

Boholy János

A háromdimenziós sakkjáték és annak képességfejlesztési stratégiái

A hagyományos sakkjáték újszerű felhasználásáról és a sakktabla forradalmian új változatáról szeretném önöket tájékoztatni.

1. Találmányom tárgya a legegyszerűbb **3D-s** alakzat. Ennek az alakzatnak a felületén játszott sakkjáték eleve megköveteli **az alkalmazkodás képességét**, melynek egyenes következménye az, hogy ha játékunkkal valamilyen szintet el akarunk érni, növelni kell eddigi befogadó képességünket az új dolgok iránt. Tehát, képesnek kell lennünk lépést tartani a fejlődéssel. Nem alapozhatunk az eddig megszerzett tudásunkra, mivel **az csak kétdimenziós felületen működött!**

A magasabb szint elérése csak akkor lehetséges, ha tökéletesen kihasználjuk problémamegoldó képességünket. Segítségével az új környezetben könnyebben lehet tájékozódni, bábjainkat mozgatni és stratégiánkat kialakítani. Az itt játszható stratégiák és taktikák eleve más megvilágításba helyezik eddigi gondolkodásvilágunkat.

Így az, aki vállalja a kihívásokat és a megmérettetést, menthetetlenül a fejlődés felé indul el. Természetesen ennek a fordítottja is igaz. Le is maradhatunk, és messziről nézhetjük, hogy leahagy bennünket a világ.

2. Mondhatnám, hogy játékosan tanulunk gondolkodni. És ami ebben a legszebb, hogy erre nem kényszerít senki, sem tanár, sem senki más. Az öntanulási folyamattal és annak gyakorlásával a 3D-s felületen már **az oktatási stratégiát érintem**. Az egyén azon képességét vesszük célba, amikor is - az önmaga által irányított tanulási folyamattal - valamilyen magasabb szint elérését tűzi ki célul. A siker természetesen itt is az egyén képességén múlik. A legfontosabb kérdés az, hogy **képes-e reformgondolatokat átvenni** és azokat a való világban megvalósítani, de legalábbis megpróbálni!

3. Minden tervezett lépésem után több lehetőséget találhatok egy adott cél eléréséhez. Ezeket a lehetőségeket előre fel kell ismernem és mérlegelnem. Így már **az üzletpolitika** azon területére léptem, ahol egy tervezett lépésemmel több partner válaszát provokálhatom ki, eltérő eredményekkel.

A gömb sakkjáték nyelvére lefordítva, pedig azt jelenti, hogy ezekről a támadáshoz felhasználható plusz útvonalokról az ellenfél is képes visszatámadni, sőt esetleg nyerni is. A felderítést és a megoldást az üzletpolitika bújtatott csapdáinak **felderítéséhez és megoldásához hasonlítanám.**

4. A bábok mozgatásának elsajátításával, pontosabban a több útvonalon történő támadás lehetőségeivel egy mező ellen a 3D-s felületen már a legújabb hadászati módszereket gyakorolhatjuk. Ahogy a bolygó felszínén képesek vagyunk a legújabb hadieszközökkel bármely irányba csapást mérni, ugyan úgy a gömb felszínén is képesek lehetünk különböző irányokból támadni, egyben védekezni. Ezzel a lehetőséggel már **a katonai stratégia** felségterületére lépek.

Az úgynevezett csillagháborús tervek már semmilyen körülmények között nem nevezhetők 2D-nak. Tehát **a hagyományos sakktabla nem követheti az új hadászati stratégiákat, erre csak a gömbfelület képes, mivel teret enged a bonyolultabb modellezési lehetőségeknek!** A felületén játszható sakkjáték eleve magasabb szintet és modernebb stratégiát képvisel,

amivel természetesen igazodunk a jelen és feltételezhetően az eljövendő korok harcászati követelményeihez.

A megoldott probléma:

A hagyományos sakktábla legnagyobb hátránya, hogy a bábok határfoka a tábla széleihez közeledve erősen csökken, a sarokmezőkön pedig, ez egyenesen hátrányos. Ezt a hatást a valóságban az okozza, hogy az **a-** és **h-** oszlop, **az első és nyolcadik sor** mezőinek nincs szomszédos mezője minden irányban. Ezeket a mezőket a sakktábla szélei és sarkai falként határolják, így a negatív tulajdonságok bármilyen alakú kétdimenziós sakktáblán megmaradnak, mivel ezeket nem lehet kiküszöbölni.

