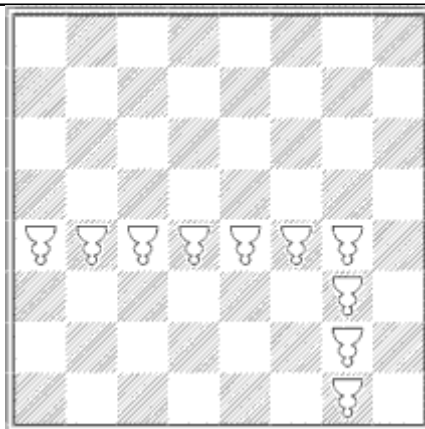
1.Eale4-e8 Bg6-e4
 2.Ke5-d4 Ealc5-d8#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Sasoroszlán

Az eaglelion vezérvonalon indul el. Mindaddig halad, amíg egy másik segítő figurába nem botlik, végül erre a vonalra merőlegesen a segítő figura vonalában vezérként halad tovább. A lépést segítő figura tetszőleges lehet. A lépés vonalában másik figura nem állhat.

Az c5 eaglelion lehetséges lépései: a5,c7,d8,xe4,e6,e7,e8,

A feladvány magyarázata:

- 1.Eale4-e8 -> az eaglelion a g6 futó segítségével jut e8-ra, a lépés értelme a mattállásban derül ki.
1. - Bg6-e4 -> a futó kibérli az eaglelion hűlt helyét, ezzel a d5 mezőt is megfogja.
- 2.Ke5-d4 -> a sötét király a mattra vár.
2. - Ealc5-d8# -> az eaglelion a b6 gyalogon keresztül jut d8-ra és mattot ad. e8-on keresztül az e5, e4 mezőket is fogja.

EDGEBLOCK

Típus: Különleges elem
 Ütés: Nem üthet
 Blokkszél

Az edgeblock tulajdonképpen nem is báb, hanem egy konstrukciós elem tündérállásokhoz. Segítségével konstruálhatunk például egy 8x8-as táblánál kisebbet !

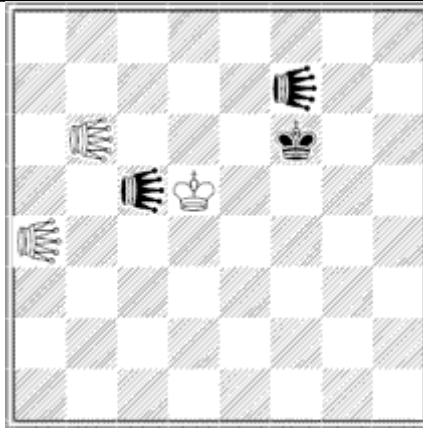
A lényegi különbség a block figurához képest az, hogy tábla széléként viselkedik, ezért egyes tündérbábok mozgását megváltoztatja.

Lásd például bishop-1 vagy edgehog ! Természetesen semleges elem. Átalakulással nem választható.

Az ábrán konstruáltunk egy 3x6-os sakktáblát.

Figyelem !

Ez a konstrukció egyes tündérvételekénél nem zárja el a tábla felső részét. Például circe vagy anticirce feladvány esetében átkerülhet báb a 7. és 8. sorra is újjászületéssel !

EDGEHOG a4,b6,c5,f7

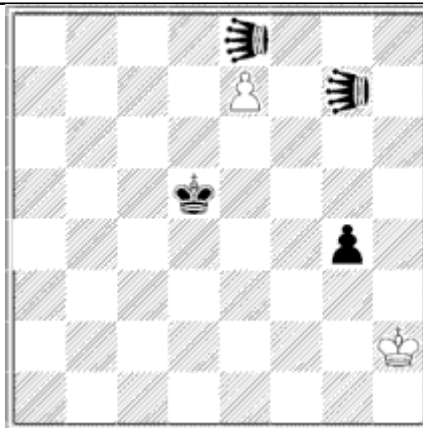
- 1.Edhc5-f8 Edha4-d7
 2.Kf6-e7 Edhb6-d8#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Szélsővezér

Az edgehog olyan vezér, amely ha a tábla szélén, áll akkor nem léphet a tábla szélére és kötelező a tábla szélére lépnie, ha nem ott áll.

Az a4 edgehog a b3,c2,b4,c4,d4,e4,f4,g4,b5,c6,d7, a b6 edgehog az a5,a6+,a7,b1,b8,d8+ mezőkre léphet.

A feladvány magyarázata:

- 1.Edhc5-f8 -> az edgehog kritikus lépésével előzetesen helyet zár a sötét királynak.
 1. - Edha4-d7 -> ezzel a lépéssel a fontos d8 mezőt ellenőrzi.
 2.Kf6-e7 -> jöhet a matt.
 2. - Edhb6-d8# -> a mattban a két világos edgehog egymást védi, a két sötét edgehog helyet zár !

ELEPHANT e8,g7

- 1.Elee8-c4 e7-e8Ele
 2.Eleg7-c5 Elee8-f6#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Elefánt
 A vezér és a táltos kombinációja.

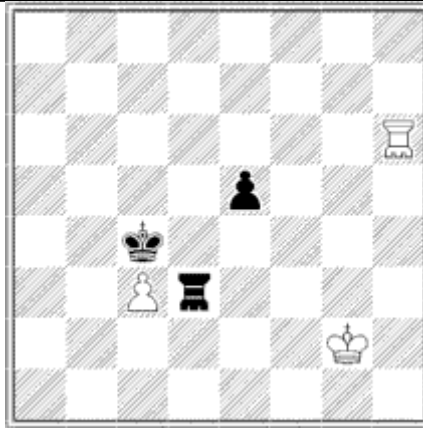
Az elephant a táltos és a vezér lépéslehetőségeivel egy nagyon erős figura. Középen állva a tábla több mint 60%-át ellenőrizni képes (max 39 mezőt!).

Az ellenséges királyt a tábla szélén minden segítség nélkül bemattolhatja, akár többféleképpen is !

A g7 elephant lehetséges lépései: f8,g8,h8+,xe7,f7,h7+,h6+,g6,g5,f6,e5+,d4+,c3,b2+,a1,
 és a táltos (típusú) lépései e6,c5,a4,f5,e3,d1,h5+.

A feladvány magyarázata:

- 1.Elee8-c4 -> az elephant nightrider lépése helyet zár a sötét királynak és megengedi világos gyalog átalakulását.
 1. - e7-e8Ele -> a gyalog természetesen elephanttá alakul, mert ez a legerősebb figura, ami számításba jöhet.
 2.Eleg7-c5 -> ez az elephant is nightrider lépést tesz a király mellé.
 2. - Elee8-f6# -> az elephantalnak nem kevesebb, mint hét helyet kell támadnia a matthoz. Az egyetlen megfelelő mező f6 !

EMPRESS d3,h6

1. Empd3-c5 Kg2-f3
 2. Kc4-d5 Emph6-b6#
 Típus: Kombinált báb = ugróbáb + vonalbáb
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Császárnő
 A huszár és a bástya kombinációja.

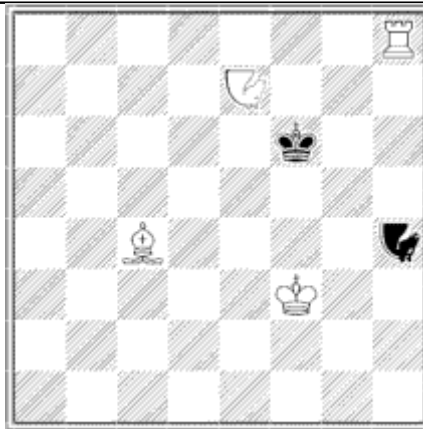
Az empress a bástya és huszár lépések ötvözésével erős, de a vezérnél gyengébb (hiányzik a futólépés) figura.

Az empress nem sáncolhat, mert nem bástya !

A d3 empress lehetséges lépései: d1,d2+,d4,d5,d6,d7,d8,xc3,e3+,f3,g3+,h3,b2+,b4,c1,c5,e1+,f2+,f4+.

A feladvány magyarázata:

1. Empd3-c5 -> az empress huszárlépéssel helyet zár királyának és a világos királynak megengedi a közeledést.
 1. - Kg2-f3 -> a világos királyra is szükség van a matthoz.
 2. Kc4-d5 -> a király belép a mattfészekbe.
 2. - Emph6-b6# -> az empress bástyaként lép, de huszár mattot ad !

EQUIHOPPER e7,h4

1. Kf6-g5 Eqhe7-a1
 2. Eqhh4-f6 Bc4-d3#
 Típus: Bakugró báb
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Tükörugró

Az equihopper lépése mindig egy olyan bakugrás, amely esetében az indulási és érkezési mező egymás tükörképei az átugrott bábra vonatkozóan. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet.

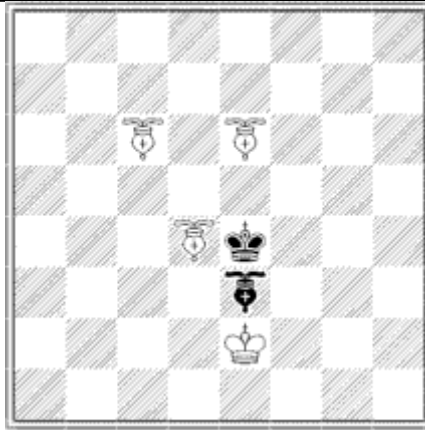
Vezér vonalon való ugrásnál csak az átugrott báb lehet a lépés vonalában.

Az e7 equihopper a1-re és g5-re léphet.

A h4 equihopper léphet d2-re, de nem léphet d8-ra, mert az e7 equihopper az ugrás vonalát blokkolja !

A feladvány magyarázata:

1. Kf6-g5 -> a király a mattfészekbe lép.
 1. - Eqhe7-a1 -> az equihopper sarokba ugrása meglepő, de a mattkép megtekintésekor már minden világos.
 2. Eqhh4-f6 -> az equihopper helyet zár apró ugrásával.
 2. - Bc4-d3# -> a futó a szabad helyeket megfogja és az a1 equihoppert mattpozícióba hozza !

FERS c6,d4,e3,e6

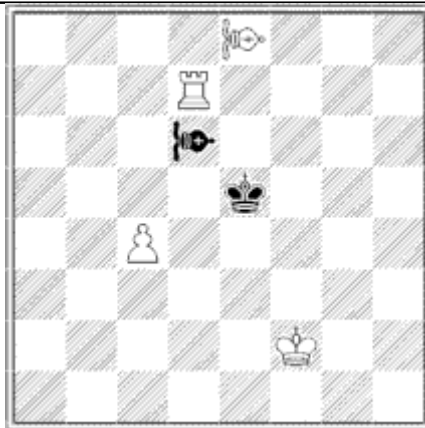
- 1.Fere3-f4 Ferd4-e3
 - 2.Ferf4-e5 Ferc6-d5#
- Típus: Ugró báb (1+1)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Csillag

A fers egy királycsillagot tud leírni lépéseivel. Nagyon egyszerű, gyenge figura.

A d4 fers lépései: c3,c5,xe3,e5.

A feladvány magyarázata:

- 1.Fere3-f4 -> a fers e6-ra kívánczik.
1. - Ferd4-e3 -> ez a fers itt egy világos gyalog szerepét tölti be mindössze.
- 2.Ferf4-e5 -> az egyetlen szabad helyet betömi.
2. - Ferc6-d5# -> a fers nagyon egyszerű mattot ad.

FERSHOPPER d6,e8

- 1.Fehd6-f4 Fehe8-c6
 - 2.Ke5-e4 Rd7-d5#
- Típus: Bakugró báb (2+2)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Ugrócsillag

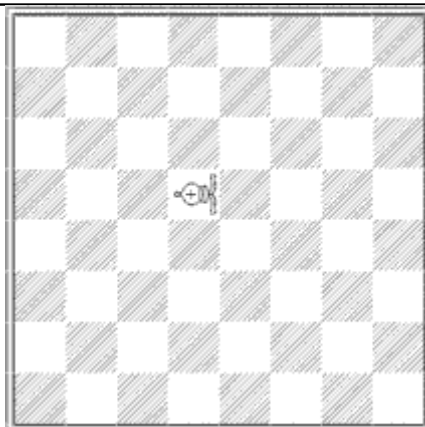
A fershoppernek a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat.

Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak tőle fers lépésre legyen. Az átugrott báb utáni első mezőre érkezik.

A d6 fershopper f4-re léphet saját királyát átugorva ; az e8 fershopper c6-ra léphet a bástyát átugorva.

A feladvány magyarázata:

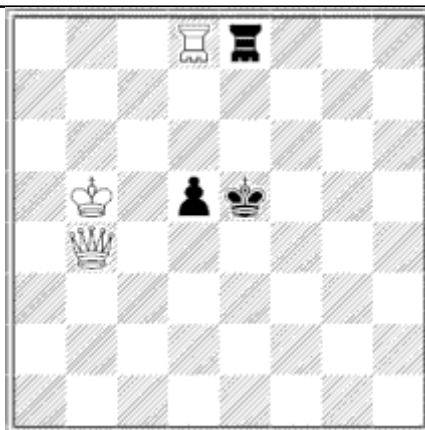
- 1.Fehd6-f4 -> a fershopper helyet zár a sötét királynak.
1. - Fehe8-c6 -> a fershopper mattpozícióba ugrik.
- 2.Ke5-e4 -> a király itt mattolható.
2. - Rd7-d5# -> a bástya az összes szabad helyet megfogja és a c6 fershopper mattol !

FERSRIDER d5

Típus: Vonalbáb
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Tündérfutó

A fersrider teljesen megegyezik a hagyományos futóval.

Az egyetlen különbség, hogy tündérbáb. Ennek csak egyéb tündérkövetelmény esetén van jelentősége, például circe típusú feladványokban újjászületéskor !

FILEHOPPER d8,e8

1.Fihe8-e4 Qb4-d6+
 2.Ke5-d4 Qd6-g3#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Függetlenes ugróbástya.

A filehopper bástyavonalon lép. A lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat.

Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak azonos oszlopban legyen.

Az átugrott báb utáni első mezőre érkezik. A filehopper nem hagyhatja el saját oszlopát.

A lépés-ugrás vonalában másik figura nem állhat.

A d8 filehopper d4-re az e8 filehopper e4-re léphet.

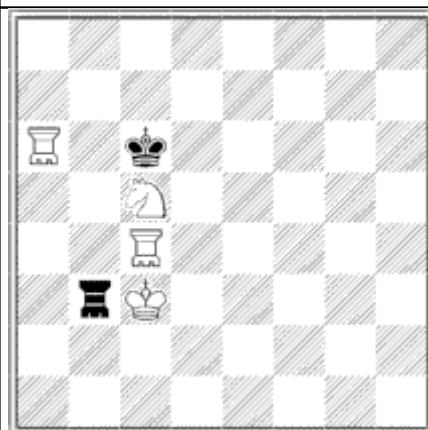
A feladvány magyarázata:

1.Fihe8-e4 -> a filehopper helyet zár a sötét királynak.

1. - Qb4-d6+ -> a vezér, megengedve sötét királynak a d4-re lépést, zárja a d8 filehopper vonalát.

2.Ke5-d4 -> a király az üteg vonalába lép.

2. - Qd6-g3# -> a különleges üteg elsül és a d8 filehopper mattol !

FILERIDER a6,b3,c4

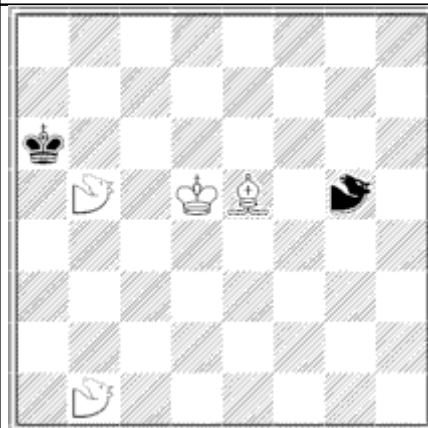
- 1.Firb3-b6 Sc5-e6+
 2.Kc6-b5 Se6-c7#
 Típus: Vonalbáb
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Függőleges bástya

A filerider úgy lép, mint a bástya, de saját oszlopát nem tudja elhagyni.

A b3 filerider lehetséges lépései: b1,b2,b4,b5,b6,b7,b8.

A feladvány magyarázata:

- 1.Firb3-b6 -> a filerider helyet zár a sötét királynak.
 1. - Hc5-e6+ -> a huszár elúzi a királyt a matthelyre.
 2.Kc6-b5 -> a király itt mattolható.
 2. - He6-c7# -> jól ismert mattkép mégis egy kicsit más !

FLAMINGO b1,b5,g5

- 1.Ka6-b6 Flab5-h6
 2.Flag5-a6 Be5-c7#
 Típus: Ugró báb (1+6)
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Flamingó

A flamingo lépése a huszárlépéshez hasonlít, de az egyik irányban 2 helyett 6-ot lép.

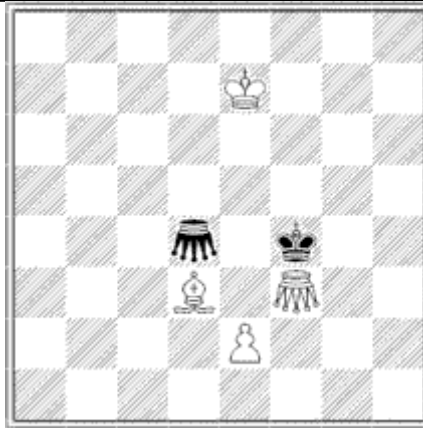
Ezzel egy gyenge huszár féle bábót sikerült alkotni. A tábla közepére nem léphet, ott mozgásképtelen lenne !
 Mozgása a tábla két szélső sorára korlátozódik.

Legfeljebb négy lépése lehet, az is csak a b2,b7,g2,g7 mezőkről indulva !

Az b5 flamingo léphet h4-re és h6-ra.

A feladvány magyarázata:

- 1.Ka6-b6 -> a király nem a tábla szélén kap mattot.
 1. - Flab5-h6 -> ennek a flamingónak is távol kell lépnie a sötét királytól, hogy veszélyes legyen rá.
 2.Flag5-a6 -> a sötét király visszatérését erre a mezőre meg kell akadályozni.
 2. - Be5-c7# -> mivel még az a5 mező is szabad, csak ez a futólépés ad mattot !

FRIEND d4,f3

1.Kf4-e5 Frif3-f4
 2.Frid4-d5 e2-e3#
 Típus: Különleges báb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Barát
 Az orphan rokona.

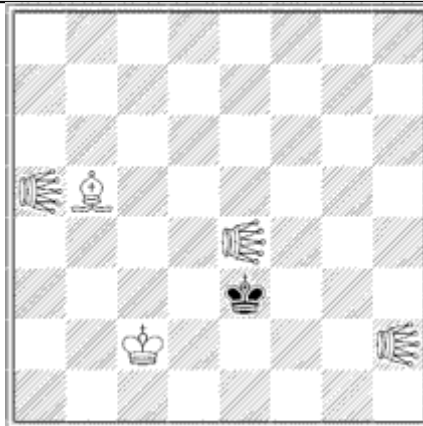
A friend nem rendelkezik saját erővel, egy lépésképtelen báb mindaddig, amíg valamely társától (azonos színű tetszőleges hagyományos vagy tündérbábtól) erőt nem kap annak lépése leutánzásához. Ehhez az szükséges, hogy erőt adó társa a friend tartózkodási helyére ütképes legyen. Ebben az esetben az erőt adó társ minden képességével rendelkezik. A friend egy másik azonos színű friend erejét is képes átvenni ! Egy adott pillanatban a friend több különböző lépésérővel is rendelkezhet.

Különleges kivételek: a friend a gyalog erejét átvéve nem üthet menet közben, az ellenséges alapsorra gyaloglépéssel érkezve sem alakulhat át. Nem sáncolhat ! A király lépés lehetőségeit átveszi de, sakkot nem kaphat !

Az f3 friend az e2 gyalogtól erőt merítve nem léphet a sötét király miatt, de ütképes e4-re és g4-re.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kf4-e5 -> a világos királyhoz közelít és az f3 friendnek lépéslehetőséget ad.
1. - Frif3-f4 ->a friend az e2 gyalog erejével lép, de a gyalog erejét a lépéssel el is veszti, ezért nem ad sakkot!
- 2.Frid4-d5 -> a sötét király erejével helyet zár neki.
2. - e2-e3# -> a gyalog megfogja az d4 mezőt és erejét átadva az f4 friend mattol.

GENERAL a5,e4,h2

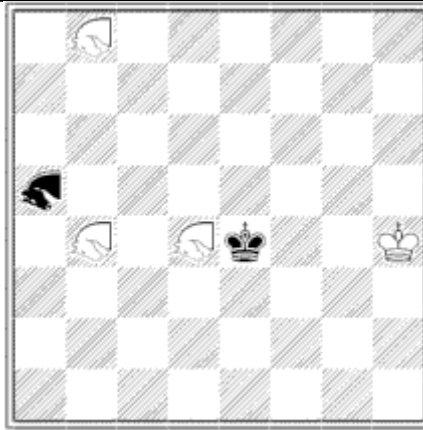
1.Ke3-d4 Genh2-d2+
 2.Kd4-d5 Bb5-c6#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Duplavezér

A general úgy lép, mintha dupla lépésű vezér lenne. A lépés vonalában másik figura nem állhat. Bár fele annyi lépéslehetősége van, mint a vezérnek, ereje sokkal kisebb ! Csak sötét vagy csak világos mezőkön közlekedhet !

Az e4 general lehetséges lépései: a8,c6,g2,g6,a4,c4,g4,e6,e8, de nem léphet e2-re !

A feladvány magyarázata:

- 1.Ke3-d4 -> a király d5-re készül, eltávolodva a világos királytól, a tábla közepén kap mattot !
1. - Genh2-d2+ -> a general sakkot ad és megfogja a d4 és d6 mezőket.
- 2.Kd4-d5 -> a sötét király eltávolodik a világos királytól.
2. - Bb5-c6# -> a futó mattol, a futót az e4 general védi.

GIRAFFE a5,b4,b8,d4

- 1.Ke4-f4 Girb8-a4
 2.Gira5-e4 Gird4-e8#
 Típus: Ugró báb (1+4)
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Zsiráf

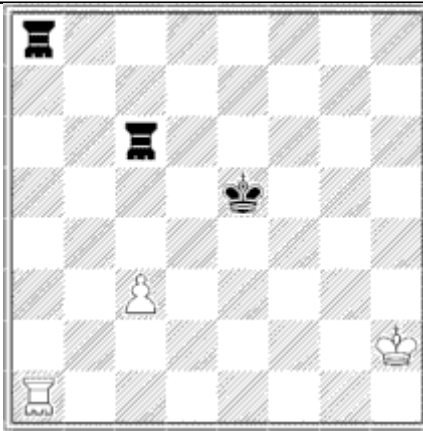
A giraffe lépése a huszárlépéshez hasonlít, de az egyik irányban 2 helyett 4-et lép. Ezzel a huszárnál gyengébb bábót sikerült alkotni.

A tábla közepén állva legfeljebb négy lépése lehet, szemben a huszár nyolc lépésével.

Az a4 giraffe léphet a8-ra,c8-ra,f3-ra és f5-re.

A feladvány magyarázata:

- 1.Ke4-f4 -> a világos királyhoz közelíteni kell a gyenge világos tiszték miatt.
 1. - Girb8-a4 -> a giraffe megfogja az e3 és e5 mezőket.
 2.Gira5-e4 -> a sötét király visszatérését erre a mezőre meg kell akadályozni.
 2. - Gird4-e8# -> a sok giraffe végül legyőzte a sötét királyt.

GIRLSCOUT a1,a8,c6

- 1.Gisc6-b4 Kh2-g3
 2.Gisa8-d6 c3xb4#
 Típus: Vonalbáb
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Cikk-cakk bástya

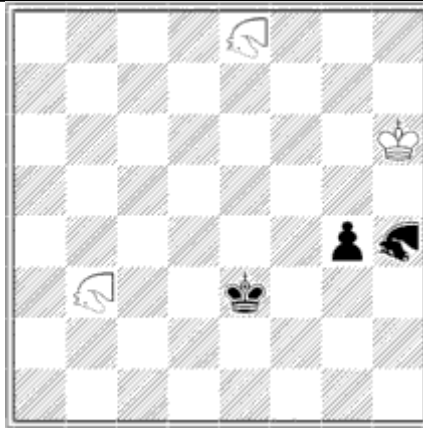
A girlscout bástya lépésekkel cikk-cakk vonalban haladhat átlósan.

A lépés vonalában másik figura nem állhat. Nagyon erős figura.

A c6 girlscout lehetséges lépései: a3,a4,a5,a7,b4,b5,b6,b7,b8,c5,c7,d4,d5,d6,d7,d8,e3,e4,e7,e8,f3,f2,f8,g2,g1,h1.