Meghatározás:

A hagyományos sakktábla negatív tulajdonságai az új háromdimenziós felületen megszűnnek, mivel a sakkgömb felületén a játékmező széleit és sarkait felszámoltuk. Így a bábok a hagyományos szabályok betartása mellett korlátlanul fejthetik ki hatásfokukat. Ez azért történhet, mert minden mezőnek minden irányban van szomszédos mezője!

Bemutató:

A sakkgömb tulajdonképpen nem más, mint egy gömbfelületre helyezett hagyományos sakktábla. A gömb szerkezetéből adódóan szélek és sarkak nélküli játékmezőt kapunk, amelyen a bábok lehetőséget kapnak legnagyobb hatásfokuk eléréséhez. Mozgásukat csak a saját vagy az ellenfél bábja akadályozhatja. Az egyenrangú középmezőnkön optimális körülmények között lehet a bábokat mozgatni.

A hagyományos sakktáblán egy adott mezőről az ellenfél egy adott mezejét csak egy útvonalon érhetjük el. Ezzel szemben a sakkgömbön ugyanezekkel a bábokkal már „egy időben” és több útvonalon keresztül is elérhetjük célunkat.

A sakkgömb játékfelülete a lehetőségek óriási tárháza, amelynek kimerítése még előttünk áll. Olyan új változatok kerülnek napvilágra, amelyek magasabb szintű gondolkozást és kreativitást kíván a játékosoktól. Kifejezetten létkérdés a dimenzióban történő gondolkodás képessége. Ennek egyenes következménye az új sakkelmélet megszületése, melyet „**A gömb sakkjáték alapjai**” néven tettem közzé. Ebben a könyvben a hagyományos sakktáblától való eltéréseket, a legalapvetőbb törvényszerűségeket, a továbbtanulás lehetőségeit tárgyalom.

A sakkjáték eddigi típusait a különböző alakú 2D-s táblákon nagyobb felkészülés nélkül is lehet játszani. Ezzel szemben a körkörös mezőkön ez nem biztos, **mert a dimenzióváltás bizonyos szintű adottságot is igényel**. Pontosabban a bábokat háromdimenziós felületen kell elhelyezni és mozgatni erre, pedig valljuk be nem mindenki képes, bár legyen az illető profi sakkos vagy amatőr. Természetesen akadnak kivételek.

Az elmúlt évek tapasztalatai szerint a gömb sakkjáték megtanulásának alapja a bábok mozgatásának gyakorlása az üres gömbfelületen! Csak ezután jöhet a tényleges játék, eleinte lehetőleg csökkentett létszámmal.

A sakkjáték új formáját nem a szemünkkel kell játszani, hanem inkább a tudatunkkal. Mivel az emberi képzelet állítólag határtalan, így nincs komoly jelentősége annak, hogy nem látni a sakkgömb másik oldalát. Bár ebben az esetben a játékfelületet körbe is lehet forgatni.

Alapkövetelmény az a képesség, hogy az otthonunkból el tudjuk képzelni a többi földrész, ország vagy város helyét a Földön - legalább az égtájak megjelölésével, esetleg még

pontosabban behatárolva. Természetesen ugyanúgy el kell képzelni a többi báb helyét a gömbfelületen - egy adott bábtól számítva koordináták és notáció segítségével.

A sakkgömb lehet az emberi tudat fejlődésének következő lépcsőfoka. Már amennyiben képes rá, hogy megoldja a 3D-s helyzetet. A ma embere képességeinek helyes felhasználásával miért ne tudná megoldani a dimenzióváltást? Hasonló dimenzióváltás a múltban már történt, például amikor az ember a lapos Föld helyett a földgömbre szavazott. Röviden összefoglalva: **A háromdimenziós játékelület hatásos gondolkodásfejlesztő eszköz agyunk eddig ki nem használt kapacitásának pozitív kihasználására.**

Röviden a gömb sakkjáték változatairól

A sorrend a nehézségi fokozatok szerint van összeállítva:

1. Az egyszerűbb változat főbb jellemzői

Játék a körgyűrűs sorokon és a korlátozott hosszúságú oszlopokon. A bábok nem lépnek a csúcsmezőkre és szimmetrikusan nem haladnak át felette (64 mezőt használunk).

2. Változat optimális feltételekkel

Játék a körgyűrűs sorokon, átlókon és az oszlopokon. 64 mező teljes és 2 mező részleges használata. A bábok szimmetrikusan áthaladnak a semleges mezők felett, de nem állhatnak meg rajta. Itt a felület már a gyakorlatban is akadálymentes, tehát végtelen. A 3D-s felületen a tiszták a lehető legjobb feltételeket kapják teljes erejük bemutatásához.