A feladvány magyarázata:

- 1.Gisc6-b4 -> a girlscout feláldozza magát, a matt érdekében az a1-c3 üteg fog mattolni, de a c4 lépés nem nyitja teljesen az üteget ! (az e6 mező lyukas maradna), a lépés vonalat nyit az a8 girlscoutnak.
 1. - Kh2-g3 -> közelít a sötét királyhoz.
 2.Gisa8-d6 -> helyet zár a sötét királynak.
 2. - c3xb4# -> az a1 girlscout mattol, nem kevesebb, mint hét mezőt ellenőriz a mattban !
 A d6 girlscout nem tud a b2,c3,d4 mezőkre lépni, hogy kivédje a mattot !

GNU b3,e8,h4

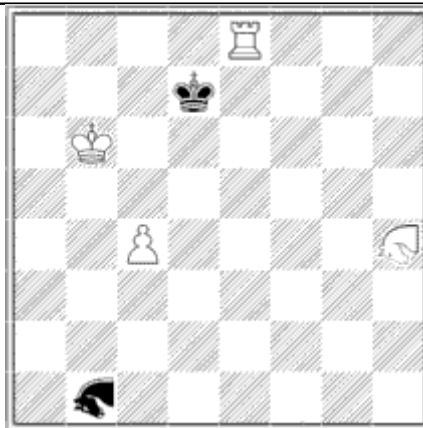
1.Ke3-f4 G nub3-d2
 2.Gnuh4-e3 Gnue8-g7#
 Típus: Ugró báb (1+2 vagy 1+3)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Gnú
 A huszár és a teve kombinációja.

A huszár típusú kettős kombinációk közül ez a legerősebb figura. A tábla közepéről 16 lépéslehetősége lehet. A sötét királyt a tábla szélén két gnú is bemattolhatja.

A b3 gnú lépéslehetőségei: a1,a5,a6,c1,c5,c6,d2,d4,e2,e4.

A feladvány magyarázata:

- 1.Ke3-f4 -> a világos királyhoz közelíteni kell a tábla szélén, most a két gnú nem tud mattolni.
1. - G nub3-d2 -> a gnú ideális helyzete s sötét királyhoz képest, mert négy mezőt is megfog mellette !
- 2.Gnuh4-e3 -> a sötét király visszatérését erre a mezőre meg kell akadályozni.
2. - Gnue8-g7# -> a sok gnú lépés közül ez a huszár lépés eredményes, teve mattal !

GNUHOPPER b1,h4

1.Kd7-d6 Re8-e3
 1.Gnhb1-d7 Gn hh4-b2#
 Típus: Bakugró báb (2+4 vagy 2+6)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Gnúszöcske
 A huszárszöcske és a teveszöcske kombinációja.

A gnuhoppernek a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat.

Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak tőle huszár- vagy tevelépésre legyen. Az átugrott báb utáni huszár- vagy tevelépésre érkezik.

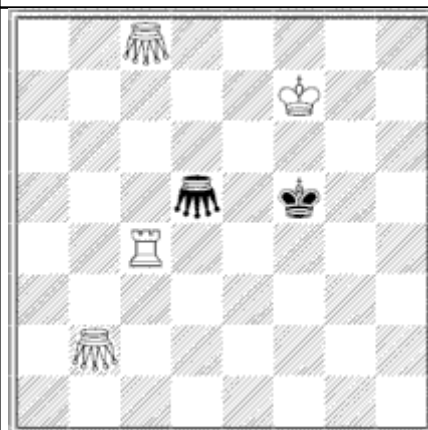
Egy lépésen belül vagy huszár vagy teve képességeit használhatja !

A két gnuhopper nem tud lépni, mert bár a b1 gnuhopper a gyalogot átugorhatná, éppen a sötét király helyére érkezne.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kd7-d6 -> a király nem mattolható a tábla szélén.
 1. - Re8-e3 -> a bástya a h4 gnuhoppernek fontos lépéslehetőséget biztosít.
 - 2.Gnhb1-d7 -> a gyalogot átugorva helyet zár.
 2. - Gn hh4-b2# -> a bástyát teve-ugrásra használja és huszárként ugrik a sötét királyra azaz mattol !
- A d7 gnuhopper nem ütheti b2-t, mert ugrása közben nem válthat tevéről huszárra !

GRASSHOPPER b2,c8,d5



1.Kf5-e5 Grac8-c3
 2.Grad5-f5 Rc4-d4#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Szöcske

A grasshopper vezérvonalon lép, illetve ugrik. A grasshoppernek a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet. Az átugrott báb utáni első mezőre érkezik. A lépés vonalában másik figura nem állhat.

A d5 grasshopper lépéslehetőségei: b3,g5,g8.

A feladvány magyarázata:

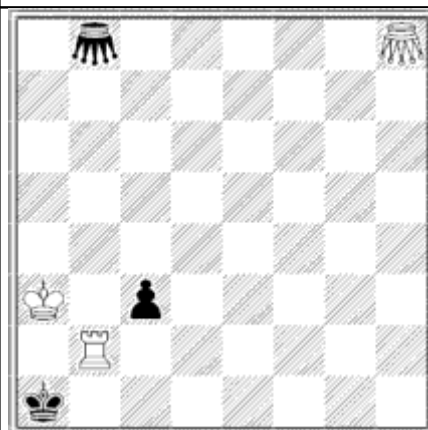
1.Kf5-e5 -> a sötét király a b2 grasshopper ütészíkjára lép, de mégsem tőle kapja majd a mattot.

1. - Grac8-c3 -> a grasshopper b2-vel együttműködve megfogja a kulcsfontosságú d4 mezőt.

2.Grad5-f5 -> a sötét király menekülését erre a mezőre meg kell akadályozni.

2. - Rc4-d4# -> a bástya megfogja az összes szabad mezőt a sötét király körül és a c3 grasshoppernek bakot tart, amely ezáltal mattot ad, a bástyát a b2 grasshopper védi.

GRASSHOPPER-(x) b8,h8



x=2,3,4,5,6 ötféle figura öt különböző feladvány (ikerfeladvány)
 x=2 grasshopper-2 1.c3-c2 Bb2-b3 2.Grab8-b1 Bb3-c3#
 x=3 grasshopper-3 1.c3-c2 Bb2-b4 2.Grab8-b1 Bb4-d4#
 x=4 grasshopper-4 1.c3-c2 Bb2-b5 2.Grab8-b1 Bb5-e5#
 x=5 grasshopper-5 1.c3-c2 Bb2-b6 2.Grab8-b1 Bb6-f6#
 x=6 grasshopper-6 1.c3-c2 Bb2-b7 2.Grab8-b1 Bb7-g7#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Távolugró szöcske.

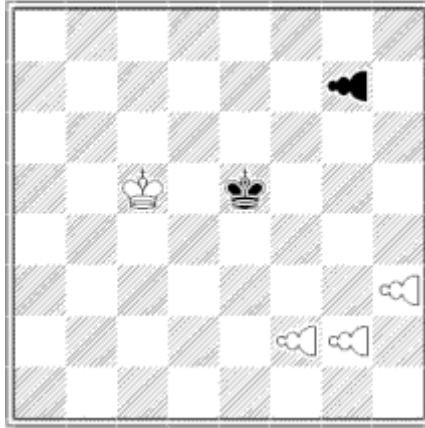
A grasshopper-2, grasshopper-3, grasshopper-4, grasshopper-5 és a grasshopper-6 báboknak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van vezérvonalon, amelyet átugorhat. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet.

Az átugrott báb után rendre a 2., 3., 4., 5., 6. mezőre érkezik. A lépés-ugrás vonalában másik figura nem állhat.

A b8 és h8 témabábok az ábraállításban nem tudnak lépni, de mindkettőnek fontos szerepe van a matt(ok)ban.

Az ikerfeladvány magyarázata:

Sötét kezdőlépése kényszer, de ezzel meggátolja az alapsori bástya mattokat! Mivel a bástya nem tud mattolni, a h8 figurát kell aktivizálni. Attól függően, hogy a távolugró szöcske mekkorát tud ugrani a bástyát az a1-h8 átló megfelelő pontjára kell vinni. Mivel a b1 mező ezzel kilyukad, a b8 figurának is ugrást kell biztosítani, ezért a bástya első lépése csak a b vonalon történhet! Szerencsénkre (?) a két távolugró szöcske azonosat ugrik, így a bástya mindkettőnek képes segíteni. A mattot mindig a h8 figura adja.

GRAZER-PAWN f2,g2,g7,h3

1.Ke5-f4 Grph3-g4
 1.Grpg7-e5 Grpg2-f3#
 Típus: Gyalog típusú báb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Extragyalog

A grazer-pawn előre és oldal irányban is léphet és üthet egyet, illetve az alapsorról indulva léphet kettőt, de dupla lépésével nem üthet.

Menet közben üthet és üthető, az ellenséges alapsorra érkezve átalakul.

Az f2 grazer-pawn lépéslehetőségei: e3,d4+,f3,f4+,g3,h4.

A feladvány magyarázata:

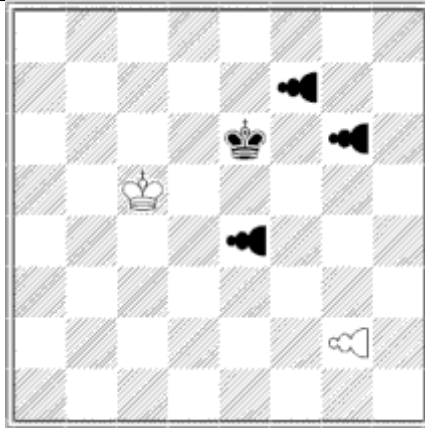
1.Ke5-f4 -> a király távolodik a világos királytól, az f2 grazer-pawn dupla lépéssel nem üthet f4-re !

1. - Grph3-g4 -> a grazer-pawn ellenőrzi az f5 és g5 mezőket.

2.Grpg7-e5 -> a grazer-pawn az alapsorról kettőt lépve megakadályozza a király visszatérését.

2. - Grpg2-f3# -> az f3 grazer-pawn a negyedik sort, az f2 grazer-pawn a harmadik sort ellenőrzi a sötét király körül, ezért

nincs szükség a világos királyra a matthoz. A mattot az f3 grazer-pawn adja !

GRAZER-SUPERPAWN e4,f7,g2,g6

1.Gspg6-f5 Gspg2-g6
 1.Gspf7-f6 Gspg6-e8Q#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Vezérgyalog

A grazer-superpawn úgy lép, mint a vezér, de csak előre, azaz közelítve az ellenséges alapsorhoz.

Az ellenséges alapsorra lépve átalakul, mint a hagyományos gyalog.

Menet közben (ep.) nem üthet és nem üthető.

A lépés vonalában másik figura nem állhat.

Az e4 grazer-superpawn lehetséges lépései: d3,c2,b1(Q,R,B,S),e3,e2,e1(Q,R,B,S).f3,xg2.

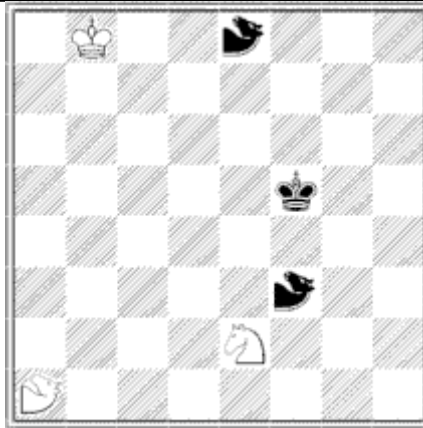
A feladvány magyarázata:

1.Gspg6-f5 -> helyet zár a királynak, a lépéssel nem ad sakkot, mert oldal irányban nem léphet !

1. - Gspg2-g6 -> a grazer-superpawn szeretne vezérré alakulva mattot adni.

2.Gspf7-f6 -> vonalat nyit a g6 grazer-superpawn számára és helyet zár.

2. - Gspg6-e8Q# -> a negyedik grazer-superpawn lépés vezérré alakulva hagyományos mattot ad !

GRIFFON a1,e8,f3

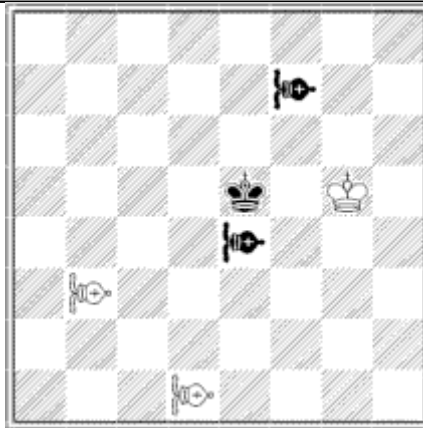
1.Grie8-g4 Se2-g3+
 1.Kf5-f4 Gria1-d4#
 Típus: Ugró báb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Vadászkutya
 Duplahuszar

A griffon olyan különleges figura, amely egyszerű huszár, ha saját színéről (világos griffon világos és sötét griffon sötét mezőről) indul. Erre első ízben és csak egyszer van lehetősége, mivel a huszár indulási és érkezési mezője különböző színű! Amennyiben a griffon nem saját színéről indul, akkor lépése két egymást követő huszárlépésből áll. Ezért a világos griffon csak sötét mezőkre, a sötét griffon csak világos mezőkre léphet. Dupla lépés esetén az első huszárlépés érkezési mezője csak üres lehet, továbbá az indulási és érkezési mezőnek különbözőnek kell lennie. A griffon képes lekötni "szétszórt" bábokat is. Például, ha a sötét király e3-on áll, a b2-n álló griffon sötét bábokat köthet le c4-en és d1-en! Tágabb értelemben tehát vonalbáb! Nagyon erős, a tábla közepéről 26 különböző mezőre is léphet, ráadásul többségére kétféleképpen is!

Az e8 griffon lehetséges lépései: a6,a8,b5,b7,c4,c8,d5,d7,e4,e6,f7,g4,g8,h5,h7.

A feladvány magyarázata:

- 1.Grie8-g4 -> a griffon helyet zár a királynak.
1. - Se2-g3+ -> a huszár megfogja az e4 és f5 mezőket.
- 2.Kf5-f4 -> a sötét király belép a mattfészekbe.
2. - Gria1-d4# -> a griffon kétutas mattot ad (e6 és e2 mezőkön keresztül), amely egyszerre nem védhető!

GRYPHON b3,d1,e4,f7

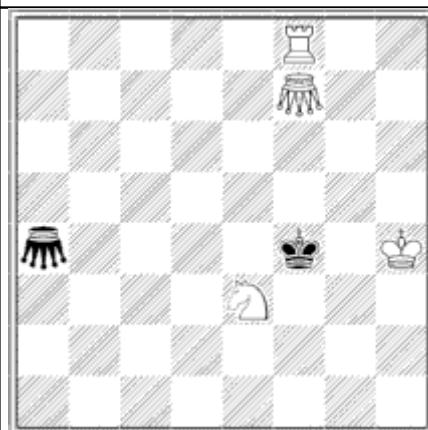
1.Gryf7-d5 Gryd1-f3
 1.Gryd5-d4 Gryf3-f4#
 Típus: Kombinált báb = vonalbáb és gyalog típusú báb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Griffmadár
 A futó és a gyalog kombinációja.

A gryphon lépésereje a futóhoz képest alig változott. A többlet egy, illetve alapsorról két gyaloglépés. Ütésereje csak az ep. ütés lehetőségével bővült, viszont gyalog lépéssel könnyedén futószint válthat! A gryphon az alapsorokon természetesen elveszti gyalog lépéseit, az ellenséges alapsorra gyalogként lépve sem alakulhat át!

Az f7 gryphon lépéslehetőségei: xb3,c4,d5,e6,g8,e8,g6,h5,f6+,f5.

A feladvány magyarázata:

- 1.Gryf7-d5 -> a gryphon d4-re szeretne menni!
1. - Gryd1-f3 -> cél az f4 mező, d2-n keresztül nem juthat f4-re, mert ez a gryphon az alapsoron nem rendelkezik gyalog erővel!
- 2.Gryd5-d4 -> gyaloglépéssel helyet zár.
2. - Gryf3-f4# -> a gyaloglépéssel szint váltva mattot ad!

HAMSTER a4,f7

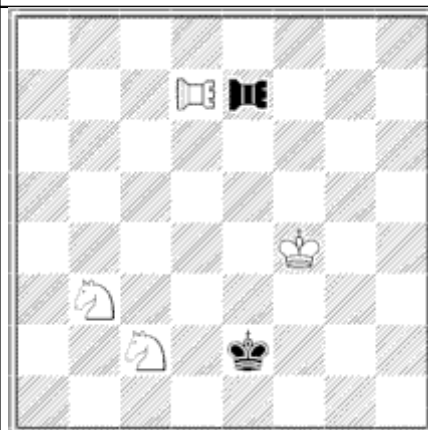
- 1.Hama4-e4 Se3-c4
 2.Hame4-e4 Hamf7-d5#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Nem tud ütni
 Hörcsög

A hamster vezérvonalon léphet. A lépés vonalában levő első báb (világos vagy sötét) előtt kell megállnia.
 A hamster tehet zéró lépést is, amennyiben szomszédságában másik figura áll !

Az f7 hamster léphet f5-re és a bástya miatt zéró lépéssel f7-re !

A feladvány magyarázata:

- 1.Hama4-e4 -> a hamster helyet zár a királynak.
 1. - Se3-c4 -> a huszár megfogja az e3 és e5 mezőket, valamint az f7 hamsternek lépéslehetőséget ad, ezért nem elegendő a Sg4? lépés !
 2.Hame4-e4 -> az ütegmatt készen áll az f vonalon,de sötét minden lépése elrontja a mattot, kivéve az e4 hamster zéró lépését!
 2. - Hamf7-d5# -> a bástya-hamster üteg mattot ad.

HOPPER-03 d7,e7

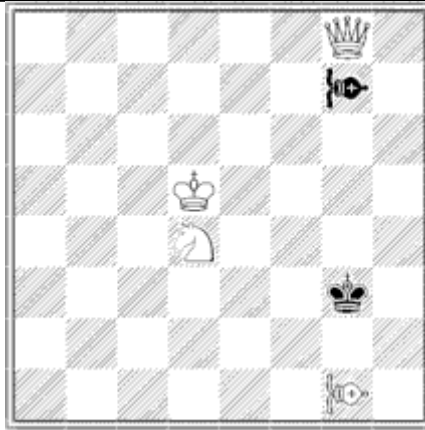
- 1.Ke2-d1 Kf4-e4
 2.H03e7-e1 Sc2-d4#
 Típus: Bakugró vonalbáb (0+6)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Hármassugró bástya.

A hopper-03-nak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat bástya vonalon.
 Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak tőle három mezőre legyen. Az átugrott báb utáni harmadik mezőre érkezik.
 Az ugrás vonalában más figura nem állhat.

Az ábrán látható két hopper-03 nem tud lépni, de a megoldás során majd láthatjuk tudásukat.

A feladvány magyarázata:

- 1.Ke2-d1 -> a király a d7 hopper-03 vonalába lép
 1. - Kf4-e4 -> a lépés bakot tart az e8 hopper-03-nak
 2.H03e7-e1 -> helyet zár a királynak
 2. - Sc2-d4# -> a huszár megfogja a c2 és e2 mezőket és bakot tart a d7 hopper-03-nak a matthoz !

HOPPER-33 g1,g7

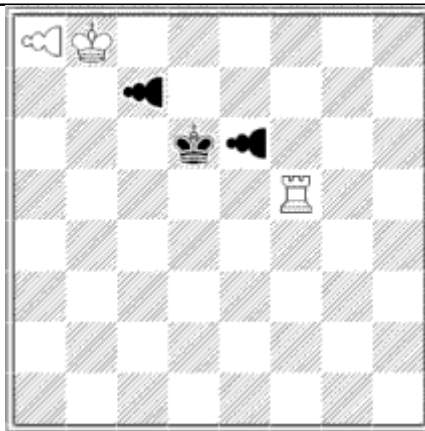
- 1.Kg3-f2 H33g1-a7
 2.H33g7-a1 Qg8-g1#
 Típus: Bakugró vonalbáb (6+6)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Hármassugró futó.

A hopper-33-nak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat futó vonalon.
 Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak tőle három mezőre legyen.
 Az átugrott báb utáni harmadik mezőre érkezik.

A g1 hopper-33 a7-re léphet, ha nem lenne lekötve a g7 hopper-33, akkor léphetne a1-re.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kg3-f2 -> a király ezen a helyen mattolható.
 1. - H33g1-a7 -> a hopper-33 megfogja és szabaddá teszi g1-et.
 2.H33g7-a1 -> a hopper-33 az utolsó akadályt is elhárítja,hogy a vezér g1-en mattolhasson!
 2. - Qg8-g1# -> jól ismert vezér-huszár matt, a vezért az a7 hopper-33 védi!

HORIZONTAL-PAWN a8,c7,e6

- 1.Kd6-c6 Kb8-a7
 2.Hore6-d6 Hora8b8S#
 Típus: Gyalog típusú báb
 Ütés: Hagyományos gyalogütés
 Vízszintes gyalog.

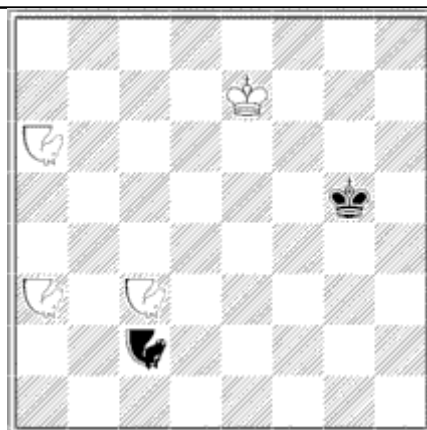
A horizontal-pawn, mint a hagyományos gyalog mindent tud, de lépéslehetőségei kiegészülnek két oldallépéssel.
 Az alapsorra érkezve átalakul.

Kivételes esetben állhat az ellenséges alapsoron is, (bár ide lépni nem tud átalakulás nélkül) és ekkor oldalra lépve is átalakulhat ! Menet közben üthető és üthet is !

Az e6 horizontal-pawn lépéslehetőségei e5,f6,xf5.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kd6-c6 -> a világos királyhoz közelít.
 1. - Kb8-a7 -> helyet biztosít az a8 horizontal-pawnnak az átalakuláshoz és megfogja b6-ot is !
 2.Hore6-d6 -> az oldallépéssel helyet zár.
 2. - Hora8-b8S# -> a horizontal-pawn különleges átalakuló lépése után huszármattot ad !

IMPALA a3,a6,c2,c3

- 1.Kg5-f5 Impa3-b1
 2.Impc2-g5 Impa6-e3#
 Típus: Ugró báb (1+2 vagy 3+4)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Impala
 A huszár és az antilop kombinációja.

A huszár típusú kettős kombinációk közül egy közepesen erős figura.

A tábla közepéről indulva 12 lépése lehetséges.

A c3 impala lépéslehetőségei: a2,a4,b1,b5,d1,d5,e2,e4,f7,g6.

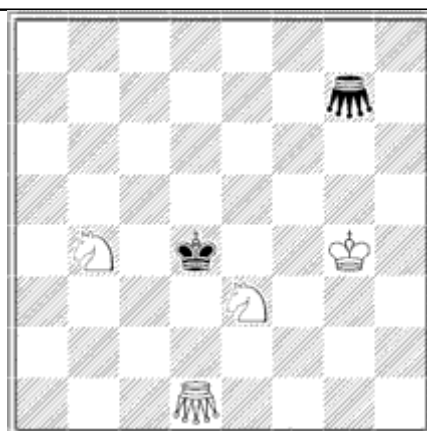
A feladvány magyarázata:

1.Kg5-f5 a -> világos királyhoz közelíteni kell, a tábla szélén nem lehet mattolni.

1. - Impa3-b1 -> az impala megfogja az e5 és f4 mezőket.

2.Impc2-g5 -> a sötét király visszatérését erre a mezőre meg kell akadályozni.

2. - Impa6-e3# -> a sok impala lépés közül ez az antilop lépés eredményes huszár mattal !

JABBER d1,g7

- 1.Jabg7-e5 Jabd1-d3
 2.Kd4-e4 Se3-f5#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Hadaró

A jabber vezérvonalon léphet. A lépés vonalában levő első báb (világos vagy sötét) előtt kell megállnia.

A jabber az ellenséges bábót leütheti feltéve, hogy az ütés vonalában a következő mező foglalt, így eleget tesz a lépésfeltételnek is. Az indulási és érkezési mezőnek különbözőnek kell lennie.

Az g7 jabber g5-re és e5-re léphet.

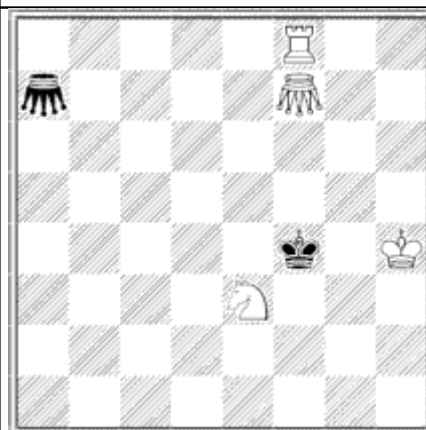
A feladvány magyarázata:

1.Jabg7-e5 -> a jabber helyet zár a királynak.

1. - Jabd1-d3 -> a jabber mattot szeretne adni erről a mezőről !

2.Kd4-e4 -> a király besétál a mattfészekne.

2. - Se3-f5# -> a huszár a d4 és e3 mezőket megfogja és lépéshez segíti a d3 jabbert, amely lépés egyben matt is !

JIBBER a7,f7

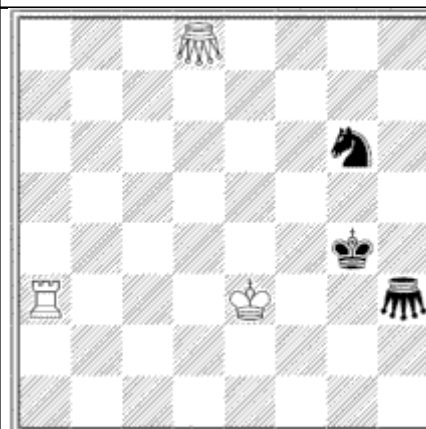
1.Jiba7-d4 Se3-c4
 2.Jibd4-e4 Jibf7-d5#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Nem üthet
 Makacs

A jibber vezérvonalon léphet. A lépés vonalában levő első báb (világos vagy sötét) előtt kell megállnia.
 A jibber nem tud ütni és zero lépése sem megengedett, ebben különbözik mindössze a hamstertől.

Az a7 jibber d4-re és e7-re, az f7 jibber f5-re léphet.

A feladvány magyarázata:

- 1.Jiba7-d4 -> a jibber e4-re igyekszik.
1. - Se3-c4 -> a huszár megfogja az e3 és e5 pontokat, továbbá az f7 jibbernek lépéslehetőséget biztosít.
- 2.Jibd4-e4 -> a jibber helyet zár a királynak.
2. - Jibf7-d5# -> a jibber-bástya üteg mattol.

JOKER d8,h3

1.Kg4-f5 Jokd8-e7
 2.Jokh3-g4 Ra3-a5#
 Típus: Különleges báb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Dzsóker.

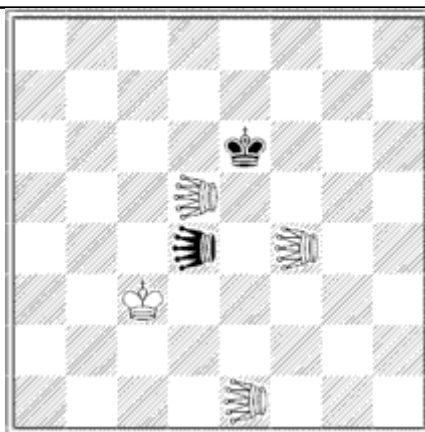
A joker nem rendelkezik saját erővel, lépésereje mindig az előző ellenséges lépő báb erejével azonos, azaz változik.
 Ha joker lépés követ egy másik joker lépést, akkor annak aktuális lépéserejét örökli. A kiinduló pozícióban a joker nem tud lépni. Jokerrel szinte lehetetlen mattot adni, mert minden védőlépés megváltoztatja ütéserejét !

Különleges kivételek: a joker a gyalog erejét átvéve nem üthet menet közben, az ellenséges alapsorra gyaloglépéssel érkezve sem alakulhat át. Bástya, illetve király erő esetében nem sáncolhat ! A király lépés lehetőségeit átveszi, de sakkot nem kaphat !

A h3 joker ugyan nem tud lépni, de leköti az a3 bástyát !

A feladvány magyarázata:

- 1.Kg4-f5 -> a király az ellenséges jokerhez közelít.
1. - Jokd8-e7 -> a joker a sötét királytól királylépés lehetőségeket kapott, megfogja az e6 és f6 mezőket.
- 2.Jokh3-g4 -> a sötét joker világos társától örökölte a király erőt, helyet zár g4-en, továbbá feloldja a világos bástya kötését !
 (a világos joker királyereje megmarad !).
2. - Ra3-a5# -> a bástya hagyományos mattja csak az e7 joker miatt lehetséges, a huszár a mattot nem védheti, mert az e7 jokernek huszárerőt adva királya megint sakkban lenne !

KALIF d4,d5,e1,f4

- 1.Kald4-f6 Kald5-d6+
 2.Ke6-e5 Kale1-g3#
 Típus: Ugró báb (0+1 vagy 2+2)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Kalifa
 Alfil és a Wazir kombinációja.

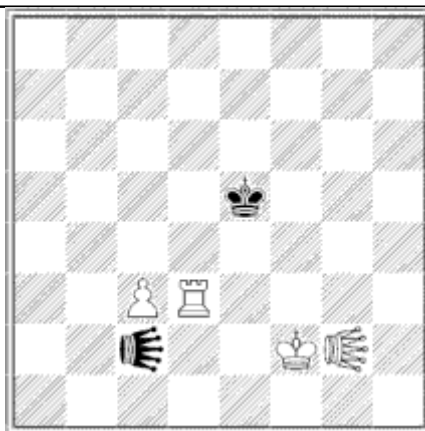
A duplacsillag és a királykereszt lépéslehetőségek egy közepesen erős figurát eredményeznek.

A kalifnak maximálisan nyolc lépése lehet és megközelítőleg a huszárral azonos erősségű figura.

A d4 Kalif lépéslehetőségei: b2,b6,c4+,d3+,xd5,e4,f2,f6.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kald4-f6 -> helyet zár királyának.
 1. - Kald5-d6+ -> a két kalif egymást védi és jól gúzsba kötik a sötét királyt.
 2.Ke6-e5 -> a király besétál a mattfészekbe.
 2. - Kale1-g3# -> az alfil lépés alfil mattot eredményez !

KANGAROO c2,g2

- 1.Ke5-e4 Kang2-b2
 2.Kanc2-f5 Rd3-d4#
 Típus: Bakugró báb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Kenguru

A kangaroo vezérvonalon lép, illetve ugrik.

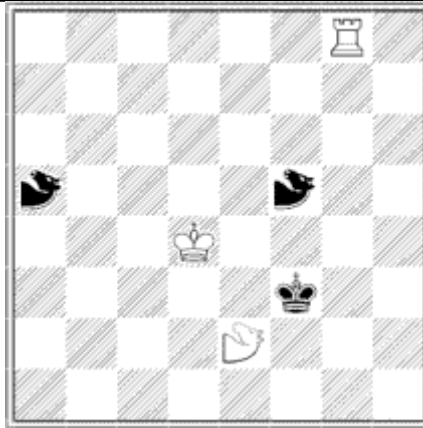
A kangaroonak a lépéshez két másik figurára is szüksége van ugyanazon a vonalon, melyeket átugorhat.

A két átugrott segítő tetszőleges figura lehet. Az átugrott második báb utáni első mezőre érkezik.

A c2 kangaroo h2-re, az g2 kangaroo b2-re léphet.

A feladvány magyarázata:

- 1.Ke5-e4 -> a világos királyhoz közelít és lépéslehetőséget biztosít a c2 kangaroonak.
 1. - Kang2-b2 -> a mattban majd a sötét király visszatérését akadályozza meg e5-re.
 2.Kanc2-f5 -> a sötét királynak helyet zár.
 2. - Rd3-d4# -> hagyományos bástyamatt, de a két kangaroonak fontos szerep jutott.

KORSAR a5,e2,f5

- 1.Kf3-f4 Kore2-c7
 2.Kora5-f3 Korc7-a2#
 Típus: Ugró báb (2+5)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Kalóz

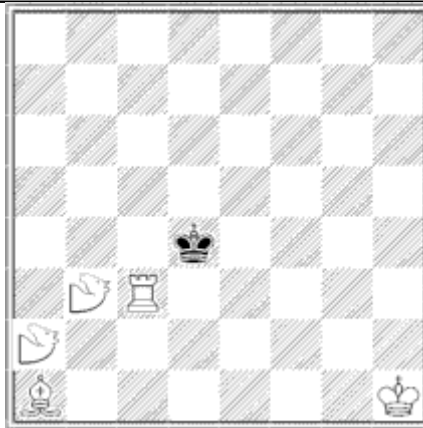
A korsar lépése a huszárlépéshez hasonlít, de az egyik irányban 1 helyett 5-öt lép. Ezzel egy gyenge huszár féle bábót sikerült alkotni.

A tábla közepére nem léphet és ott mozgásképtelen lenne !
 Legfeljebb négy lépése lehet, az is csak a c3,c6,f3,f6 mezőkről indulva !

Az e2 korsar mindössze c7-re és g7-re léphet.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kf3-f4 -> a király a mattfészekbe megy.
 1. - Kore2-c7 -> a korsarnak messze kell lépnie a sötét királytól, hogy mattolhassa.
 2.Kora5-f3 -> a sötét király visszatérését erre a mezőre meg kell akadályozni.
 2. - Korc7-a2# -> a gyenge korsar három lépése közül az egyik mattra vezet.

LANCER a2,b3

- 1.Kd4-e5 Rc3-c6+
 2.Ke5-d5 Lanb3-f1#
 Típus: Ugró báb (2+4)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Lándzsás.

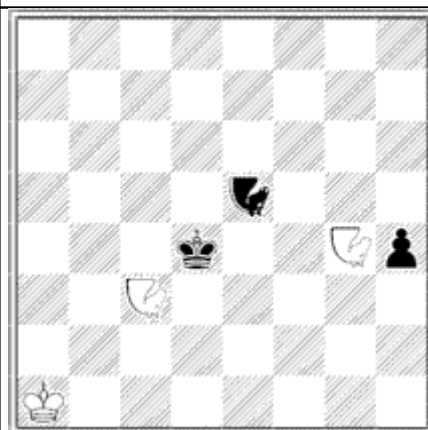
A lincer lépése a huszárlépéshez hasonlít, de az egyik irányban 1 helyett 4-et lép.

Ezzel a huszárnál gyengébb bábót sikerült alkotni. Maximum négy lépése lehet, szemben a huszár nyolc lépésével.

A a2 lincer c6-ra és e4-re léphet.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kd4-e5 -> a király d5-re igyekszik, de előtte tesz egy kis kitérőt.
 1. - Rc3-c6+ -> a bástya vonalat nyit az a1 futónak és ideális védett helyre lép.
 2.Ke5-d5 -> itt lehet mattolni a sötét királyt, aki most patton áll !
 2. - Lanb3-f1# -> a lincer egyszerű mattot ad.

LEAFLEAPER c3,e5,g4

1.Kd4-d5 Leag4-d3
 2.Leae5-f2 Ka1-a2#
 Típus: Különleges báb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Forgató.

A leafleaper geometriai forgatás módszerével keres magának új helyet. A táblán szereplő összes báb önmaga körüli szabályos forgatásával elérhető mezőre léphet. (Szabályos a forgatás, ha a két pozíció távolsága megegyezik.) Nagyon erős és kiszámíthatatlan figura. Ereje természetesen a táblán lévő figurák számával általában növekszik !

A c3 leafleaper lépéslehetőségei: a5,e1,x5,b2,b4,d2,b7,d7,g2,b8,d8,h2.

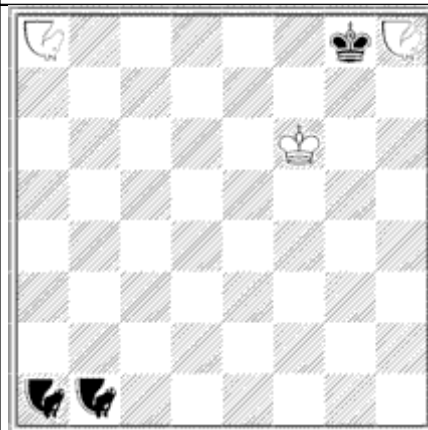
A feladvány magyarázata:

1.Kd4-d5 -> a király távolodó lépése még érthetetlen.

1. - Leag4-d3 -> a sötét király forgatható g4-ről erre a mezőre

2.Leae5-f2 -> a h4 gyalogot használja fel a lépéshez a c3 leafleapert camel, a d3 leafleapert huszár lépéslehetőségekkel erősíti!

2. - Ka1-a2# -> világos király viszont a c3-nak huszár, a d3-nak camel erőt ad, a mattot természetesen a c3 leafleaper adja!

LEAPERXY Leaper67 a1,Leaper37 a8,Leaper47 b1,Leaper77 h8

1.L67a1-h7 L77h8-a1
 2.L47b1-f8 L37a8-d1#
 Típus: Ugró báb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Ugróxy.

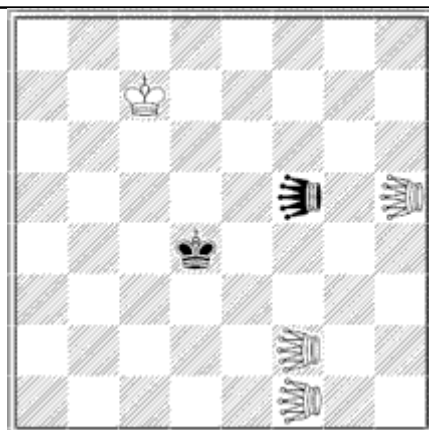
Leaperxy (Leaper00-től Leaper77-ig) 36 különböző figura. A leaperxy az egyik irányban x-et, a másik irányban y-t lép. A huszár nem más, mint leaper12. Leaperxy = Leaperxy, ezért x sohasem nagyobb y-nál !

Az a8 leaper37 d1-re és h5-re léphet, a többieknek egy-egy lépése van.

A feladvány a "7-es család" lépéseit demonstrálja és nem szorul különösebb magyarázatra.

A jelentősebb leapereknek külön elnevezése is van, ezek a következők:

leaper00 - zeroleaper01 - wazirleaper02 - dabbaba
 leaper11 - fersleaper12 - knight ...leaper13 - camel
 leaper14 - giraffe ..leaper15 - ibisleaper16 - flamingo
 leaper22 - alfilleaper23 - zebraeaper24 - lancer
 leaper25 - korsar ..leaper34 - antilope

LEO f1,f2,f5,h5

- 1.Leof5-e4 Leof2-h4+
- 2.Kd4-c5 Leof1-f5#

Típus: Kínai báb

Ütés: Csak ugorva az érkezési mezőre
Kínai vezér.

A leo úgy lép, mint a hagyományos vezér, de vezér lépéseivel nem üthet.

Egyetlen tetszőleges figurát viszont átugorhat vezérvonalon, de csak abban az esetben, ha ezzel ütni tud.
Bármily meglepő, ereje a hagyományos vezérrel vetekszik.

Az f5 leo lépéslehetőségei: a5,b5,c5,d5,e5,g5,xf1,f3,f4,f6,f7,f8,b1,c2,d3,e4,g6,h7,c8,d7,e6,g4,h3.

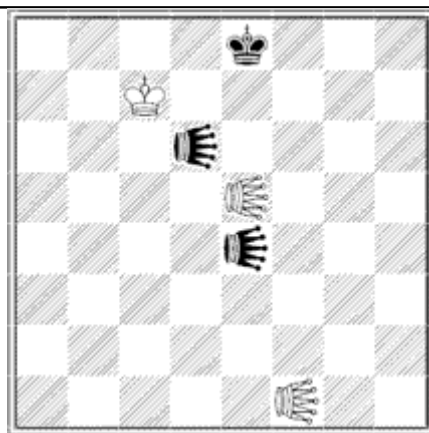
A feladvány magyarázata:

1.Leof5-e4 -> a leo szabaddá teszi királya számára az ötödik sort, a negyedik soron világosnak segít.

1. - Leof2-h4+ -> a leo megfogja a b4,c4 és d4 mezőket és vonalat nyit az f1 leonak.

2.Kd4-c5 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.

2. - Leof1-f5# -> a mattot a h5 leo adja, az e4 leo nem léphet a matt vonalába, most értjük meg igazán, miért nem jó a leog4 lépés leoe4 helyett, hiszen a leog5 lépés kivédené a mattot !

LION d6,e4,e5,f1

- 1.Liod6-f4+ Lioe5-e3+
- 2.Lioe4-e2 Lioe3-e1#

Típus: Bakugró vonalbáb

Ütés: Normál, érkezési mezőre
Oroszlán.

A lionnak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat vezérvonalon.

Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet.

Az átugrott báb után akár vezér módjára tovább is haladhat az adott vonalon.

A lépés vonalában másik figura nem állhat.

A d6 lion lépéslehetőségei: b8,f4+,g3+,h2+.

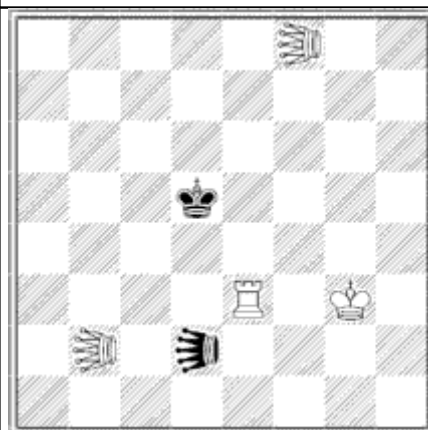
A feladvány magyarázata:

1.Liod6-f4+ -> a sötét sakkadás szabadmattban mindig meglepő, de az f vonal zárása miatt szükség van rá.

1. - Lioe5-e3+ -> sakkra ellensakk a válasz, a lépés értelme az e4 lion elterelése az f4 lion mellől !

2.Lioe4-e2 -> a sötét lion innen már társát nem ugorhatja át !

2. - Lioe3-e1# -> a mattot az e1 lion adja, miközben az e2 lion képtelen ellépni !

LOCUST b2,d2,f8

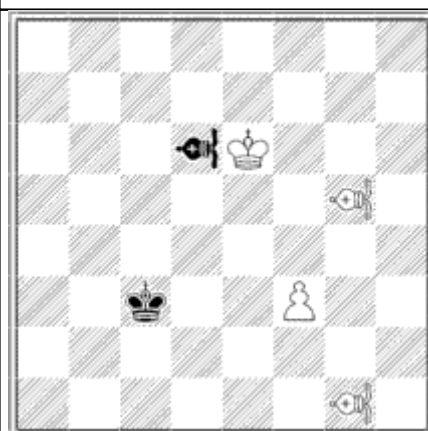
- 1.Locd2-f4(xe3)+ Kg3-g2
 2.Kd5-e4 Locf8-f3(xf4)#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Az átugrott bábót leüti
 Sáska

A locustnak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van vezérvonalon, amelyet átugorhat és egyben leüthet. Az érkezési mezőnek szabadnak kell lenni. Az átugrott báb értelemszerűen csak ellenséges figura lehet. A leütött-átugrott báb utáni első mezőre érkezik. A lépés vonalában másik figura nem állhat.

A d2 locust a2-re lépve üti b2-t, f4-re lépve pedig e3-at.

A feladvány magyarázata:

- 1.Locd2-f4(xe3)+ -> a két világos locust nagyon erős, de azért meglepetés az erős bástya ütése sakkra !
 1. - Kg3-g2 -> a királynak ki kell lépnie a sakkból, mert a sötét locust még nem üthető.
 2.Kd5-e4 -> most már szabad a mattfészek.
 2. - Locf8-f3(xf4)# -> a két locust nyolc mezőt ellenőriz, a kilencediket a világos király fogja !

LT-HUNTER d6,g1,g5

- 1.Lthd6-d3 Lthg1-c5+
 2.Kc3-d4 Lthg5-g1#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 FB-Vadász.

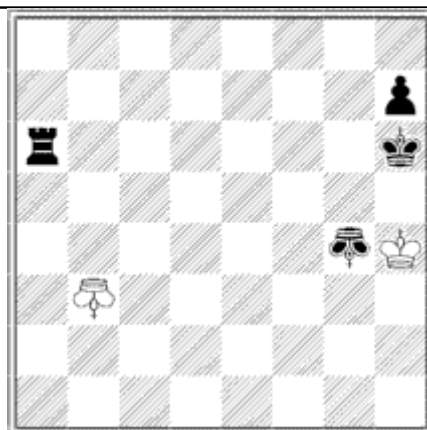
Az LT-hunter előre úgy lép, mint a futó, hátrafelé, mint a bástya. Német és francia verziója létezik. A német verzióban a sötét

LT-hunter ugyanúgy lép, mint a világos, a francia változatban viszont sötét előre lép, mint bástya és hátrafelé, mint a futó. Mindkét változatnak megvan a saját logikája, de lényegi különbség nincs a két verzió között, csak egyik esetben a sötét LT-huntert le kell cserélni TL-hunterre és fordítva. (Lásd még a TL-hunter leírását.) Most a német verzióval ismerkedünk meg.

A d6 LT-hunter lépéslehetőségei: b8,c7,e7+,f8,d5+,d4,d3,d2,d1.

A feladvány magyarázata:

- 1.Lthd6-d3 -> az LT-hunter kritikus lépése helyet zár a királynak.
 1. - Lthg1-c5+ -> az LT-hunter felszabadítja a d4 pontot és bástyaként védi a c3 és c4 mezőket.
 2.Kc3-d4 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.
 2. - Lthg5-g1# -> a bástya lépéssel futó mattot ad !

MAN3 b3,g4

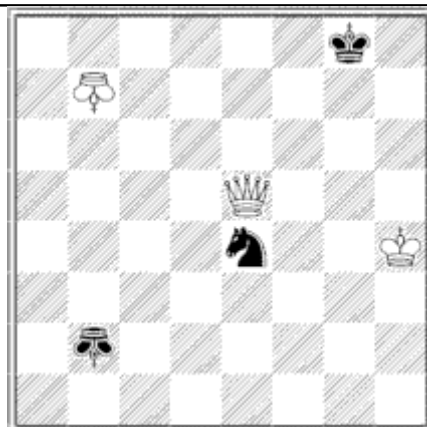
- 1.Ra6-g6 Ma3b3-b6
 2.Ma3g4-g7 Ma3b6-e3#
 Típus: Ugró báb (0+3 vagy 3+3)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Óriás
 A leaper03 és a leaper33 kombinációja.

A man3 a neki liliputi sakk táblán óriás léptekkel, azaz 3-szoros királylépésekkel haladhat.

A g4 man3 lépéslehetőségei: d1,d4,d7,g1,g7.

A feladvány magyarázata:

- 1.Ra6-g6 -> a bástya helyet zár a királynak
 1. - Ma3b3-b6 -> a man3 még nem adhatja be a mattot e3-on, ezért tempót lép, e6-on sakkot adna !
 2.Ma3g4-g7 -> a man3 is helyet zár a királynak, de most értjük meg a két sötét lépés sorrendjét is, mivel a bástya nem zár vonalat a man3-nak g6-on, de a man3 vonalat zárna a bástyának b6-on !
 2. - Ma3b6-e3# -> most már megy a matt.

MAN3HOPPER b2,b7

- 1.M3hb2-h8 Qe5-g5+
 2.Kg8-h7 M3hb7-h1#
 Típus: Bakugró báb (0+6 vagy 6+6)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Óriásszöcske.

A man3hoppernek a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat.

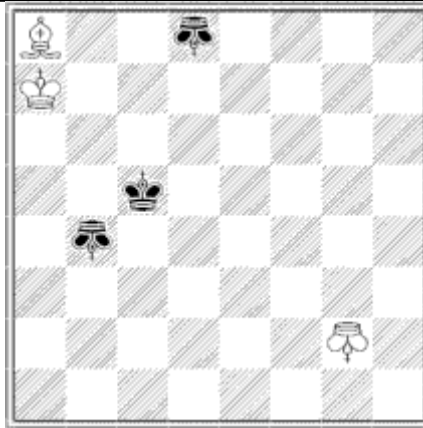
Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak tőle man3 lépésre legyen.

Az átugrott báb utáni harmadik mezőre érkezik.

A b2 man3hopper h8-ra, a b7 man3hopper h1-re léphet.

A feladvány magyarázata:

- 1.M3hb2-h8 -> a man3hopper helyet zár a királynak.
 1. - Qe5-g5+ -> a vezér az összes szabad mezőt megfogja, de a sötét király beengedi a mattfészekbe.
 2.Kg8-h7 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.
 2. - M3hb7-h1# -> a mattot a h1 man3hopper adja.

MAN3RIDER b4,d8,g2

1.Kc5-b5 Ba8-c6+
 2.Kb5-a5 M3rg2-a2#
 Típus: Vonalbáb (0+3 vagy 3+3)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Óriásvezér.

A man3rider úgy lép, mintha háromszoros lépésű vezér lenne, eközben az sem zavarja, ha a lépés vonalában egyéb lépésre másik figura áll.

Az egész táblán mindössze egy 3x3-as rács mentén mozoghat.

A d8 man3rider lépéslehetőségei: a5,xa8,d2,d5,g5,g8.

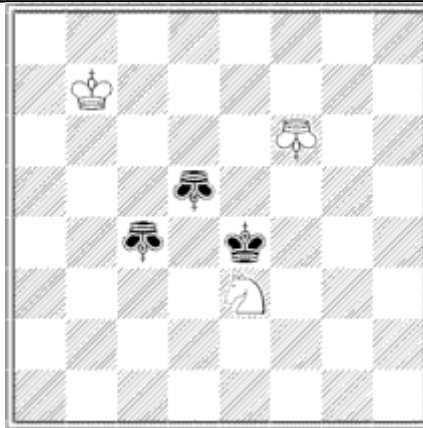
A feladvány magyarázata:

1.Kc5-b5 -> a gyenge világos figurák miatt csak a tábla szélén kaphat mattot.

1. - Ba8-c6+ -> a futó megfogja az a4 és b5 mezőket.

2.Kb5-a5 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.

2. - M3rg2-a2# -> a man3rider öt különböző sakkot adhat, de ebből csak egy a matt, az a8,d2,d5,g5 mezőket védi a d8 man3rider !

MAN c4,d5,f6

1.Mand5-c5 Se3-g4
 2.Kd4-d5 Manf6-e5 #
 Típus: Ugró báb (0+1 vagy 1+1)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Ember
 A fers és a wazir kombinációja.

A man ugyanazokkal a lépésekkel rendelkezik, mint a király, a nyolc szomszédos mezőre léphet, illetve üthet.

A d5 man lépéslehetőségei: c5,c6+,d4,d6,e5,e6.

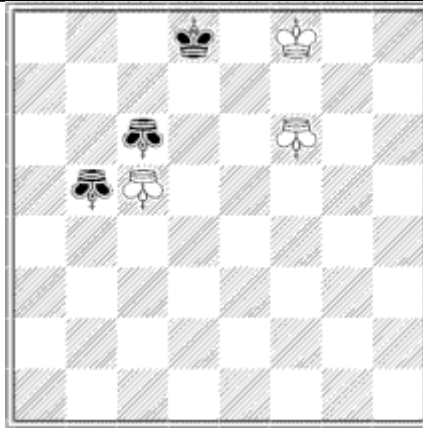
A feladvány magyarázata:

1.Mand5-c5 -> a man helyet ad és előzetesen helyet zár a sötét királynak.

1. - Se3-g4 -> a huszárlépés az e5 mezőre irányul és beengedi a sötét királyt a mattfészekbe.

2.Ke4-d5 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.

2. - Manf6-e5 # -> a man nagyon egyszerű mattot ad !

MANHOPPER b5,c5,c6,f6

1.Mahb5-d7 Mahc5-c7
 2.Mahc6-c8 Mahc7-e7#
 Típus: Bakugró báb (0+2 vagy 2+2)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Kisszöcske.

A manhopper vezérvonalon lép, illetve ugrik.

A manhoppernek a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amely mellette áll és azt átugorhatja.

Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet. Az átugrott báb utáni első mezőre érkezik.

A manhopper tehát olyan szöcske, amely csak a legkisebb ugrásra képes.

A c6 manhopper a4-re és c4-re léphet (nem léphet g6-ra !).

A feladvány magyarázata:

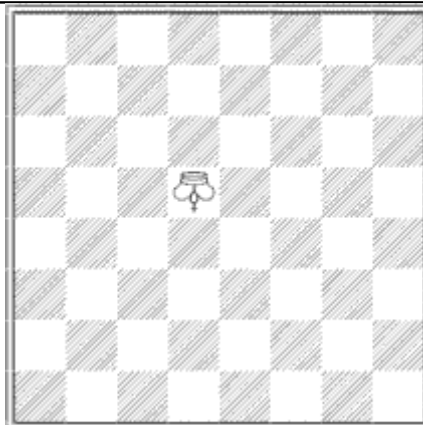
1.Mahb5-d7 -> a manhopper helyet zár királyának.

1. - Mahc5-c7 -> a megcélzott mező e7.

2.Mahc6-c8 -> a c8 mező még üres volt.

2. - Mahc7-e7# -> a negyedik manhopper ugrás mattot eredményez.

A mattot az eddig mozdulatlan f6 manhopper adja, miközben társa bakot tart és a c7 mezőt is védi.

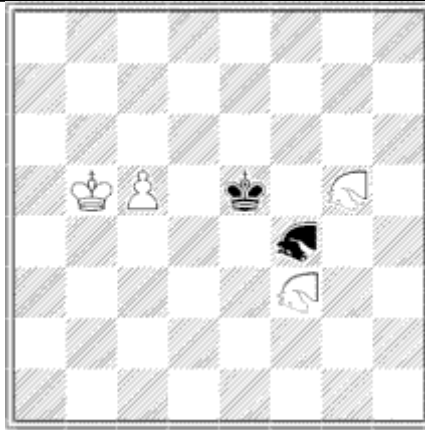
MANRIDER d5

Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Tündérvezér.

A manrider teljesen megegyezik a hagyományos vezérrel.

Az egyetlen különbség, hogy tündérbáb.

Ennek csak egyéb tündérvetelmény esetén van jelentősége, például circe típusú feladványokban újjászületéskor !

MAO f3,f4,g5

- 1.Ke5-d5 Maog5-e4
 2.Maof4-e6 Maoe4-c3#
 Típus: Különleges báb (0+1 majd 1+1 összetett lépés)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Kínai huszár.

A mao ugyanazon mezőkre érkezhetsz, mintha huszár lenne. Lépése két allépésből tevődik össze.

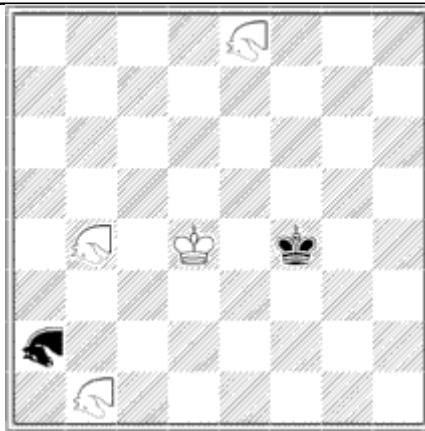
Először függőlegesen vagy vízszintesen lép egyet, ennek a mezőnek üresnek kell lennie, másodszor úgy lép átlósan, hogy az összetett lépés végeredménye huszárlépés legyen.

Nagyon hasonlít a moához.

Az f3 mao léphet a d2,d4,e1,g1,h2,h4 mezőkre, viszont az f4 lekötött mao miatt a sötét király nincs sakkban.

A feladvány magyarázata:

- 1.Ke5-d5 -> közelít a világos királyhoz és feloldja az f4 maot.
 1. - Maog5-e4 -> ez a mao szeretne mattot adni.
 2.Maof4-e6 -> helyet zár a királynak.
 2. - Maoe4-c3# -> a mao f6-ról nem mattolhat az e6 mao miatt !

MAORIDER a2,b1,b4,e8

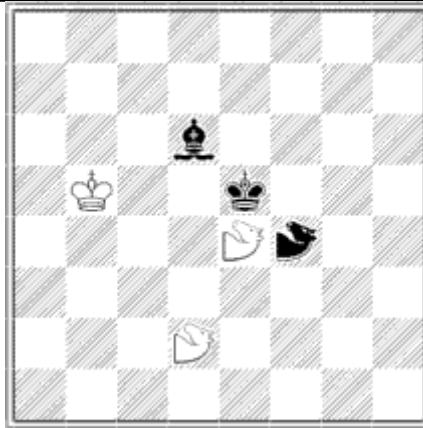
- 1.Kf4-f5 Marb4-d8
 2.Mara2-g5 Marb1-h4#
 Típus: Vonalbáb (1+2 mao lépéssel)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Maofutó.

A maorider nagyon hasonlít a nightriderre, de vonallépései nem huszár, hanem mao lépések, azaz a megfelelő mezőknek a továbbhaladásához üresnek kell lennie. Ezért a nightridernél gyengébb figura. Nagyon hasonlít a moariderhez.

A b4 maorider lépéslehetőségei: xa2,a6,c2,c6,d3+,d5+,d8+,f2,f6,h1,h7.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kf4-f5 -> a király besétál a mattfészekbe és vonalat nyit az a2 maoridernek.
 1. - Marb4-d8 -> a maorider az e6 és az f4 mezőket megfogja.
 2.Mara2-g5 -> helyet zár a sötét királynak, a lépéshez az f4 mezőnek szabadnak kell lennie !
 2. - Marb1-h4# -> a maorider e7-ről nem tud mattot adni, mert vonalat zárna az e8 maoridernek, az e8 maorider nem tud g4-re lépni, a mező mégis közvetve fogva van, hiszen sötét király g4-re menekülésekor pont ezt a vonalat nyitná, vesztere!

MOA d2,e4,f4

- 1.Ke5-d5 Moad2-f3
 2.Moaf4-e6 Moae4-c3#
 Típus: Különleges báb (1+1 majd 0+1 összetett lépés)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Moa (kihalt újjélandi szárnyatlan madár).

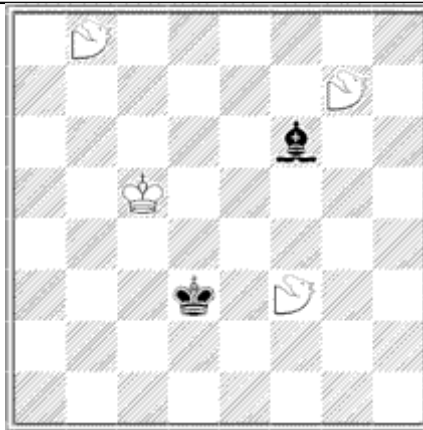
A moa ugyanazon mezőkre érkezhetsz, mintha huszár lenne. Lépése két allépésből tevődik össze. Először átlósan lép egyet, ennek a mezőnek üresnek kell lennie, másodszor úgy lép függőlegesen vagy vízszintesen, hogy az összetett lépés végeredménye huszárlépés legyen.

Nagyon hasonlít a maohoz.

Az f4 moa léphet a d3,e2,g2,g6,h3,h5 mezőkre, viszont a sötét király miatt nem léphet d5-re és e6-ra.

A feladvány magyarázata:

- 1.Ke5-d5 -> közelít a világos királyhoz és vonalat nyit az f4 moanak.
 1. - Moad2-f3 -> a d4 és e5 mezőket megfogja, majd ha az e4 moa ellép!
 2.Moaf4-e6 -> helyet zár a királynak.
 2. - Moae4-c3# -> a moa f6-ról nem mattyolhat, mert a futó e5-re lépve háritaná, viszont az e6 moa nem tud d4-re lépni és védeni a mattot!

MOARIDER b8,f3,g7

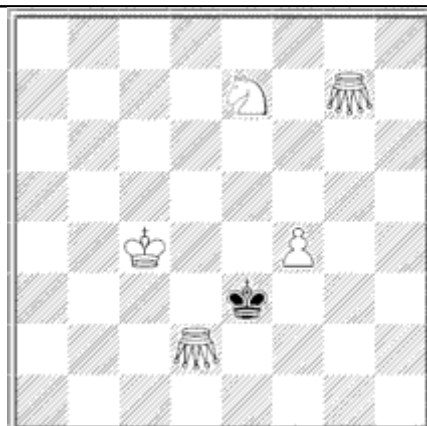
- 1.Bf6-e5 Morb8-h5+
 2.Kd3-e4 Morf3-d2#
 Típus: Vonalbáb (1+2 moa lépéssel)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Moafutó.

A moarider nagyon hasonlít a nightriderre, de vonallépései nem huszár, hanem moa lépések, azaz a megfelelő mezőknek a továbbhaladásához üresnek kell lennie. Ezért a nightridernél gyengébb figura. Nagyon hasonlít a maoriderhez.

A b8 moarider lépéslehetőségei: a6,c6,d4,d7,e2,xf6.

A feladvány magyarázata:

- 1.Bf6-e5 -> a futó előzetesen helyet zár a királynak és megnyitja a b8 és g7 moarider vonalát.
 1. - Morb8-h5+ -> a moarider a d3 és f4 mezőket megfogja.
 2.Kd3-e4 -> itt lehet mattyolni a sötét királyt.
 2. - Morf3-d2# -> a moarider g5-ről nem mattyolhat, mert a futó f4-re lépve háritaná, a g7 moarider nem tud e3-ra lépni, a mező mégis fogva van, hiszen sötét király e3-ra menekülésekor pont ezt a vonalat nyitná - vesztere!

MOOSE d2,g7

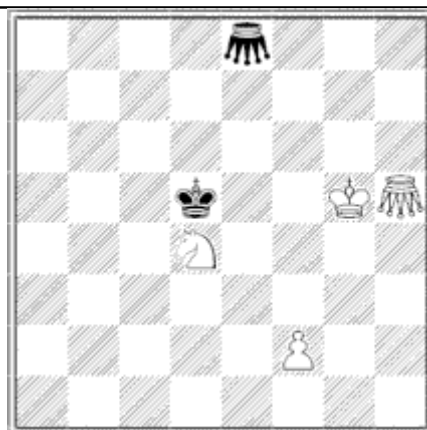
1.Ke3-f3 Moog7-d6+
 2.Kf3-e4 Se7-d5#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Szarvas.

A moosenak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amely tetszőleges lehet.
 A moose vezér vonalon indul el egészen a következő figuráig, itt 135 fokos elfordulás után az adott báb mellé lép.
 A lépés-ugrás vonalában másik figura nem állhat.

A d2 moose lépéslehetőségei: e4,f3.

A feladvány magyarázata:

- 1.Ke3-f3 -> a király e4-re igyekszik, de előtte még tesz egy kis kitérőt.
 1. - Moog7-d6+ -> a moose megfogja az f3 mezőt.
 2.Kf3-e4 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.
 2. - Se7-d5# -> a mattot a d6 moose adja.

MOOSELION e8,h5

1.Kd5-e4 Molh5-c8
 2.Mole8-d3 Sd4-c6#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Szarvasoroszlán.

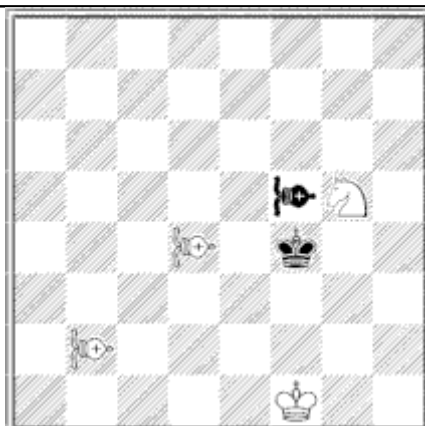
A mooselionnak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amely tetszőleges lehet.
 A mooselion vezér vonalon indul el, egészen a következő figuráig, itt 135 fokos elfordulás után az adott báb mellé lép,
 vagy az adott irányban vezéreként haladhat tovább.

A lépés-ugrás vonalában másik figura nem állhat.

A h5 mooselion lépéslehetőségei: a8,b8,c8,d8,e7,f6,c1,d2,e3+,f4.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kd5-e4 -> a világos királyhoz közelít és bakot tart az e8 mooselionnak.
 1. - Molh5-c8 -> a mooselion az a8-h1 átlón fog mattolni.
 2.Mole8-d3 -> helyet zár a sötét királynak.
 2. - Sd4-c6# -> a mattot a c8 mooselion adja.

NEREID b2,d4,f5

- 1.Nerf5-d3 Nerd4-e5+
 2.Kf4-e3 Nerb2-c1#
 Típus: Kombinált báb = vonalbáb + bakugró vonalbáb
 Űtés: Az átugrott bábót leüti
 Sellő
 A futó és a bishoploucst kombinációja.

A nereid úgy lép, mint a futó, de futó lépéssel nem tud ütni. Viszont üthet futó vonalon bishoploucst módszerrel, azaz az Űtéshez egy másik ellenséges figurára is szüksége van futó vonalon, amelyet átugorhat és egyben leüthet. Az érkezési mezőnek szabadnak kell lenni. Az átugrott leütött báb utáni első mezőre érkezik.

A d4 nereid lépéslehetőségei: c3,a7,b6,c5,e3,e5+,f2,f6,g1,g7,h8.

A feladvány magyarázata:

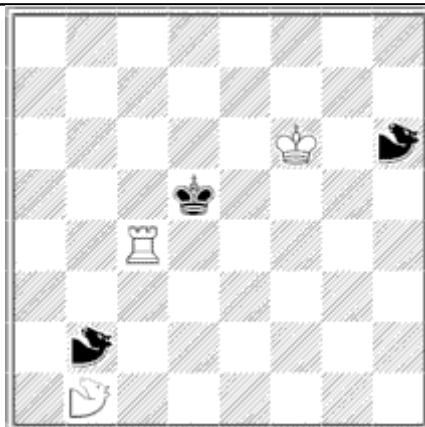
1.Nerf5-d3 -> a nereid előzetesen helyet zár a királynak, nem ad sakkot, mert a világos királyt a tábla szélén nem lehet átugrani.

1. - Nerd4-e5+ -> a nereid az f4 mezőt megfogja és e3-ra engedi a sötét királyt.

2.Kf4-e3 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.

2. - Nerb2-c1# -> a nereid f4-re ugorva le tudja ütni a sötét királyt és hasonlóan a d2 mezőt is védi, azaz mattot ad.

Az e5 nereidre nem csak a d4 mező, hanem f4 miatt is szükség van, hiszen a c1 nereid f4-en nem tudná a sötét királyt leütni a világos huszár miatt !

NIGHTHOPPER b1,b2,h6

- 1.Nihb2-d6 Kf6-f5
 2.Nihh6-d4 Rc4-c3#
 Típus: Bakugró báb (2+4)
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Huszárszöcske.

A nighthoppernek a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak tőle huszár lépésre legyen. Az átugrott bábtól huszár lépésre érkezik, szigorúan folytatva a megkezdett huszárirányt (2+4).

A b2 nighthopper d6-ra tud lépni.

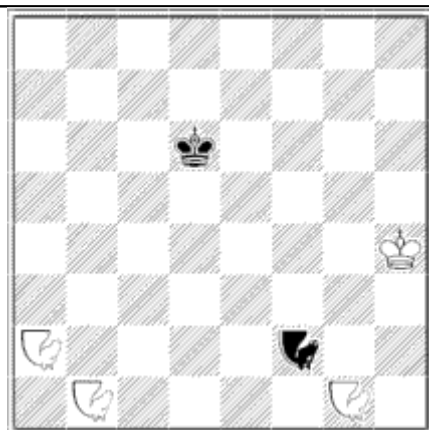
A feladvány magyarázata:

1.Nihb2-d6 -> a nighthopper a bástyát átugorva helyet zár a sötét királynak.

1. - Kf6-f5 -> a király megfogja az e4 mezőt és ugrás lehetőségét biztosít a h6 nighthoppernek.

2.Nihh6-d4 -> a nighthopper a világos királyt átugorva szintén helyet zár a sötét királynak.

2. - Rc4-c3# -> a bástya távolodó lépése bakot tart a c1 nighthoppernek a matthoz.

NIGHTRIDER a2,b1,f2,g1

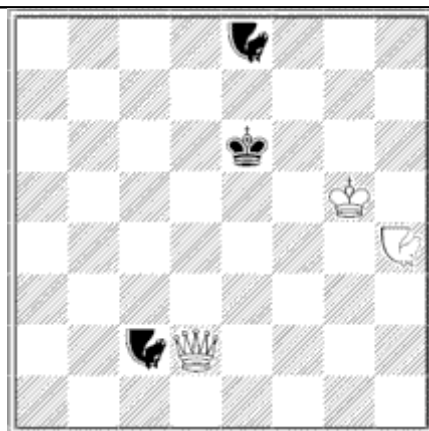
1.Kd6-e6 Kh4-g5
 2.Nigf2-d6 Niga2-d8#
 Típus: Vonalbáb (1+2)
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Táltos (huszárfutó).

A nightrider megkezdett huszárlépését az adott irányban huszárlépésekkel meghosszabbíthatja (1+2). Egy adott irányban a nightridernek 3 lépéslehetősége lehet (1+2 vagy 2+4 vagy 3+6) feltéve, hogy az előző mezők üresek. A nightridernek legfeljebb 12 lépése lehetséges, de még a sarkokból is hat lépése lehet. A lépés vonalában másik figura nem állhat.

Az f2 nightrider lépéslehetőségei: b4,d1,d3,e4,g4,h1,h6. A c8 mezőre csak azért nem léphet, mert királya elzárja vonalát.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kd6-e6 -> a világos királyhoz közelebb kell mennie.
1. - Kh4-g5 -> megfogja az f5 és f6 mezőket.
- 2.Nigf2-d6 -> a sötét király visszalépését akadályozza meg.
2. - Niga2-d8# -> a hosszú nightriderlépéssel egyszerű huszár mattot ad.

NIGHTRIDERHOPPER c2,e8,h4

1.Nrhc2-f8 Nrhh4-b1
 2.Ke6-e7 Qd2-d5#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Táltosszöcske.

A nightriderhoppernek a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat.

Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak tőle nightrider lépésre legyen.

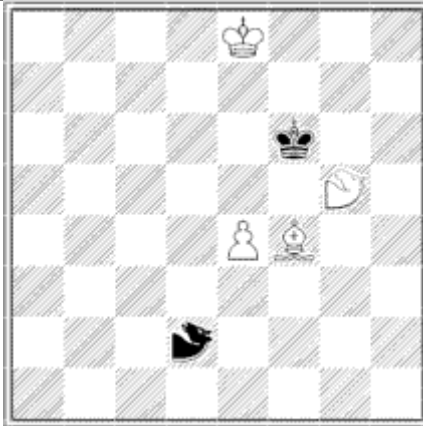
Az átugrott báb utáni huszár mezőre érkezik (2+4 vagy 3+6).

A lépés-ugrás vonalában másik figura nem állhat.

A c2 nightriderhopper f8-ra tud lépni.

A feladvány magyarázata:

- 1.Nrhc2-f8 -> a nightriderhopper királyát átugorva előzetesen helyet zár neki.
1. - Nrhh4-b1 -> a nightriderhopper egyetlen lépése.
- 2.Ke6-e7 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.
2. - Qd2-d5# -> a vezér az összes szabad helyet megfogja a sötét király körül és bakot tart a c1 nightriderhoppernek a matthoz.

NIGHTRIDERLION d2,g5

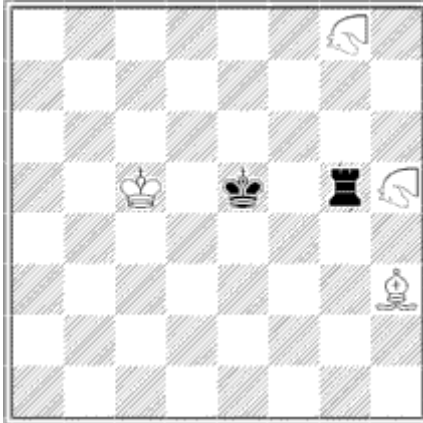
1.Kf6-e6 Nlig5-a8
 2.Nlid2-f6 Bf4-c7#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Táltosoroszlán.

A nightriderlionnak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak tőle nightrider lépésre legyen. Az átugrott báb után akár tovább is haladhat nightrider módjára. A lépés-ugrás vonalában másik figura nem állhat.

A g5 nightriderlion léphet c3-ra és a2-re.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kf6-e6 -> a király a matthelyre megy és ugrás lehetőséget biztosít a g5 nightriderlionnak.
 1. - Nlig5-a8 -> a nightriderlion a sarokból fog mattot adni.
 2.Nlid2-f6 -> a sötét király visszalépését akadályozza meg.
 2. - Bf4-c7# -> a futó bakot tart az a8 nightriderlionnak a matthoz.

NIGHTRIDERLOCUST g8,h5

1.Rg5-f5 Bh3-g4
 2.Rf5-f4 Nloh5-d3(xf4)#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Az átugrott bábót leüti
 Táltossáska.

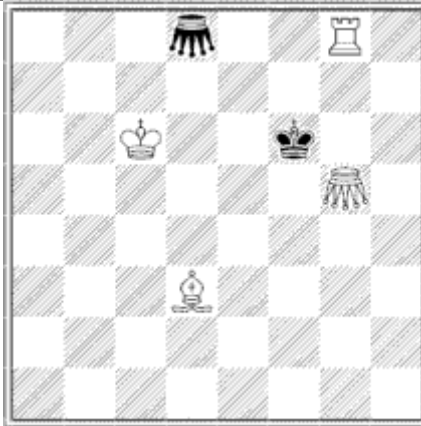
A nightriderlocustnak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat és egyben leüthet nightrider vonalon.

Az érkezési mezőnek szabadnak kell lenni. Az átugrott báb értelemszerűen csak ellenséges figura lehet. A leütött-átugrott báb utáni első nightrider mezőre érkezik. A lépés-ugrás vonalában másik figura nem állhat.

Az ábrán látható két nightriderlocust nem tud lépni, de a sötét királyt sem engedik lépni e4-re, f4-re és f6-ra.

A feladvány magyarázata:

- 1.Rg5-f5 -> a bástya f4-re szeretne menni, de rögtön megértjük miért nem g4-felé megy.
 1. - Bh3-g4 ->tempólépés - minden egyéb lépés elrontaná a mattot.
 2.Rf5-f4 -> a h5 nightriderlocust ütőterébe lépve matthoz segíti.
 2. - Nloh5-d3(xf4)# -> a d3 nightriderlocust f7-re lépve üti a sötét királyt, azaz mattot ad, a két nightriderlocust e4-re, f4-re és f6-ra sem engedi a sötét királyt !

NONSTOP-EQUIHOPPER d8,g5

1.Kf6-e7 Nehg5-a1
 2.Nehd8-f6 Bd3-c4#
 Típus: Bakugró báb
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Korlátlan tükörugró.

A nonstop-equihopper lépése mindig egy olyan bakugrás, amely esetében az indulási és érkezési mező egymás tükörképei az átugrott bábra vonatkozóan. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet.

A nonstop-equihoppert az sem zavarja, ha az ugrás vonalában másik figura áll, ellentétben az equihopperrel.

A d8 nonstop-equihopper b4-re és h4-re léphet.

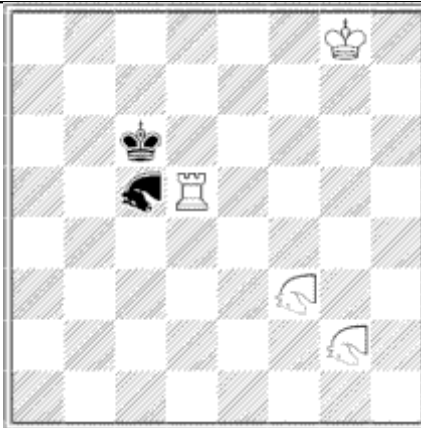
A feladvány magyarázata:

1.Kf6-e7 -> a király belép a mattfészekbe.

1. - Nehg5-a1 -> a nonstop-equihopper a legtávolabbi sarokba lép, hogy mattolhasson.

2.Nehd8-f6 -> a király visszatérését megakadályozza.

2. - Bd3-c4# -> a futó nem csak a szabad e6 és f7 mezőket fogja meg, hanem az a1 nonstop-equihoppernek bakot is tart a matthoz.

OKAPI c5,f3,g2

1.Okac5-e4 Kg8-f7
 2.Kc6xd5 Okag2-e3#
 Típus: Ugró báb (1+2 vagy 2+3)
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Okapi
 A huszár és a zebra kombinációja.

A huszár típusú kettős kombinációk közül egy elég erős figura. Megközelíti a gnu vagy a bison erejét is.

A tábla közepéről 16 lépéslehetősége lehet. A sötét királyt a tábla szélén két okapi is bemattolhatja.

Az f3 okapi lépéslehetőségei: c1,xc5,d2,d4+,d6,e1,e5+,g1,g5,h2,h4,h6.

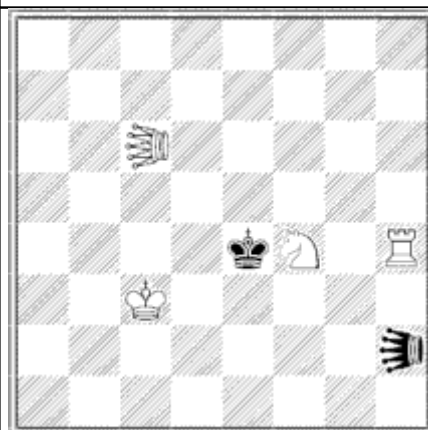
A feladvány magyarázata:

1.Okac5-e4 -> az okapi huszár lépésével előzetesen helyet zár a sötét királynak és szabaddá teszi f7-et.

1. - Kg8-f7 -> a világos királyra szükség van a matthoz.

2.Kc6xd5 -> itt lehet mattolni a sötét királyt, aki ezért az erősnek tűnő bástyát leüti !

2. - Okag2-e3# -> a két világos okapi hat mezőt is támad a sötét király körül, míg az e3 okapi egyszerű huszár mattot ad.

ORIX c6,h2

1.Orih2-d6 Sf4-d5+
 2.Ke4-e5 Rh4-h5#
 Típus: Bakugró báb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Tükörugró vezér.

Az orix vezérvonalon léphet. Lépése mindig egy olyan bakugrás, amely esetében az indulási és érkezési mező egymás tükörképei az átugrott bábra vonatkozóan. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet. Az ugrás vonalában másik figura nem állhat. Szokásos elnevezése még: equigrasshopper.

A h2 orix d6-ra és h6-ra léphet, de nem léphet b6-ra.

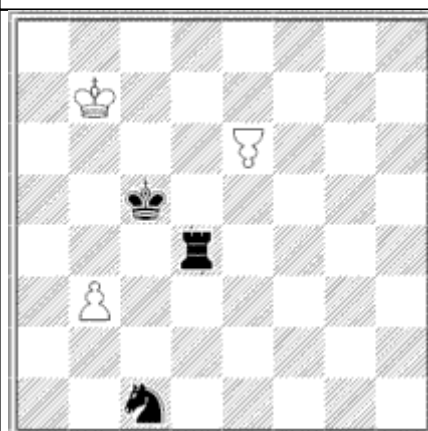
A feladvány magyarázata:

1.Orih2-d6 -> az orix előzetesen helyet zár a királynak.

1. - Sf4-d5+ -> a huszár kettős sakkal a matthelyre zavarja a sötét királyt.

2.Ke4-e5 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.

2. - Rh4-h5# -> a bástya hagyományos mattot ad, de a c6 orix az e4 és e6 mezők fogásával segít !

ORPHAN e6

1.Rd4-d6 Orpe6-e5
 2.Sc1-d3 Orpe5-c4#
 Típus: Különleges báb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Árva
 A friend rokona.

Az orphan nem rendelkezik saját erővel, egy lépésképtelen báb mindaddig, amíg egy ellenséges figurától, ellenkező színű tetszőleges hagyományos vagy tündérbábtól, erőt nem kap annak lépése leutánzásához. Ehhez az szükséges, hogy az erőt adó figura az orphan tartózkodási helyére ütképes legyen. Ebben az esetben az erőt adó figura minden képességével rendelkezik. Az orphan egy ellenséges orphan erejét is képes átvenni ! Egy adott pillanatban az orphan több különböző lépéserejével is rendelkezhet. Különleges kivételek: az orphan a gyalog erejét átvéve nem üthet és nem üthető menet közben, az ellenséges alapsorra gyaloglépéssel érkezve sem alakulhat át. Bástya és király erő esetében sem sáncolhat ! A király lépés és ütés lehetőségeit átveszi, de sakkot nem kaphat ! A király természetesen csak különleges esetekben (például anticirce) támadhat meg orphant, hiszen az azonnal visszaüthet !

Az e6 orphan nem tud lépni, és miatta a sötét király sem mehet d5-re és d6-ra.

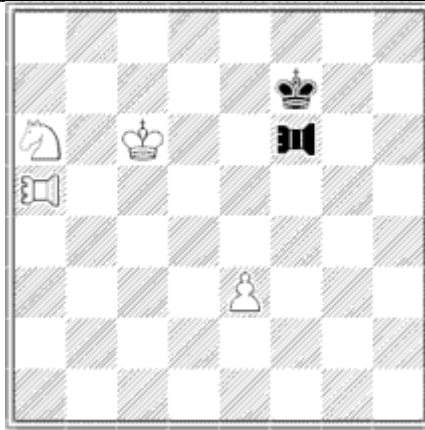
A feladvány magyarázata:

1.Rd4-d6 -> a bástya helyet zár a királynak és az e6 orphannak bástya erőt ad.

1. - Orpe6-e5 -> az orphan bástyaként lép, de nem ad sakkot, mert lépése után elveszti bástya erejét.

2.Sc1-d3 -> a huszár erőt ad az e5 orphannak.

2. - Orpe5-c4# -> az orphan elvesztette ugyan huszár erejét, de a sötét királytól elég erőt kap a matthoz.

PAO a5,f6

1.Kf7-e6+ Kc6-c7

2.Ke6-e5 Sa6-c5#

Típus: Kínai báb

Ütés: Csak ugorva az érkezési mezőre
Kínai bástya.

A pao úgy lép, mint a hagyományos bástya, de bástya lépéseivel nem üthet.

Egyetlen tetszőleges figurát viszont átugorhat bástya vonalon, de csak abban az esetben, ha ezzel ütni tud.
Bármily meglepő, ereje a hagyományos bástyával vetekszik.

Az f6 pao lépéslehetőségei: xa6,d6,e6,g6,h6,f1,f2,f3,f4,f5.

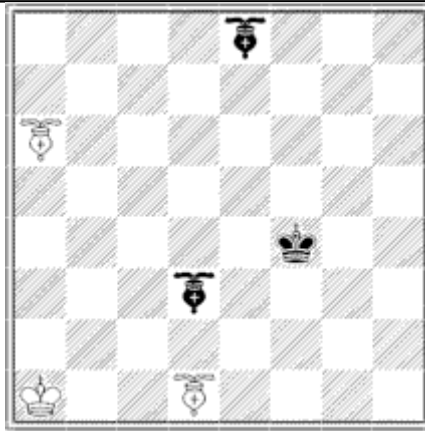
A feladvány magyarázata:

1.Kf7-e6+ -> a király a tábla közepére igyekszik és még sakkot is ad.

1. - Kc6-c7 -> a sakkból ki kell lépni, de a d6 mezőre azért ügyelni kell.

2.Ke6-e5 -> a király elérte célját.

2. - Sa6-c5# -> a huszár megfogja az e4 és e6 mezőket és bakot tart az a5 paonak, ami így mattot ad. Bár a pao nem tud lépni d5-re és f5-re, mégis védi ezeket a mezőket is.

PRINCESS a6,d1,d3,e8

1.Kf4-e5 Pria6-c8

2.Prid3-f4 Prid1-c3#

Típus: Kombinált báb = ugró báb + vonalbáb

Ütés: Normál, érkezési mezőre

Hercegnő

A huszár és a futó kombinációja.

A huszár, kiegészítve a futó lépéslehetőségeivel, egy erős bábót eredményez.

A bástyánál erősebb, de a vezérnél kicsit gyengébb figura.

A tábla közepéről maximum 21 helyre léphet.

A d3 princess lépéslehetőségei: xa6,b1,b2+,b4,b5,c1,c2+,c4,c5,e1,e2,e4,e5+,f1,f2,f5,g6,h7.

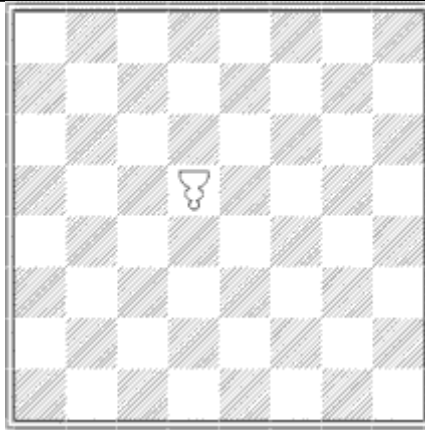
A feladvány magyarázata:

1.Kf4-e5 -> a király a tábla közepén kap mattot.

1. - Pria6-c8 -> a princess a d6,e6 és f5 mezőket megfogja.

2.Prid3-f4 -> a sötét király visszalépését megakadályozza.

2. - Prid1-c3# -> a princess huszárlépéssel futómattot ad.

PYRAMID d5

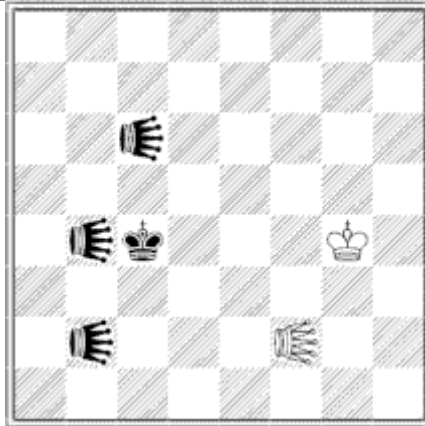
Típus: Különleges elem
 Űtés: Nem űthet
 Piramis.

A piramid tulajdonképpen nem is báb, hanem egy konstrukciós elem tündérállásokhoz.

Segítségével a táblán mesterséges akadályokat konstruálhatunk.

A lényegi különbség az edgehog és a reflektor elemekhez képest, hogy nem tábla széleként viselkedik, azaz egyes tündérbábok visszapattanása a piramid elemről nem lehetséges. Átalakuláskor viszont választható !

Természetesen semleges elem nem léphet, nem űthet és nem űthető.

QUEEN-1 b2,b4,c6,f2

1.Kc4-b3+ Kg4-f5
 2.Q-1c6-c4 Q-1f2-f3#
 Típus: Vonalbáb
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Visszapattanó széles vezér
 Az archbishop-1 és a rook-1 kombinációja.

A queen-1 úgy lép, mint a vezér, de a tábla szélével ütközve egyszer 90 fokos fordulattal tovább folytathatja útját, azaz futólépés esetén visszapattanhat, bástyalépés esetén pedig a szélső sort végigpásztázhatja.

Nagyon erős figura. A sötét királyt a tábla szélén könnyedén egyedül is bemattolhatja.

A b2 queen-1 lépéslehetőségei:

a1,a2,a3,a4+,a5,a6+,a7,a8,b1b3+,c1,c2+,c3,d1+,d2,d4+,e1,e2+,e3,e5,f1+,xf2,f4+,f6,g1+,g5+,g7+,h1,h6,h8.

A feladvány magyarázata:

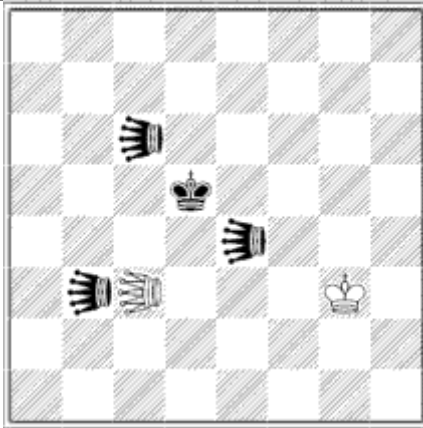
1.Kc4-b3+ -> a király bemegy a mattfészekbe és sakkot ad.

1. - Kg4-f5 -> az egyetlen lépés a királynak, mert g3-on lekötne saját queen-1 figuráját.

2.Q-1c6-c4 -> a király visszatérését akadályozza meg.

2. - Q-1f2-f3# -> a queen-1 elbánik három sötét ellenlábásával, de ehhez kettős sakkal kell mattot adnia !

QUEEN-X b3,c3,c6,e4



- 1.Q-xe4-e6 Kg3-f4
 2.Kd5-d6 Q-xc3-d2#
 Típus: Vonalbáb
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Többször visszapattanó széles vezér
 Az archbishop-x és a rook-x kombinációja.

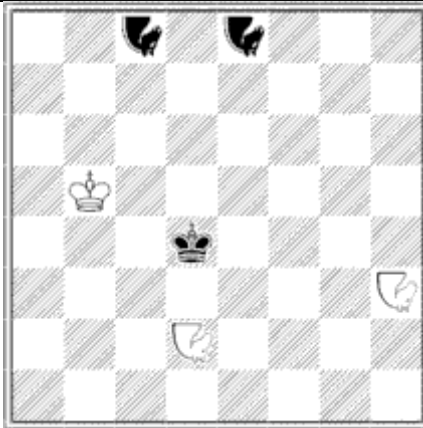
A queen-x úgy lép, mint a vezér, de a tábla szélével ütközve többször 90 fokos fordulattal tovább folytathatja útját, azaz futólépés esetén visszapattanhat, bástyalépés esetén pedig a szélső sort, illetve sorokat végigpásztázhatja.

A b3 queen-x lépéslehetőségei: a tábla összes szélső mezője, továbbá b2,b4+,b5,b6+,b7,c2,xc3+,c4,d3+,d7,e2,f3+,f7,g4+,g6+.

A feladvány magyarázata:

- 1.Q-xe4-e6 -> a queen-x előzetesen helyet zár a sötét királynak és felszabadítja az f4 mezőt.
 1. - Kg3-f4 -> a király megszünteti a c3 queen-x kötését és az e5 mezőt megfogja.
 2.Kd5-d6 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.
 2. - Q-xc3-d2# -> a queen-x azért távolodik a sötét királytól, hogy kettős sakkal mattot tudjon adni, ugyanis c1-felé is sakkot ad!

RADIALLEAPER c8,d2,e8,h3



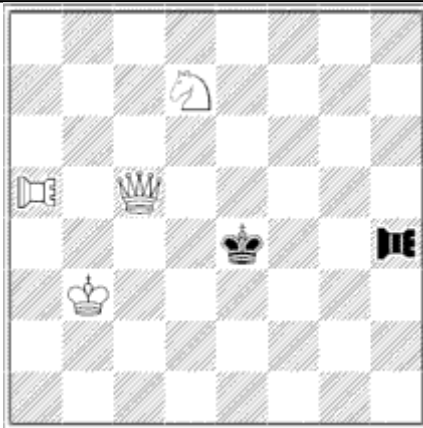
- 1.Rade8-e2 Radh3-f5
 2.Radc8-e4 Radd2-f4#
 Típus: Különleges báb
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Forgó

A radialleaper geometriai forgatás módszerével keres magának új helyet. A táblán szereplő összes ellenséges báb körüli önmaga szabályos forgatásával elérhető mezőre léphet. Szabályos a forgatás, ha a két pozíció távolsága megegyezik. Nagyon erős és kiszámíthatatlan figura. Ereje természetesen a táblán lévő ellenséges figurák számával általában növekszik!

A d2 radialleaper lépéslehetőségei: b2,b4,d6,f2,f4.

A feladvány magyarázata:

- 1.Rade8-e2 -> a radialleaper a világos király körül forgatja magát, e2-re új forgatási lehetőséget biztosítva a h3 radialleapernek.
 1. - Radh3-f5 -> az e2 radialleaperen forog f5-re.
 2.Radc8-e4 -> a világos király itt is központi figura.
 2. - Radd2-f4# -> a sötét király körül forogva mattol kettős sakkal a két sötét radialleapert kihasználva, ezért hiába lép el valamelyik radialleaper a kettős veszélyt nem tudja megszüntetni.

RANKHOPPER a5,h4

- 1.Rahh4-d4 Qc5-c7
 2.Ke4-d5 Sd7-c5#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Vízszintes bástyaszőcske.

A rankhopper bástyavonalon lép. A lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat.

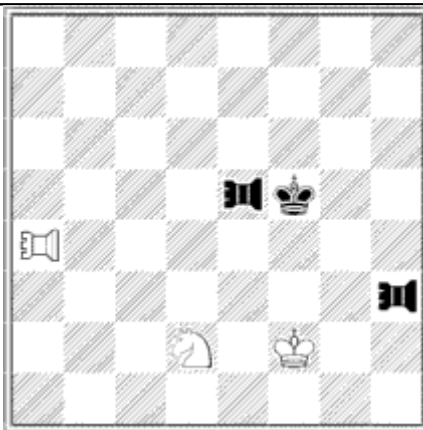
Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak azonos sorban legyen. Az átugrott báb utáni első mezőre érkezik.

A rankhopper nem hagyhatja el saját sorát. A lépés-ugrás vonalában másik figura nem állhat.

Az a5 rankhopper d5-re léphet.

A feladvány magyarázata:

- 1.Rahh4-d4 -> a rankhopper helyet zár a királynak.
 1. - Qc5-c7 -> a vezér megnyitja a sötét királynak a mattfészket.
 2.Ke4-d5 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.
 2. - Sd7-c5# -> a huszár bakot tart az a5 rankhoppernek, ami így mattot ad.

RANKRIDER a4,e5,h3

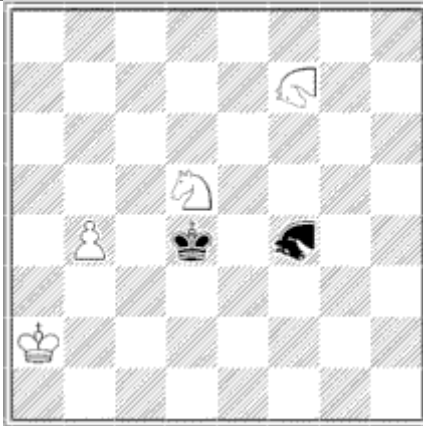
- 1.Rarh3-d3 Sd2-c4
 2.Kf5-e4 Sc4-e3#
 Típus: Vonalbáb
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Vízszintes bástya.

A rankrider úgy lép, mint a bástya, de saját sorát nem tudja elhagyni.

Az a4 rankrider lépéslehetőségei: b4,c4,d4,e4,f4,g4,h4.

A feladvány magyarázata:

- 1.Rarh3-d3 -> előzetesen helyet zár a királynak.
 1. - Sd2-c4 -> a huszár vonalat zár az a4 rankridernek.
 2.Kf5-e4 -> a király a rankrider - huszár üteg hatókörébe lép.
 2. - Sc4-e3# -> az üteg elsül és a rankrider mattot ad, a d3 rankrider nem védheti a mattot.

REFLECTING-KNIGHT f4,f7

1.Rfkf4xd5 b4-b5
 2.Kd4-c5 Rfkf7-c6#
 Típus: Ugró báb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Visszapattanó huszár.

A reflecting-knight úgy lép, mint a huszár, de a tábla szélére lépve kap még huszárlépés lehetőséget, visszapattanhat akár többször is. Az indulási és érkezési mezőnek különbözőnek kell lennie.

Az új lehetőséggel jelentősen megnöveltük a hagyományos huszár erejét.

Az f4 reflecting-knight lépéslehetőségei: d3+,xd5,e2+,e6,f2,f3,f6,g1,g2,g3,g5,g6,g7,h3,h5.

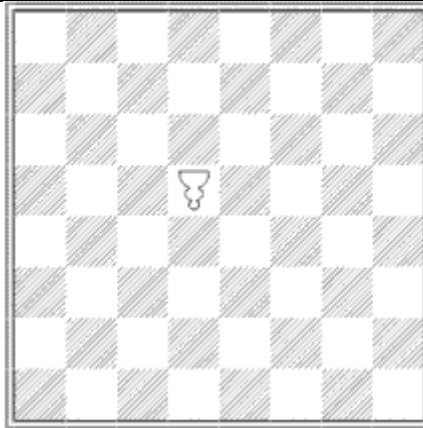
A feladvány magyarázata:

1.Rfkf4xd5 -> a reflecting-knight olyan erős, hogy a d5 huszárra nincs szükség a matthoz, az ütéssel helyet zár a reflecting-knight királyának.

1. - b4-b5 -> a sötét királynak helyet ad c5-ön és megfogja a c6 mezőt.

2.Kd4-c5 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.

2. - Rfkf7-c6# -> a reflecting-knight d8-ról pattan vissza és az összes szabad helyet megfogja a király körül, ráadásul b8-a6-c5 útvonalon mattot is ad !

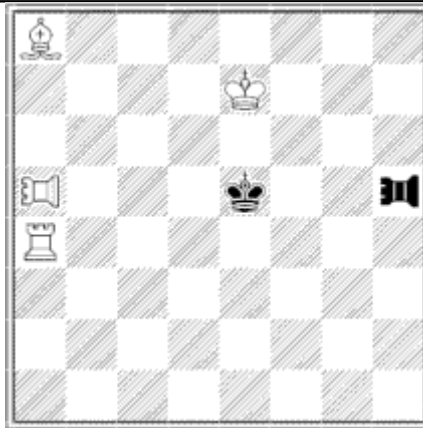
REFLECTOR d5

Típus: Különleges elem
 Ütés: Nem üthet
 Reflektor

A reflektor tulajdonképpen nem is báb, hanem egy konstrukciós elem tündérállásokhoz.

Teljesen megegyezik az edgeblock figurával, azaz tábla széleként viselkedik, ezért egyes tündérbábok mozgását megváltoztatja.

Természetesen semleges elem. Átalakulással nem választható.

RIDER03 a5,h5

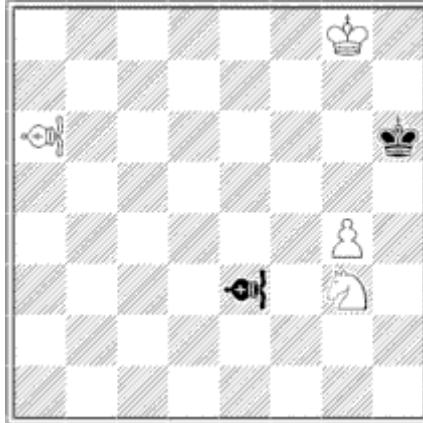
1.Ke5-f5 Ra4-h4
 2.R03h5-e5 Ba8-e4#
 Típus: Ugró vonalbáb (0+3)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Óriás bástya.

A rider03 egy óriás lépésű bástya, amely bástyavonalon egy 3x3-as rács mentén léphet. Az sem zavarja, ha a lépés vonalában másik figura áll. Maximum négy lépéslehetősége lehet, de a c3,c6,f3,f6 mezőkről csak kettőt léphet. Gyenge figura lett a bástyából.

Az a5 rider03 lépéslehetőségei: a2,d5,g5.

A feladvány magyarázata:

- 1.Ke5-f5 -> a király feladja a biztos matthelynek látszó e5-öt.
1. - Ra4-h4+ -> a bástya kritikus lépése a tábla egyik széléről a másikra.
- 2.R03h5-e5 -> a sötét király visszalépését megakadályozza.
2. - Ba8-e4# -> egyszerű futó matt, a g5 mezőt az a5 rider03 fogja.

RIDER33 a6,e3

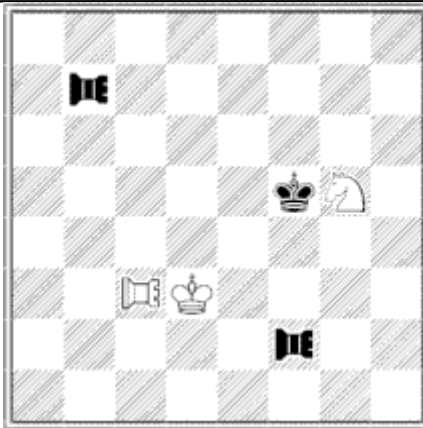
1.Kh6-g6 Sg3-e4
 2.R33e3-h6 R33a6-d3#
 Típus: Ugró vonalbáb (3+3)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Óriás futó.

A rider33 egy óriás lépésű futó, amely futóvonalon egy 3x3-as rács mentén léphet. Az sem zavarja, ha a lépés vonalában másik figura áll. A tábla közepén állva mindössze négy lépéslehetősége lehet, de nagyon sok mezőről már csak egyet léphet, vonalbáb lehetőségeit ritkán, csak a sarkokhoz közel állva csillogtathatja. Nagyon gyenge figura lett a futóból.

Az a6 rider33 csak d3-ra léphet.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kh6-g6 -> a király nem a tábla szélén kap mattot.
1. - Sg3-e4 -> a huszár az f6 és g5 mezőket megfogja.
- 2.R33e3-h6 -> megakadályozza a sötét király visszalépését.
2. - R33a6-d3# -> a rider33 egyszerű mattot ad.

ROOK-1 b7,c3,f2

1.Kf5xg5 Kd3-e4
 2.R-1f2-f6 R-1c3-g3#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Széles bástya.

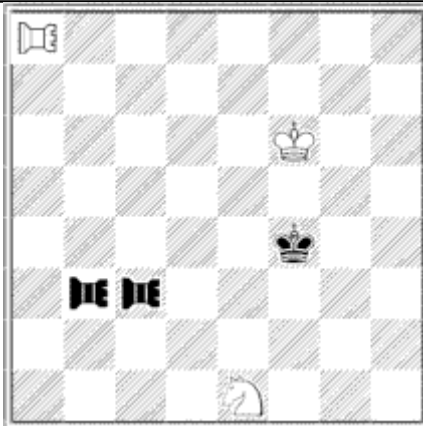
A rook-1 mint a hagyományos bástya, mindent tud és a tábla szélére lépve az adott szélén bástya módjára tovább is mehet.

A rook-1 akár 28 mezőre is léphet, szemben a hagyományos bástya 14 lépésével.

A b7 rook-1 az ismert bástyalépéseken kívül a tábla szélén minden mezőre léphet.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kf5xg5 a király leüti az erős huszárt annak érdekében, hogy az egyetlen mattfészket elfoglalja.
1. - Kd3-e4 a sötét király után kell menni, biztosítva az f4,f5 mezőket.
- 2.R-1f2-f6 a rook-1 helyet zár a királynak.
2. - R-1c3-g3# a jelentős sötét túlerő miatt csak g3-ról adható matt, g1-en sötét leütné a rook-1 figurát !

ROOK-GENERAL a8,b3,c3

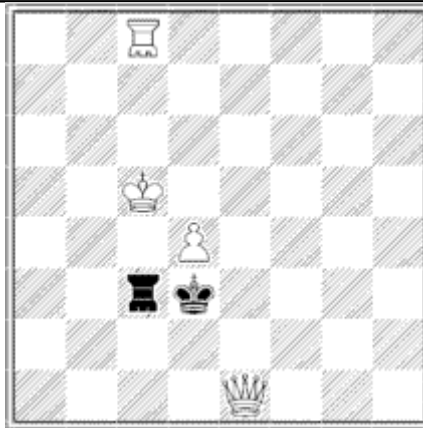
1.Rogc3-g3 Roga8-a4
 2.Rogb3-f3 Se1-g2#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Dupla bástya.

A rook-general úgy lép, mintha duplalépésű bástya lenne. A lépés vonalában másik figura nem állhat.

A c3 rook-general lépéslehetőségei: c1,c5,c7,e3,g3. Nem léphet a3-ra a b3 rook-general miatt.

A feladvány magyarázata:

- 1.Rogc3-g3 -> csak szépen sorjában.
1. - Roga8-a4 -> a rook-general az e4 és g4 mezőket megfogja annak ellenére, hogy most g4-re nem léphet.
- 2.Rogb3-f3 -> a második rook-general is megérkezett a helyzárásra.
2. - Se1-g2# -> egyszerű huszármatt.

ROOKHOPPER c3,c8

1.Rohc3-e3 Qe1-f1+
 2.Kd3-e4 Rohc8-c4#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Bástyaszőcske.

A rookhoppernek a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat bástyavonalon.

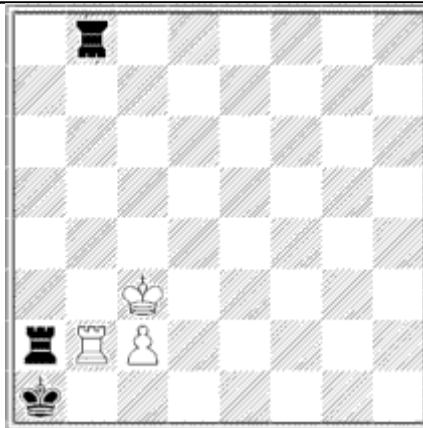
Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet. Az átugrott báb utáni első mezőre érkezik.

A lépés vonalában másik figura nem állhat.

A c3 rookhopper c6-ra és e3-ra léphet.

A feladvány magyarázata:

- 1.Rohc3-e3 -> a rookhopper helyet zár a sötét királynak.
 1. - Qe1-f1+ -> a vezér bezavarja a sötét királyt a mattfészekbe.
 2.Kd3-e4 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.
 2. - Rohc8-c4# -> a rookhopper mattot ad.

ROOKHOPPER-(x) b8

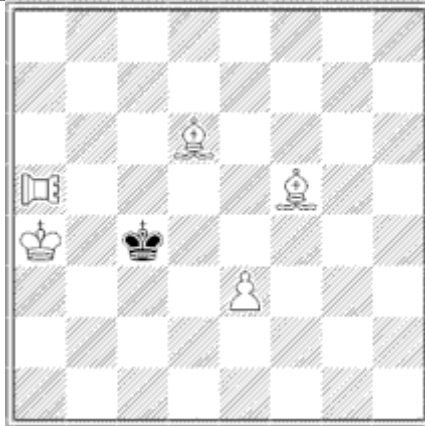
x=2,3,4,5,6 ötféle figura öt különböző feladvány (ikerfeladvány)
 x=2 rookhopper-2 b8 -> 1.Ra2-a3+ Rb2-b3 2.Rohb8-b1 Rb2xa3#
 x=3 rookhopper-3 b8 -> 1.Ra2-a4 Rb2-b4 2.Rohb8-b1 Rb2xa4#
 x=4 rookhopper-4 b8 -> 1.Ra2-a5 Rb2-b5 2.Rohb8-b1 Rb2xa5#
 x=5 rookhopper-5 b8 -> 1.Ra2-a6 Rb2-b6 2.Rohb8-b1 Rb2xa6#
 x=6 rookhopper-6 b8 -> 1.Ra2-a7 Rb2-b7 2.Rohb8-b1 Rb2xa7#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Távologró bástya.

A rookhopper-2, a rookhopper-3, a rookhopper-4, a rookhopper-5 és a rookhopper-6 báboknak a lépéshez egy másik figurára is szükségük van, amelyet átugorhatnak bástyavonalon. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet.

Az átugrott báb után rendre a 2., 3., 4., 5., 6. mezőre érkezik.

A feladvány magyarázata:

Az öt ikerállásban a b8 figurát cseréljük le az ötféle távolugró bástyára. Hamar rájövünk, hogy csak az "a" oszlopban tudunk bástyánkkal mattot adni, és a megüresedett b1-et is csak a b8 rookhopper tömheti be. Ezért attól függően, hogy a rookhopper mekkorát tud ugrani, a világos bástyát az b2-b8 vonalon a megfelelő távolságra kell vinnünk. Sötét bástya pedig olyan helyre "menekül", ahol lehetővé teszi a mattot azzal, hogy feláldozza magát !

ROOKLION a5

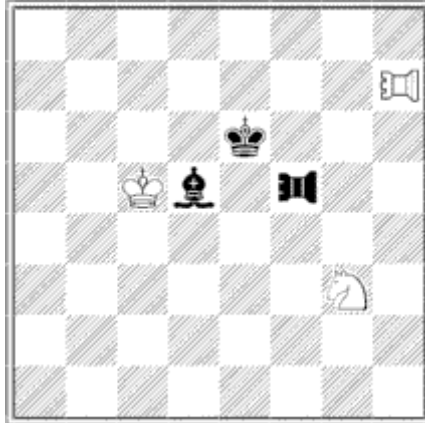
1.Kc4-d5 Bd6-e7
 2.Kd5-e5 Ka4-b5#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Bástyaoroszlán.

A rooklionnak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat bástyavonalon. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet. Az átugrott báb után akár bástya módjára tovább is haladhat az adott vonalon. A lépés-ugrás vonalában másik figura nem állhat.

Az a5 rooklion lépéslehetőségei: a1,a2,a3,g5,h5.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kc4-d5 -> a király e5-re igyekszik és eltávolodik a világos királytól.
1. - Bd6-e7 -> a futó megfogja az f6 mezőt is és beengedi a sötét királyt.
- 2.Kd5-e5 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.
2. - Ka4-b5# -> a király bakot tart az a5 rooklionnak, ami mattol.

ROOKLOCUST f5,h7

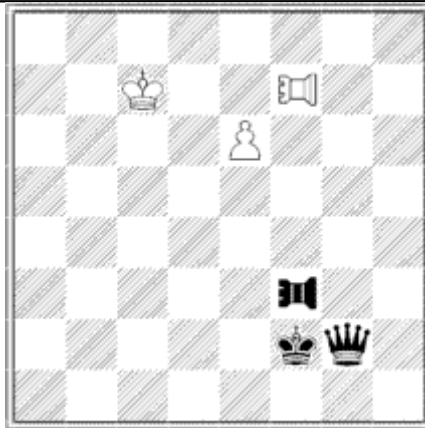
1.Ke6-e5 Sg3-h5
 2.Bd5-f7 Rolh7-e7(xf7)#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Az átugrott bábót leüti
 Bástyasáska.

A rooklocustnak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van bástyavonalon, amelyet átugorhat és egyben leüthet. Az átugrott báb értelemszerűen csak ellenséges figura lehet. A leütött-átugrott báb utáni első mezőre érkezik. Az érkezési mezőnek szabadnak kell lenni. A lépés vonalában másik figura nem állhat.

A h7 rooklocust nem tud lépni, de megakadályozza a sötét király lépéseit a 7. sorra.

A feladvány magyarázata:

- 1.Ke6-e5 -> a király a matthelyre megy, vonalat zár az f5 és vonalat nyit a d5 figurának.
1. - Sg3-h5 -> a huszár az f4 és f6 mezőket megfogja.
- 2.Bd5-f7 -> a futó öngyilkos lépése aktivizálja a h7 rooklocust.
2. - Rolh7-e7(xf7)# -> a rooklocust nem bástya, de a bástyához hasonlóan mattol.

ROOK-X f3,f7

1.R-xf3xf7+ e6xf7
 2.Kf2-g1 f7-f8R-x#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Többször visszapattanó bástya.

A rook-x mint a hagyományos bástya mindent tud, de a tábla szélére lépve az adott szélen tovább is mehet, akár körbe is járhatja a tábla szélét.

A rook-x akár 40 mezőre is léphet, szemben a hagyományos bástya 14 és a rook-1 28 lépésével.

Az f7 rook-x az ismert bástyalépéseken kívül a tábla szélén minden mezőre léphet.

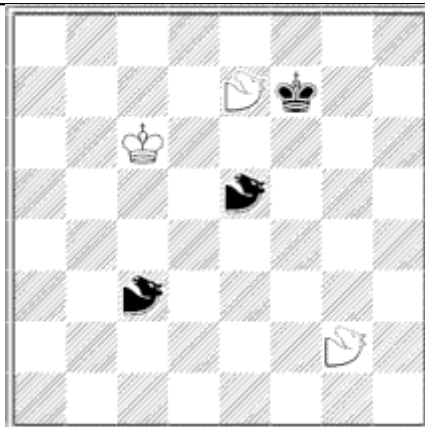
A feladvány magyarázata:

1.R-xf3xf7+ -> kisebb meglepetés a legerősebb világos figura ütése sakkra, de célja nem az ütés, hanem az öngyilkosság és a sötét királyt a tábla szélére engedni.

1. - e6xf7 -> az áldozatot el kell fogadni.

2.Kf2-g1 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.

2. - f7-f8R-x# -> az új rook-x a tábla szélén körbefutva két irányból mattol, ezért nem védheti még a sötét vezér sem.

ROOT25LEAPER c3,e5,e7,g2

1.Kf7-e6 R25e7-b3
 2.R25c3-f7 R25g2-b2#
 Típus: Ugró báb (0+5 vagy 3+4)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Ugró25

A root25 leaper ugrásai pontosan 5 egységnyi távolságra történnek.

Az ismert Pitagorasz tétel alapján egész értékekkel erre két lehetősége van. Érdekes, de nem túl erős figura.

A g2 root25leaper lehetséges lépései: b2,c5,d6,g7.

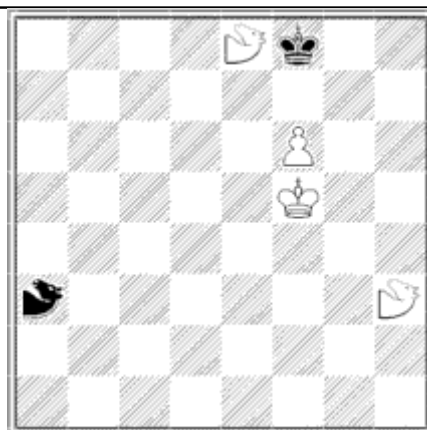
A feladvány magyarázata:

1.Kf7-e6 -> közelebb lép a világos királyhoz.

1. - R25e7-b3 -> a root25leaper megfogja az e7 és f6 mezőket.

2.R25c3-f7 -> a király visszalépését megakadályozza.

2. - R25g2-b2# -> a root25leaper bástyatípusú lépésével antilope mattot ad.

ROOT50LEAPER a3,e8,h3

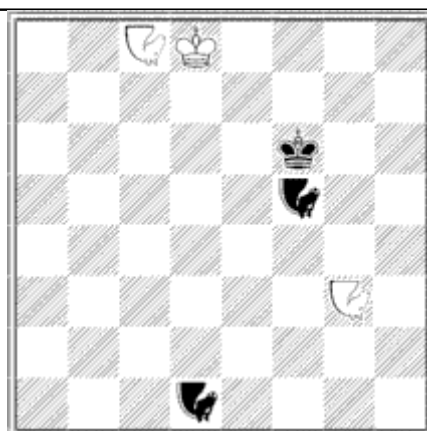
1.Kf8-f7 R50e8-f1
 2.R50a3-f8 R50h3-a2#
 Típus: Ugró báb (1+7 vagy 5+5)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Ugró50

A root50leaper ugrásainak távolság-négyzete pontosan 50 egység.
 Az ismert Pitagorasz tétel alapján egész értékekkel erre két lehetősége van.
 Gyenge figura, maximálisan három lépése lehet.

A h3 root50leaper lépéslehetőségei: a2,a4,c8.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kf8-f7 -> a király nem a tábla szélén kapja a mattot.
 1. - R50e8-f1 -> a root50leaper az e8 és g8 mezőket megfogja.
 2.R50a3-f8 -> megakadályozza a király visszatérését.
 2. - R50h3-a2# -> a root50leaper a tábla másik széléről mattol.

ROSE c8,d1,f5,g3

1.Kf6-e6 Rosc8-c4
 2.Rosd1-f6 Rosg3-c7#
 Típus: Ugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Körhuzár

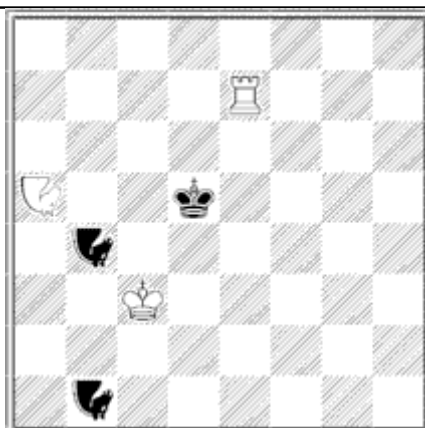
A rose huszárként mozog egy 6 egységnyi átmérőjű szabályos körvonalon. A körmozgást tetszőleges irányban megkezdheti. A mozgás körvonalában másik figura nem állhat. Több különböző körvonalon mozoghat, némelyiket két irányból is bejárhatja.

A teljes körvonal amit leírhat, nyolc mezőből áll. Amennyiben képes teljes kört bejárni, akkor a kiindulási mezőre visszaérkezve zéró lépése is lehetséges. Nagyon erős figura.

A g3 rose lehetséges lépései: b1,b5,c3,c7,d6,e2,e4,e8,f1,xf5,g3,g7,h1,h5.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kf6-e6 -> a király közelebb megy a világos királyhoz.
 1. - Rosc8-c4 -> a rose megfogja a d6,e5 és f7 mezőket.
 2.Rosd1-f6 -> megakadályozza a sötét király visszalépését.
 2. - Rosg3-c7# -> a rose az egyik rose-kör szemközti pontján mattol, miközben négy huszárlépést tesz és egyszerű huszármattot ad.

ROSEHOPPER a5,b1,b4

- 1.Rohb4-c6 Re7-e4
 2.Rohb1-d6 Re4-e5#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Körszöcske

A rosehoppernek a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak tőle rose lépésre legyen. A lépés-ugrás körvonalában másik figura nem állhat. Az átugrott báb utáni első rose mezőre érkezik. A rosehopper képes lehet zéró lépésre !

A b4 rosehopper lehetséges lépései: c6,x7,f4,g6.

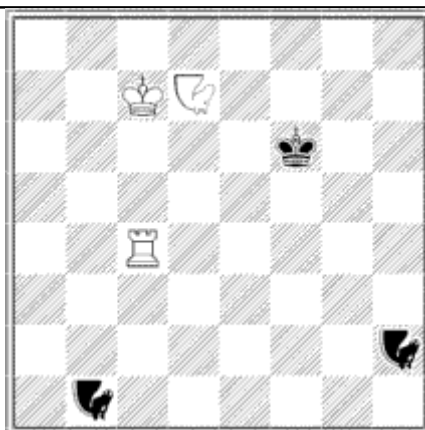
A feladvány magyarázata:

1.Rohb4-c6 -> a rosehopper egy teljes kört megtéve (c2 felé indul), a bástyát átugorva jut c6-ra és helyet zár a sötét királynak és bakot tart az a5 rosehoppernek.

1. - Re7-e4 -> a bástya a b1 rosehoppernek ad ugráslehetőséget.

2.Rohb1-d6 -> átugorva a bástyát szintén helyet zár.

2. - Re4-e5# -> a bástyát az a5 rosehopper védi.

ROSELION b1,d7,h2

- 1.Rolh2-f7 Kc7-d6
 2.Rolb1-f5 Rc4-g4#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Köroroszlán

A roselionnak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat. Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak tőle rose lépésre legyen. A lépés-ugrás körvonalában másik figura nem állhat. Az átugrott báb után akár tovább is haladhat a megkezdett rose vonalon és akár a kiindulási mezőn is újra áthaladhat. A roselionnak a zéró lépése is szabályos, de csak akkor, ha a teljes rose-körön rajta kívül pontosan egy figura áll, amelyet átugorhat.

A d7 roselion lépéslehetőségei: a4,b2,b6,d1,d7(zéró lépés!),f2,g4.

A feladvány magyarázata:

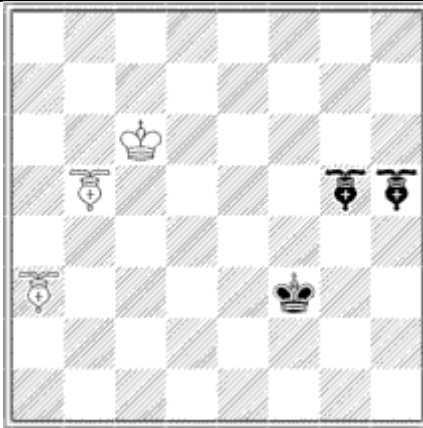
1.Rolh2-f7 -> a roselion a bástyát átugorva helyet zár és felszabadítja a d6 mezőt a világos királynak.

1. - Kc7-d6 -> a király az e5,e6,e7 mezőket megfogja és bakot tart a b1 roselionnak.

2.Rolb1-f5 -> a roselion helyet zár.

2. - Rc4-g4# -> a bástya megfogja a teljes g vonalat és bakot tart a d7 roselionnak, ami mattol.

A matt útvonala: b6-a4-b2-d1-f2-(g4)-f6.

ROUNDBISHOP a3,b5,g5,h5

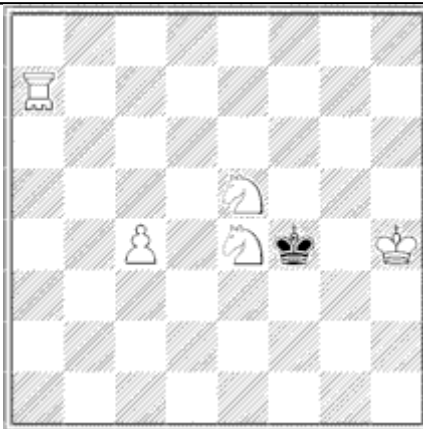
- 1.Kf3-f4 Robb5-d3
 2.Robh5-f3 Roba3-d2#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Négyzetfutó

A roundbishop futóvonalon léphet. Lépéseit egy 2x2-es négyzet mentén teheti meg úgy, hogy minden harmadik lépésben 90 fokkal elfordul. Bár ilyen módon minden nyolcadik lépésére a kiindulási mezőre érkezhetne, zéró lépése mégsem megengedett. A lépés vonalában másik figura nem állhat.

A h5 roundbishop lépéslehetőségei: d5+,e4+,e6,f7+,g4,g6+,g8.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kf3-f4 -> a király belép a mattfészekbe.
 1. - Robb5-d3 -> a roundbishop az e4,f5 és g4 mezőket megfogja.
 2.Robh5-f3 -> helyet zár a királynak.
 2. - Roba3-d2# -> a roundbishop az e3,e5,f4,g3 mezőket is támadja, azaz mattot ad. A g5 roundbishop hiába húz közbe, az e3 lépéssel a b4-d6-f4 lépés ellen akkor is védtelen !

ROUNDROOK a7

- 1.Kf4xe4 Kh4-g5
 2.Ke4xe5 Rroa7-c6#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Négyzetbástya

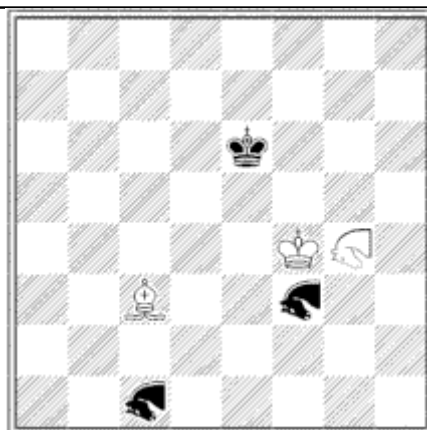
A roundrook bástyavonalon léphet. Lépéseit egy 2x2-es négyzet mentén teheti meg úgy, hogy minden harmadik lépésben 90 fokkal elfordul. Bár ilyen módon minden nyolcadik lépésére a kiindulási mezőre érkezhetne, zéró lépése mégsem megengedett.

A lépés vonalában másik figura nem állhat.

Az a7 roundrook lépéslehetőségei: a5,a6,a8,b5,b7,c5,c6,c7,c8.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kf4xe4 -> a huszár valamivel erősebb figura, mint a roundrook, most mégis le kell ütni a matt érdekében.
 1. - Kh4-g5 -> a világos királyra szükség van a matthoz.
 2.Ke4xe5 -> a második huszár leütése már igazi meglepetés, de a mattoló roundrooknak vonalat kell nyitni.
 2. - Rroa7-c6# -> a roundrook a világos király és egy gyalog segítségével a tábla közepén mattolja a sötét királyt, most értjük meg, hogy az első huszárt a d4 mező zárása miatt kellett leütni !

SERPENT c1,f3,g4

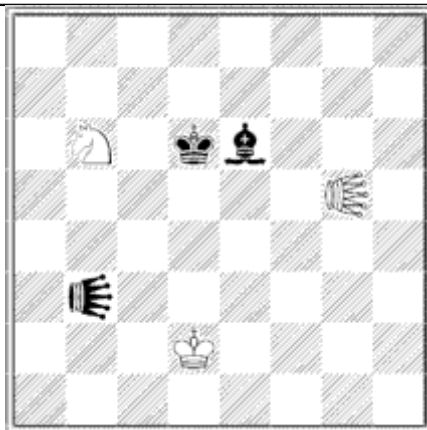
- 1.Serf3-d7 Serg4-b1
 2.Serc1-f7 Bc3-e5#
 Típus: Vonalbáb (1+1 és 0+1 lépések felváltva)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Szerpentin
 A snake rokona.

A serpent lépésvonalát legjobban egy összefüggő nightrider vonalként jellemezhetjük. A serpent egy ilyen vonalon felváltva tesz 1+1 és 0+1 lépéseket, létrehozva egy összefüggő nightrider vonalat. Minden második lépésre olyan mezőre érkezik, amelyet nightriderként is elérhetne, páratlan lépéseivel pedig ezt a vonalat teszi összefüggővé. A leírt vonalon vonalbábként haladhat, tehát bármely báb megakadályozhatja tovább haladását. Erős bábnek tekinthetjük. A tábla közepéről indulva akár 24 különböző mezőre is léphet.

A c1 serpent lépéslehetőségei: a2,a4,a5,b2,d2,d3,e2,e4,e5,f6,f7,g8.

A feladvány magyarázata:

- 1.Serf3-d7 -> a serpent helyet zár a királynak és vonalat nyit a g4 serpentnek. Útvonala: f3-e4-e5-d6-d7. Figyeljük meg, hogy a serpent visszafelé képtelen ezt a lépést megtenni. A serpent vonallépése gyakran egyirányú !
 1. - Serg4-b1 -> a serpent a c3 futóval üteget képez. Útvonala: g4-f3-e3-d2-c2-b1.
 2.Serc1-f7 -> ez a serpent is helyet zár a sötét királynak. Útvonala: c1-d2-d3-e4-e5-f6-f7. Ez a serpentlépés is egyirányú !
 2. - Bc3-e5# -> ütegmatt. A futó nyitja a b1 serpent vonalát és megfogja a d6 mezőt, a mattot természetesen a b1 serpent adja, és a d5,e7 mezőket is fogja !

SIREN b3,g5

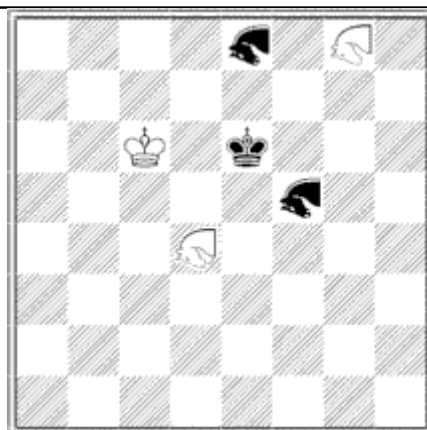
- 1.Sirb3-d5+ Kd2-e3
 2.Kd6-e5 Sb6-c4#
 Típus: Kombinált báb = vonalbáb + bakugró vonalbáb
 Ütés: Az átugrott bábót leüti
 Szirén
 A vezér és a locust kombinációja.

A siren úgy lép, mint a vezér, de vezérléssel nem tud ütni. Viszont üthet vezérvonalon locust módszerrel, azaz az ütéshez egy másik ellenséges figurára is szüksége van vezérvonalon, amelyet átugorhat és egyben leüthet. Az átugrott leütött báb utáni első mezőre érkezik. Az érkezési mezőnek szabadnak kell lenni.

A b3 siren lépéslehetőségei: az összes vezérlépés kivéve xb6, viszont b7(xb6) lehetséges.

A feladvány magyarázata:

- 1.Sirb3-d5+ -> a siren szabaddá teszi királya számára az e5 mezőt és vonalat zár az e6 futónak.
 1. - Kd2-e3 -> a király megfogja a d4 és e4 mezőket.
 2.Kd6-e5 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.
 2. - Sb6-c4# -> a huszár, kihasználva a d5 siren kötését, mattol. f4-et csak a világos király védi, mert a g5 siren pontosan a király miatt nem üthet f4-re !

SKYLLA d4,e8,f5,g8

- 1.Skyf5-e7 Skyd4-f5
 - 2.Skye8-g7 Skyg8-f6(xg7)#
- Típus: Különleges báb (0+1 és 1+1 összetett lépés)
 Ütés: Lépés közben a tőle (0+1) távolságra lévő ellenséges bábót leüti
 Hatfejű szörny (mitológiai alak).

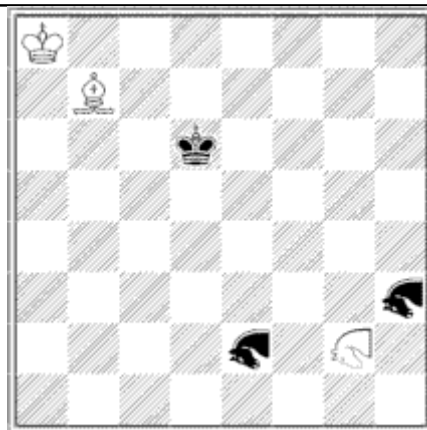
A skylla lépése két fázisból tevődik össze.

1. fázis : (0+1) lépés és ha itt ellenséges figura áll, azt leüti és folytatja útját. Ezen a mezőn saját báb nem állhat.
2. fázis : (1+1) lépés úgy, hogy összetett lépésének végeredménye huszárlépés legyen. Ezen érkezési mezőn semmilyen figura nem állhat

Az f5 skylla lépéslehetőségei: d6+,e3,e7,g3,g7,h4,h6.

A feladvány magyarázata:

- 1.Skyf5-e7 -> a skylla helyet zár a sötét királynak .
1. - Skyd4-f5 -> a skylla az e5 és f6 mezőket megfogja.
- 2.Skye8-g7 -> sötét lépéskényszerbe került és ez az öngyilkos lépés az egyetlen megoldás. c7 lépéssel sakkot adna, d6 és f6 lépése az e7 skylla miatt lehetetlen !
2. - Skyg8-f6(xg7)# -> a két világos skylla egymást védi, a mattot természetesen az f6 skylla adja.

SNAKE e2,g2,h3

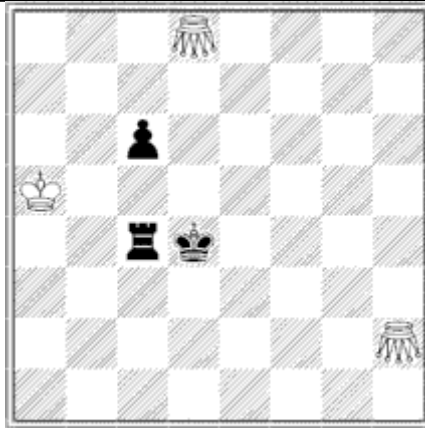
- 1.Snae2-c6 Bb7-c8
 - 2.Snah3-d5 Snag2-e6#
- Típus: Vonalbáb (0+1 és 1+1 lépések felváltva)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Kígyó
 A serpent rokona.

A snake lépésvonalát legjobban egy összefüggő nightrider vonalként jellemezhetjük. A snake egy ilyen vonalon felváltva tesz 0+1 és 1+1 lépéseket, létrehozva egy összefüggő nightrider vonalat. Minden második lépésre olyan mezőre érkezik, amelyet nightriderként is elérhetne, páratlan lépéseivel pedig ezt a vonalat teszi összefüggővé. A leírt vonalon vonalbábként haladhat tehát bármely báb megakadályozhatja tovább haladását. Erős bábnak tekinthetjük. A tábla közepéről indulva akár 24 különböző mezőre is léphet.

Az e2 snake lépéslehetőségei: a4,b3,b8,c1,c3+,c6,c7,d2,d4,d5,e1,e3,f2,f4,f5,g1,g3,g6,g7,h1,h8.

A feladvány magyarázata:

- 1.Snae2-c6 -> a snake - a d5 kritikus ponton áthaladva - helyet zár a királynak.
1. - Bb7-c8 -> a futó megfogja a d7 és e6 mezőket.
- 2.Snah3-d5 -> ez a snake is helyet zár.
2. - Snag2-e6# -> a snake világos mezőn állva az összes sötét mezőt ellenőrzi a király körül, azaz mattot ad.

SPARROW d8,h2

1.Rc4-c3 Spad8-e5
 2.Kd4-c5 Spah2-e4#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Veréb

A sparrownak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amely tetszőleges lehet. A sparrow vezérvonalon indul el, egészen a következő figuráig, itt 45 fokos elfordulás után az adott báb mellé lép. A lépés-ugrás vonalában másik figura nem állhat.

A d8 sparrow lépéslehetőségei: a6,b5,c5,e5.

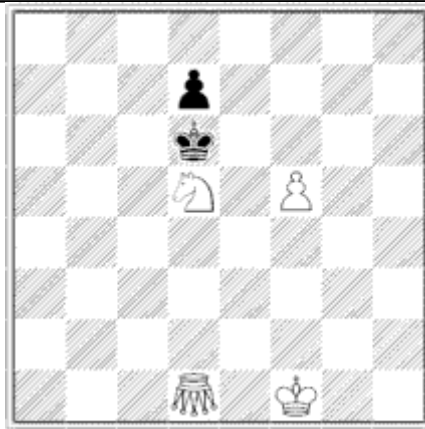
A feladvány magyarázata:

1.Rc4-c3 -> a bástya ugyan feladja a c4 mezőt, de olyan mezőre lép, ami ezt korrigálja.

1. - Spad8-e5 -> a sparrow a h2 sparrowlot aktivizálja.

2.Kd4-c5 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.

2. - Spah2-e4# -> a sparrow a sötét gyalog tehetetlenségét kihasználva mattol, a c4 és d5 mezőket az e5, míg a c5,d4,d6 mezőket az e4 sparrow támadja.

SPARROWLION d1

1.Kd6-e5 Spld1-c4
 2.d7-d6 Sd5-c3#
 Típus: Bakugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Veréboroszlán

A sparrowlionnak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amely tetszőleges lehet. A sparrowlion vezérvonalon indul el egészen a következő figuráig, itt 45 fokos elfordulás után az adott báb mellé lép, vagy az adott irányban vezéreként haladhat tovább. A lépés-ugrás vonalában másik figura nem állhat.

A d1 sparrowlion lépéslehetőségei: a2,a6,b3,b5,c4,d3,e2,e4,f3,g2,h1.

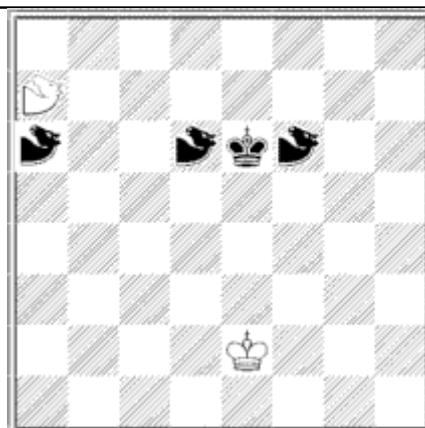
A feladvány magyarázata:

1.Kd6-e5 -> a király besétál a mattfészekbe.

1. - Spld1-c4 -> a sparrowlion a világos király és a huszár segítségével is léphet erre a mezőre.

2.d7-d6 -> megakadályozza a király visszatérését.

2. - Sd5-c3# -> a huszár amellet, hogy a d5 és e4 mezőket megfogja, még bakot is tart a sparrowlionnak a matthoz.

SPIRALRIDER a6,a7,d6,f6

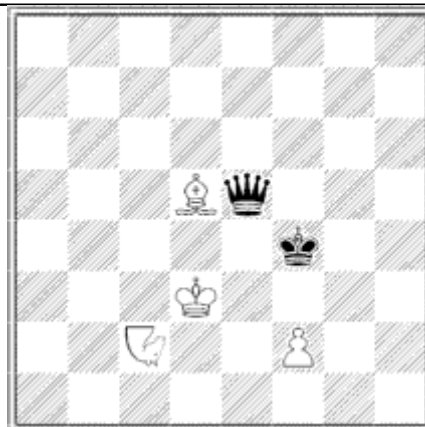
- 1.Ke6-e5 Ke2-e3
 2.Spra6-e6 Spra7-e7#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Spirálhuszár

A spirálrider bonyolult, de látványos vonalon mozoghat. Mozgása leginkább a huszár és a bástya lépéseire hasonlít. Vonala huszárlépések sorozatából tevődik össze. A vonal egy szabályos spirál jelleget ír le. Minden páros huszárlépésre olyan mezőre érkezik, amely tőle bástya távolságra van. Egy kiválasztott bástyavonalra legfeljebb négy különböző szabályos spirálvonalat tud leírni. Lehet a spirálvonal olyan, hogy a bástyavonalon kettesével halad és olyan is, hogy négyesével. Mindkét spiráltípust leírhatja a bástyavonal két oldalán. A tábla közepéről indulva 4x4, azaz 16 különböző spirálvonalon léphet, míg a sarokból indulva csak négy vonala lesz. A lépés vonalában másik figura nem állhat.

Az a7 spirálrider lépéslehetőségei: a5,a3,a1,b1,b5,c2,c4,c6+,c7+,c8,d5,e7,f5,g6+,g7+,g8,h5.

A feladvány magyarázata:

- 1.Ke6-e5 -> a király a világos királyhoz közelít.
 1. - Ke2-e3 -> megfogja a d4,e4,f4 pontokat.
 2.Spra6-e6 -> megakadályozza a király visszalépését.
 2. - Spra7-e7# -> a spirálrider kétutas mattot ad, az e6 spirálrider nem léphet egyidejűleg c6-ra és g6-ra.

SQUIRREL c2

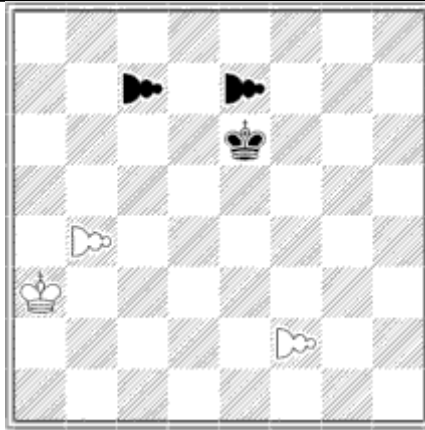
- 1.Qe5xd5+ Sqvc2-d4+
 2.Kf4-e5 f2-f4#
 Típus: Ugró báb (1+2 vagy 0+2 vagy 2+2)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Mókus
 A huszár és az alda kombinációja.

A huszár és az alda kombinációjából egy elég erős figura lett. A tábla közepéről akár 16 mezőre is léphet. Ez a 16 mező egy teljes 5x5-ös négyzetet alkot.

A c2 squirrel lépéslehetőségei: a1,a2,a3,a4,b4,d4,e1e2,e3,e4.

A feladvány magyarázata:

- 1.Qe5xd5+ -> az erős futó ütése sakkra meglepetés.
 1. - Sqvc2-d4+ -> a squirrel közbehúzással védi a sakkot és bezavarja a sötét királyt a matthelyre.
 2.Kf4-e5 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.
 2. - f2-f4# -> egyszerű gyalogmatt. A squirrel öt mező fogásával főszerepet játszik a mattban.

SUPERPAWN b4,c7,e7,f2

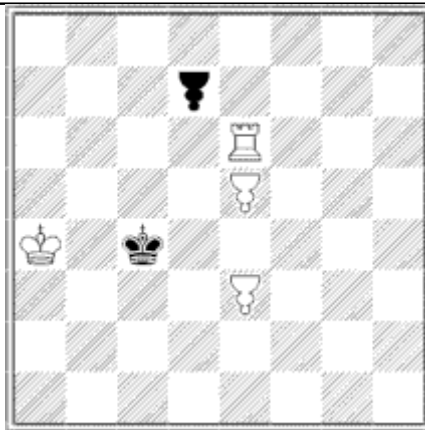
- 1.Ke6-d7 Spwf2-f8Q
 2.Spwe7-e6 Spwb4-b8S#
 Típus: Gyalog típusú báb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Szupergyalog

A superpawn átlósan üt előre, mint a futó és függőlegesen lép előre, mint a bástya. Nem üthető ep. és nem is tud menet közben ütni. Az ellenséges alapsorra érve hagyományos módon alakul át.

Ha e7-en gyalog állna, akkor a b4 superpawn lépéslehetőségei: b5,b6,b7,b8(Q,R,B,S),xe7.

A feladvány magyarázata:

- 1.Ke6-d7 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.
 1. - Spwf2-f8Q -> a vezérátalakulás természetes.
 2.Spwe7-e6 -> helyet zár e6-on és vonalat nyit a világos vezérnek.
 2. - Spwb4-b8S# -> csak a huszárátalakulás vezet matthoz.

TAXI d7,e3,e5

- 1.Taxd7-d4 Taxe5-e4
 2.Taxd4-d3 Re6-c6#
 Típus: Gyalog típusú báb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Taxi

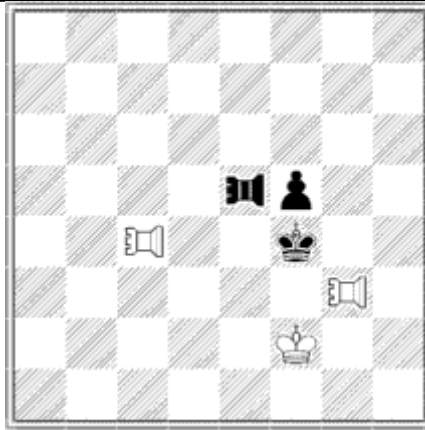
A taxi mindent tud, mint a hagyományos gyalog. Az alapsorról léphet hármat is és így menet közben két helyen üthető, továbbá visszafelé is léphet egyet, kivéve ha saját alapsorán áll. Ez utóbbi tulajdonsága miatt az utolsó sorra lépve nem kötelező átalakulnia, csak lehetséges. Viszont ha már lépett, elveszti dupla és háromszoros lépéslehetőségét, hiába lép vissza az

alapsorra. (Circe típusú feladványokban viszont újjászületéskor visszakapja hosszú lépéslehetőségeit !) A taxi figurának léteznek egyéb variánsai is. A taxi2 például olyan gyalog, amely előre és hátra is kizárólag egyet léphet, egyebekben megegyezik a taxi figurával.

A d7 taxi lépéslehetőségei: d6,d5,d4,xe6.

A feladvány magyarázata:

- 1.Taxd7-d4 -> a taxi d3-ra igyekszik, kihasználva alapsori hosszú lépéslehetőségét.
 1. - Taxe5-e4 -> a taxi visszalép, hogy megfogja d5-öt.
 2.Taxd4-d3 -> az utolsó szabad helyet is zárja.
 2. - Re6-c6# -> egyszerű bástyamatt.

TL-HUNTER c4,e5,g3

1.Kf4-e4 Tlhc4-d3
 2.f5-f4 Tlhg3-g6#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 BF-vadász

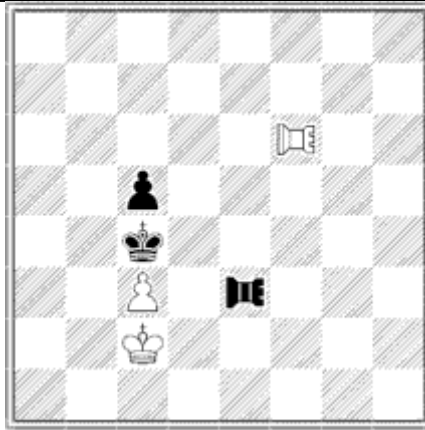
Az TL-hunter előre úgy lép, mint a bástya, hátrafelé mint a futó. Német és francia verziója létezik. A német verzióban a sötét TL-hunter ugyanúgy lép, mint a világos, a francia változatban viszont sötét előre lép, mint futó és hátrafelé, mint bástya.

Mindkét változatnak megvan a saját logikája, de lényegi különbség nincs a két verzió között, csak egyik esetben a sötét TL-huntert le kell cserélni LT-hunterre és fordítva. (lásd még LT-hunter leírás) Most a német verzióval ismerkedünk meg.

A c4 TL-hunter lépéslehetőségei: a2,b3,c5,c6,c7,c8,d3,e2,f1.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kf4-e4 -> a király itt mattolható.
 1. - Tlhc4-d3 -> a tl-hunter futó lépést tesz és bástyaként megfogja a d4 és d5 mezőket.
 2.f5-f4 -> a sötét király visszalépését meg kell akadályozni.
 2. - Tlhg3-g6# -> a tl-hunter bástyalépést tesz és futómattot ad.

TRITON e3,f6

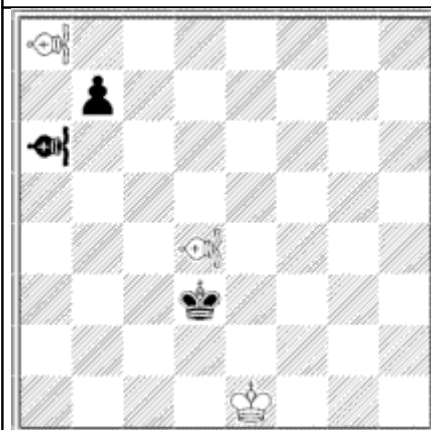
1.Kc4-d5 Kc2-d3
 2.Trie3-e5 c3-c4#
 Típus: Kombinált báb = vonalbáb + bakugró vonalbáb
 Ütés: Az átugrott bábott leüti
 Gőte
 A bástya és a rooklocust kombinációja.

A triton úgy lép, mint a hagyományos bástya, de bástyalépéseivel nem üthet. Viszont ütőképes rooklocust módjára, vagyis az átugrott bábott bástyavonalon leüti. Ütésnél az érkezési mezőnek szabadnak kell lenni. A leütött-átugrott báb utáni első mezőre érkezik. A lépése és ütése vonalában másik figura nem állhat.

Az e3 triton lépéslehetőségei: b3(xc3),d3,f3,g3,h3,e1,e2+,e4,e5,e6,e7,e8.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kc4-d5 -> a király belép a mattfészekbe és szabaddá teszi d3-at a világos királynak.
 1. - Kc2-d3 -> a sötét király után kell menni.
 2.Trie3-e5 -> a triton helyet zár és feloldja a c3 gyalog kötését.
 2. - c3-c4# -> egyszerű gyalogmatt, a 6. sort az f6 triton védi.

UBIBISHOP a6,a8,d4

1.Usha6-f1 Ke1xf1
 2.Kd3-c2 Usha8xb7#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Ultrafutó

Az ubibishop futóként mozog, de bárhol akárhányszor irányt is változtathat. Az ubibishop üres táblán egy lépésben akármelyik saját színű mezejére léphet. Nagyon erős figura. Két különböző színű ubibishop uralja az egész táblát.

A d4 ubibishop az e1 mező kivételével minden sötét mezőre léphet.

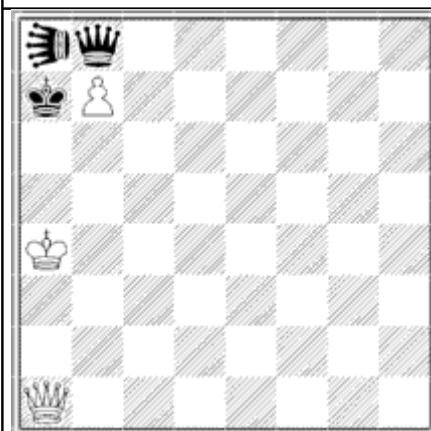
A feladvány magyarázata:

1.Usha6-f1 -> az ubibishop olyan erős figura, hogy kénytelen feláldozni magát a matt érdekében. Ha egyszerű futó lenne, akkor csak négy lépésben juthatna el f1-re !

1. - Ke1xf1 -> az ubibishopot le kell ütni.

2.Kd3-c2 -> az egyetlen megfelelő hely a matthoz.

2. - Usha8xb7# -> az ubibishop kiszabadulva fogságából mattot ad.

UBIQUEEN a8

1.Ka7-a6+ b7xa8Q+
 2.Qb8-a7 Qa1-f6#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Ultravezér

Az ubiqueen vezérként mozog, de bárhol akárhányszor irányt is változtathat.

Az ubiqueen üres táblán egy lépésben akármelyik mezőre léphet. Talán a legerősebb figura.

Egy ubiqueen uralja az egész táblát.

Az a8 ubiqueen egyetlen lépése egyben matt is a8xb7#

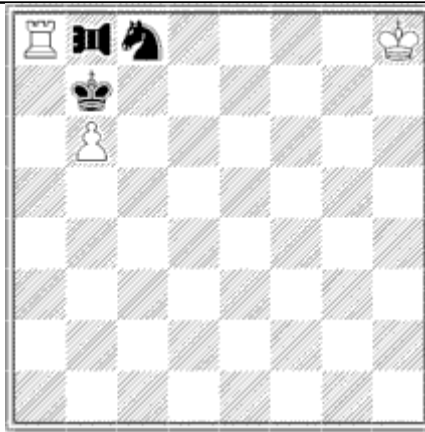
A feladvány magyarázata:

1.Ka7-a6+ -> sötét bármely lépésével sakkot adna világosnak.

1. - b7xa8Q+ -> a sötét sakk ellen nincs más védelem, csak az ütés, viszont nem vehetünk fel ubiqueen figurát, mert akkor sötét a sakkot csak ütéssel védhetné, marad tehát a jóval gyengébb vezér.

2.Qb8-a7 -> a közbehúzással a sakkot kivédte.

2. - Qa1-f6# -> az eddig tétlen vezér a sötét vezér kötését kihasználva mattol - ubiqueen nélkül, a két királyon kívül csak három "gyenge" vezér van a táblán.

UBIROOK b8

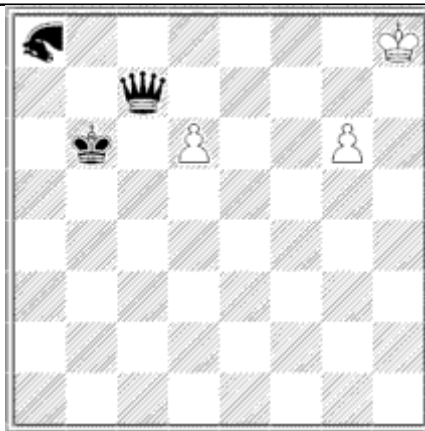
1.Kb7-c6+ b6-b7
 2.Urob8xa8+ b7xa8Uro#
 Típus: Vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Ultrabástya

Az ubirook bástyaként mozog, de bárhol akárhányszor irányt is változtathat.
 Az ubirook üres táblán egy lépésben akármelyik mezőre léphet. Nagyon erős figura.
 Egy ubirook uralja az egész táblát.

A b8 ubirook egyetlen lépése egyben matt is xa8#.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kb7-c6+ -> sötét bármely lépésével sakkot adna világosnak.
 1. - b6-b7 -> a gyalog kivédi a sakkot és a következő lépésben átalakulhat.
 2.Urob8xa8+ -> nem kell a gyenge bástya csak az ubirook !
 2. - b7xa8Uro# -> az ubirook átalakulás lehetséges, mert már szerepel ilyen báb a feladványban.

UBIUBI a8

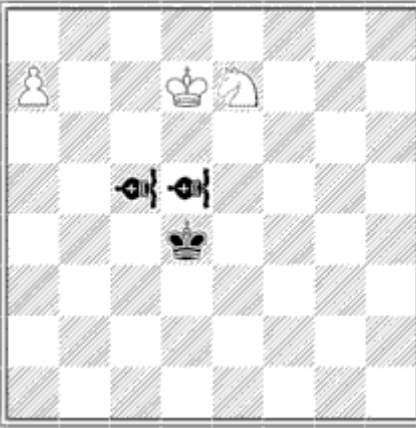
1.Qc7-f7 d6-d7
 2.Ubia8-c8 d7xc8Ubi#
 Típus: Ugró vonalbáb
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Ultrahuszár

Az ubiubi huszárként mozog, de bárhol akárhányszor irányt is változtathat.
 Az ubiubi üres táblán egy lépésben akármelyik mezőre eljuthat. Nagyon erős figura.
 Egy ubiubi uralja az egész táblát.

Az a8 ubiubi nem tud lépni, de a sötét király bármely lépése matt lenne, mert a fogságból kiszabadult ubiubi mindenható eljuthatna !

A feladvány magyarázata:

- 1.Qc7-f7 -> sötét egyetlen lépése, ami nem ad sakkot.
 1. - d6-d7 -> a gyalog ubiubi szeretne lenni.
 2.Ubia8-c8 -> a sötét ubiubi kénytelen feláldozni magát, mert bárhová lép, a készülő mattot védi !
 2. - d7xc8Ubi# -> természetesen ubiubi-t kell felvenni a matthoz.

VAO c5,d5

1.Vaod5-c4 Se7-c6+

2.Kd4-d5 a7-a8Vao#

Típus: Kínai báb

Ütés: Csak ugorva az érkezési mezőre

Kínai futó

A vao úgy lép, mint a hagyományos futó, de futó lépéseivel nem üthet.

Egyetlen tetszőleges figurát viszont átugorhat futóvonalon, de csak abban az esetben, ha ezzel ütni tud.

Bármily meglepő, ereje a hagyományos futóval vetekszik.

A c5 vao lépéslehetőségei: a3,b4,b6,d6.

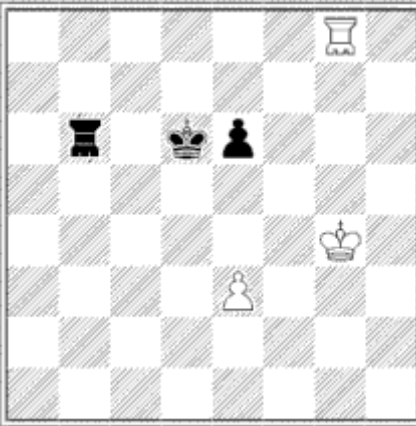
A feladvány magyarázata:

1.Vaod5-c4 -> a vao előzetesen helyet zár a királynak és felszabadítja a d5 mezőt.

1. - Se7-c6+ -> a huszár a matthelyre zavarja a sötét királyt.

2.Kd4-d5 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.

2. - a7-a8Vao# -> csak vao átalakulás vezet eredményre.

WARAN b6,g8

1.Kd6-e5 Warg8-d2

2.Warb6-f4+ e3xf4#

Típus: Vonalbáb (0+1 vagy 1+2)

Ütés: Normál, érkezési mezőre

Varánusz

A bástya és a táltos kombinációja.

A waran a bástya és a táltos lépéslehetőségeivel hasonló erővel rendelkezik, mint a vezér.

A tábla közepéről indulva 26 különböző mezőre léphet.

A b6 waran lépéslehetőségei: a4,a6,a8,b1,b2,b3,b4,b5,b7,b8,c4,c6,c8,d2,d5,d7,f4,f8,h3.

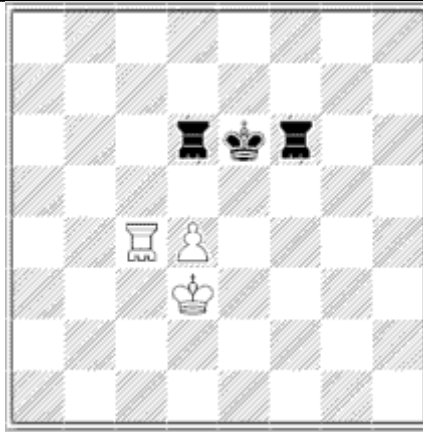
A feladvány magyarázata:

1.Kd6-e5 -> a király besétál a mattfészekbe.

1. - Warg8-d2 -> a waran az összes szabad mezőt megfogja a sötét király körül.

2.Warb6-f4+ -> a waran feláldozza magát a matt érdekében.

2. - e3xf4# -> a gyalog ad mattot, de a főszereplő a d2 waran.

WAZIR c4,d6,f6

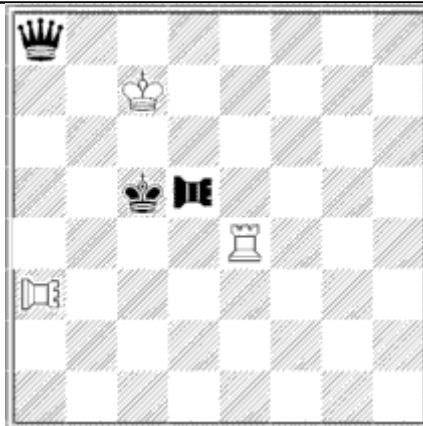
1. Ke6-d5 Kd3-e3
 2. Wazf6-e6 Wazc4-c5#
 Típus: Ugró báb (0+1)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Vezír

A wazir lépéslehetőségei királykeresztet írnak le. Nagyon gyenge figura.

A c4 wazir léphet b4-re, c3-ra és c5-re.

A feladvány magyarázata:

1. Ke6-d5 -> a király belép a mattfészekbe.
 1. - Kd3-e3 -> tempólépés, mert a wazirt meg kell várni, amíg e6-ra lép.
 2. Wazf6-e6 -> megakadályozza a király visszatérését.
 2. - Wazc4-c5# -> egyszerű wazirmatt.

WAZIRHOPPER a3,d5

1. Wahd5-b5 Re4-a4
 2. Qa8-d5 Waha3-a5#
 Típus: Bakugró báb (0+2)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Vezírszöcske

A wazirhoppernek a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat.

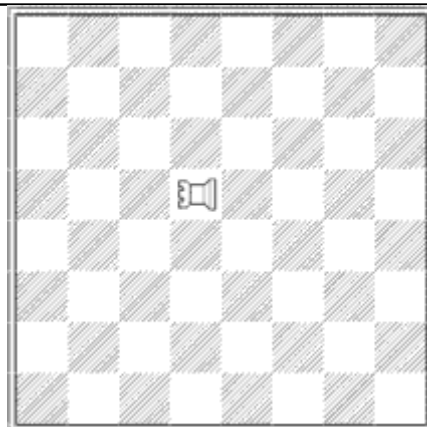
Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak tőle wazirlépésre legyen.

Az átugrott báb utáni első mezőre érkezik.

A d5 wazirhopper b5-re léphet.

A feladvány magyarázata:

1. Wahd5-b5 -> a wazirhopper helyet zár a sötét királynak és előkészíti az a3 wazirhopper mattolását.
 1. - Re4-a4 -> a bástya bakot tart az a3 wazirhoppernek.
 2. Qa8-d5 -> a vezér nem csak helyet zár, de a b5 wazirhopper visszatérését is megakadályozza.
 2. - Waha3-a5# -> egyszerű wazirhopper matt.

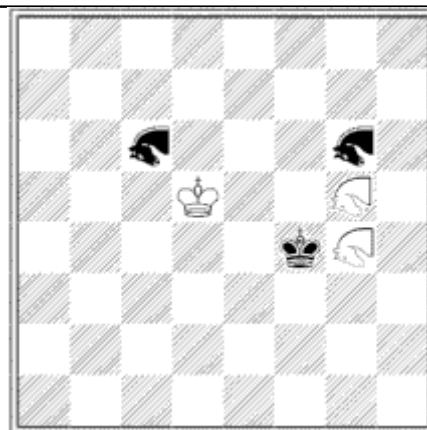
WAZIRRIDER d5

Típus: Vonalbáb
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Tündérbástya

A wazirrider teljesen megegyezik a hagyományos bástyával.

Az egyetlen különbség, hogy tündérbáb. Ennek csak egyéb

tündérbástya esetén van jelentősége, például circe típusú feladványokban újjászületéskor !

ZEBRA c6,g4,g5,g6

1.Kf4-f5 Zebg5-d3
 2.Zebc6-f4 Zebg4-d2#
 Típus: Ugró báb (2+3)
 Űtés: Normál, érkezési mezőre
 Zebra

A zebra lépése a huszárlépéshez hasonlít, de az egyik irányban 1 helyett 3-at lép.

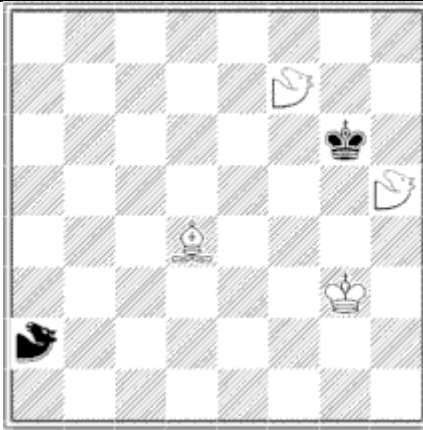
Ezzel a huszárnál kicsit gyengébb bábót sikerült alkotni.

A tábla közepéről indulva nyolc lépése lehet, akárcsak a huszárnak, de a tábla széle felé haladva lépéslehetőségei gyorsabban csökkennek.

A g4 zebra lépéslehetőségei: d2,d6,e1,e7.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kf4-f5 -> a király belép a mattfészekbe.
1. - Zebg5-d3 -> a zebra megfogja az f6 és g5 mezőket.
- 2.Zebc6-f4 -> megakadályozza a király visszalépését.
2. - Zebg4-d2# -> egyszerű zebramatt.

ZEBRAHOPPER a2,f7,h5

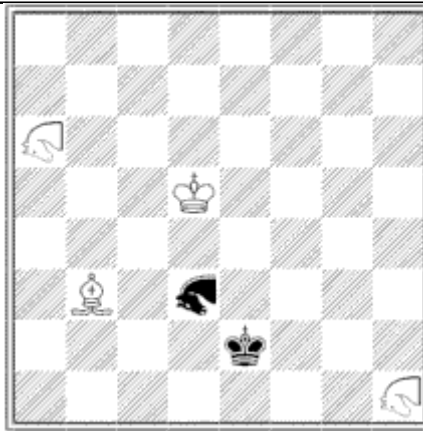
1.Kg6xh5 Zehf7-b1
 2.Zeha2-g6 Bd4-e3#
 Típus: Bakugró báb (4+6)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Zebraszöcske

A zebrahoppernek a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat.
 Az átugrott segítő tetszőleges figura lehet, csak tőle zebra lépésre legyen.
 Az átugrott bábtól zebra lépésre érkezik, szigorúan folytatva a megkezdett irányt (4+6).

Az f7 zebrahopper léphet b1-re.

A feladvány magyarázata:

- 1.Kg6xh5 -> a sötét király csak ütéssel tud a mattfészekbe lépni.
 1. - Zehf7-b1 -> a zebrahopper a sötét királytól már 4+6 távolságra van, de még nem tud ugrani.
 2.Zeha2-g6 -> megakadályozza a király visszatérését.
 2. - Bd4-e3# -> a futó megfogja a g5,h6 mezőket és bakot tart a b1 zebrahoppernek a matthoz.

ZEBRALOCUST a6,d3,h1

1.Ke2-f3 Kd5-e6
 2.Kf3-e4 Bb3-d5#
 Típus: Bakugró báb (4+6)
 Ütés: Az átugrott bábott leüti
 Zebrasáska

A zebra locustnak a lépéshez egy másik figurára is szüksége van, amelyet átugorhat és egyben leüthet.
 Az érkezési mezőnek szabadnak kell lenni.

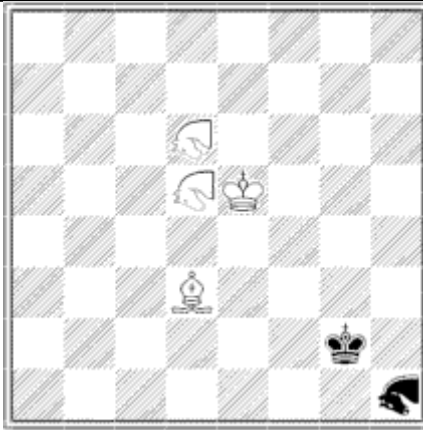
Az átugrott báb értelem szerűen csak ellenséges figura lehet.

A leütött-átugrott báb utáni zebra mezőre érkezik.

Az ábrán látható három zebra locust nem tud lépni, de a sötét király a h1 zebra locust miatt nem léphet e3-ra

A feladvány magyarázata:

- 1.Ke2-f3 -> a király a tábla közepére igyekszik.
 1. - Kd5-e6 -> a sötét királyt beengedi és megfogja az f5 mezőt is.
 2.Kf3-e4 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.
 2. - Bb3-d5# -> a futó a zebra locustok segítségével egyszerű mattot ad.

ZEBRARIDER d5,d6,h1

1.Zerh1-e3 Zerd6-a8
 2.Kg2-f3 Bd3-e4#
 Típus: Vonalbáb (2+3)
 Ütés: Normál, érkezési mezőre
 Zebrafutó

A zebrarider megkezdett zebralépését az adott irányban zebralépéssel meghosszabbíthatja (2+3).

Egy adott irányban a zebraridernek 2 lépéslehetősége lehet: (2+3) vagy (4+6). A zebraridernek 8 lépése lehetséges, még a sarkokból is megtehet négy lépést.

A h1 zebrarider lépéslehetőségei: b5,d7,e3,f4.

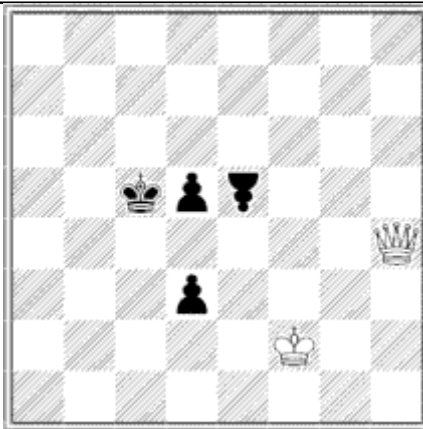
A feladvány magyarázata:

1.Zerh1-e3 -> a zebrarider előzetesen helyet zár a királynak.

1. - Zerd6-a8 -> a zebrarider a sarokból megfogja e2-t és g4-et és beengedi a sötét királyt f3-ra.

2.Kg2-f3 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.

2. - Bd3-e4# -> a futó egyszerű mattot ad.

ZERO e5

1.Zeoe5-e5 Qh4-e7+
 2.Kc5-d4 Qe7-b4#
 Típus: Különleges báb (0+0)
 Ütés: Nem üthet
 Nulla

A zero úgy lép, hogy nem lép semmit.

Ezzel nagyon egyszerű tempólépést tehet.

A zero figurával rendelkező fél sohasem lehet pattban !

Az e5 zero természetesen csak e5-re léphet.

A feladvány magyarázata:

1.Zeoe5-e5 -> a matt előkészített, de a sötét bábok helyzetének bármilyen megváltoztatása után már képtelenek lennénk mattot adni. Szerencsére a d5 zero lépése, illetve nulla lépése ezen segít.

1. - Qh4-e7+ -> a vezér természetesen b4-re igyekszik.

2.Kc5-d4 -> itt lehet mattolni a sötét királyt.

2. - Qe7-b4# -> egyszerű vezérmatt.

TARTALOMJEGYZÉK

I. TÜNDÉRBÁBOK – FAIRY CHESS PIECES

ALDA, ALDAHOPPER, (2)
 ALDALION, ALDALOCUST, (3)
 ALDARIDER, ALDARIDERHOPPER, (4)
 ALFIL, ALFILHOPPER, (5)
 ALFILLION, ALFILLOCUST, (6)
 ALFILRIDER, ALFILRIDERHOPPER, (7)
 ALL-LEAPER, AMAZON, (8)
 ANTILOPE, ARCHBISHOP, (9)
 ARCHBISHOP-X, AUROCH, (10)
 BEROLINA PAWN, BEROLINA SUPERPAWN, (11)
 BISHOP-1, BISHOPGENERAL, (12)
 BISHOPHOPPER, BISHOPHOPPER-(x), (13)
 BISHOPLION, BISHOPLOCUST, (14)
 BISHOP-X, BISON, (15)
 BLOCK, BOUNCER, (16)
 BOYSCOUT, CAMEL, (17)
 CAMELEON, CAMELHOPPER, (18)
 CAMELLOCUST, CAMELRIDER, (19)
 CARDINAL, CARDINAL-X, (20)
 CAT, CHARIBDYS, (21)
 CONTRABISHOPHOPPER, CONTRAGRASSHOPPER, (22)
 CONTRANIGHTRIDERHOPPER, CONTRAROOKHOPPER, (23)
 DABBABA, DABBABAHOPPER, (24)
 DABBABALION, DABBABALOCUST, (25)
 DABBABARIDER, DABBABARIDERHOPPER, (26)
 DIAGONALSPIRALRIDER, DOUBLEBISHOPHOPPER, (27)
 DOUBLEGRASSHOPPER, DOUBLEROOKHOPPER, (28)
 DRAGON, DUMMY, (29)
 DUMMYPAWN, EAGLE, (30)
 EAGLELION, EDGEBLOCK, (31)
 EDGEHOG, ELEPHANT, (32)
 EMPRESS, EQUIHOPPER, (33)
 FERS, FERSHOPPER, (34)
 FERSRIDER, FILEHOPPER, (35)
 FILERIDER, FLAMINGO, (36)
 FRIEND, GENERAL, (37)
 GIRAFFE, GIRLSCOUT, (38)
 GNU, GNUHOPPER, (39)
 GNURIDER, GRAL, (40)
 GRASSHOPPER, GRASSHOPPER-(x), (41)
 GRAZER-PAWN, GRAZER-SUPERPAWN,
 GRIFFON, GRYPHON, (42)
 HAMSTER, HOPPER-03, (43)
 HOPPER-33, HORIZONTAL-PAWN, (44)
 IBIS, IMITATOR, (45)
 IMPALA, JABBER, (46)
 JIBBER, JOKER, (47)
 KALIF, KANGAROO, (48)
 KORSAR, LANCER, (49)
 LEAFLEAPER, LEAPERXY, (50)
 LEO, LION, (51)
 LOCUST, LT-HUNTER, (52)
 MAN3, MAN3HOPPER, (53)
 MAN3RIDER, MAN, (54)
 MANHOPPER, MANRIDER, (55)
 MAO, MAORIDER, (56)

TARTALOMJEGYZÉK***I. TÜNDÉRBÁBOK – FAIRY CHESS PIECES***

MOA, MOARIDER, (57)
MOOSE, MOOSELION, (58)
NEREID, NIGHTHOPPER, (59)
NIGHTRIDER, NIGHTRIDERHOPPER, (60)
NIGHTRIDERLION, NIGHTRIDERLOCUST, (61)
NONSTOPEQUIHOPPER, OKAPI, (62)
ORIX, ORPHAN, (63)
PAO, PRINCESS, (64)
PYRAMID, QUEEN-1, (65)
QUEEN-X, RADIALLEAPER, (66)
RANKHOPPER, RANKRIDER, (67)
REFLECTING-KNIGHT, REFLECTOR, (68)
RIDER03, RIDER33, (69)
ROOK-1, ROOK-GENERAL, (70)
ROOKHOPPER, ROOKHOPPER-(x), (71)
ROOKLION, ROOKLOCUST, (72)
ROOK-X, ROOT25LEAPER, (73)
ROOT50LEAPER, ROSE, (74)
ROSEHOPPER, ROSELION, (75)
ROUNDBISHOP, ROUNDROOK, (76)
SERPENT, SIREN, (77)
SKYLLA, SNAKE, (78)
SPARROW, SPARROWLION, (79)
SPIRALRIDER, SQUIRREL, (80)
SUPERPAWN, TAXI, (81)
TL-HUNTER, TRITON, (82)
UBIBISHOP, UBIQUEEN, (83)
UBIROOK, UBIUBI, (84)
VAO, WARAN, (85)
WAZIR, WAZIRHOPPER, (86)
WAZIRRIDER, ZEBRA, (87)
ZEBRAHOPPER, ZEBRALOCUST, (89)
ZEBRARIDER, ZERO (90)