3. Változat maximális hatással a csúcsmezőkről

Játék a körgyűrűs sorokon, átlókon, oszlopokon és a csúcsmezőn, 66 mezőt használunk. A bábok szimmetrikusan áthaladnak a csúcsmezők felett, vagy szükség esetén megállhatnak rajta! Két új szuper teljesítményű centrummező keletkezik a hagyományos értelemben vett centrumtól teljesen eltérő értelemben.

4. A sakkjáték különleges lehetőségei közül

Az aszimmetrikus alapállás hét változatát említem meg.

Az egyszerűbb változatról bővebben

Ebben a változatban továbbra is megmarad a sakktabla alsó és felső széle az első és nyolcadik gyűrűs sor külső oldalán a csúcsmező körül, de eltűnnek a hagyományos sarokmezők. A középmezőktől fokozatosan haladva a csúcsmezők felé a hagyományos sakkhoz hasonlóan itt is csökken a bábok hatásfoka. Ezzel szemben a gömb körül jobbról és balról növekszik a bábok hatásfoka a körkörös sorokon.

A bástya

Mozgatása az oszlopokon csak a csúcsmezőig történik. Ezzel ellentétben **a gyűrűs sorokon** a gömb körül mozgatjuk. Az ellentétes mezőt jobbról és balról tehát két irányból is elérheti. (Pl.: Ba4-e4.) Ezzel a megoldással, hogy a kijelölt célt két irányból is eléri, nagyfokú hasonlóságot mutat valamely modern hadieszközzel a bolygónk felszínén.

A futó

A hagyományos játékhoz viszonyítva emelkedik az értéke, mivel a hosszúátlókon átlépheti az **a-** és **h-** oszlop közötti határt. A távolraható báb számára megszűntek a hagyományos rövidátlók. Mindig hosszúátlón mozog.

A vezér. Mozoghat a gömbön, mint a bástya vagy a futó.

A huszár

Alapállásból a Hb1 négy mezőt érhet el, az a3, c3, h2, d2 mezőket. Az ő hatásfoka is növekszik, mivel eddig nem érhetette el a **h2** -t. Mozgatása továbbra is a hagyományos elvek szerint történik.

A király

A hagyományos szabályok szerint egy lépést tesz bármely irányba, beleértve az a-ról a h oszlopra (és vissza) történő lépést is.

A gyalog

Amennyiben eléri az utolsó sort, azonnal át kell cserélni azonos színű bábra a király kivételével. Ez az új báb azonnal működőképes. A gyalog sem lép a csúcsmezőkre!

Megjegyzés: A hagyományos sakktablán a szélső gyalog sok gondot okozott a játék folyamán, de főleg a végjáték-tanulmányok során. Ez itt nem fordulhat elő, mivel a sakkgömbnek nincs szélső oszlopa. Egy negatívummal kevesebb.

A rosáda

A hagyományos szabályok szerint a gyűrűs alapsoron a királynak lehetősége van **bármely** bástyával és **bármely** oldalon sáncolni a szabad jobb vagy baloldal még el nem mozdított bástyájával.

A sakkgömb felületén lehetőségünk van, a bármely szót szó szerint érteni. Ez már egy újabb jövőbe mutató variáció a sáncolás megreformálásával. A gyűrűs alapsoron valóban **bármely megmaradt bástyával és bármely oldalról sáncolhatunk.**

Pl.: Rövidsánc 0-0 = Kg1. Ehhez használhatjuk a Bh1-et vagy ha kilépett az alapmezőről, akkor a Ba1-et. Hosszúsánc 0-0-0 = Kc1, ehhez használhatjuk a Ba1 vagy ha kilépett az alapmezőről, akkor a Bh1.

Összefoglalva az egyszerűbb változatot:

A megnyitási stratégiáknál figyelembe kell venni, hogy az egyenlítői övezetben **körkörös**en lehet a gyűrűs sorokon támadást indítani, és természetesen ugyanígy lehet védekezni is. Pl.: Harc a kettős centrumért a **d4, d5, e4, e5** és a **h4, h5, a4, a5** mezőkért. A példában kétfrontos harcot vívunk!

A látszólagos nehézségek ellenére az egyszerűbb változat kevés gyakorlással minden gond nélkül bárki számára megtanulható.

A gömb sakkjáték optimális – igényesebb – változata

Játék a gyűrűs sorokon, a gyűrűs átlókon és a gyűrűs oszlopokon. 64 mező teljes és 2 mező részleges használata. A bábok szimmetrikusan áthaladhatnak az **X** és **Y** semleges mezők felett, de nem állhatnak meg rajta. **A hagyományosan használt 64 mező a semleges mezők segítségével minden irányban összekapcsolódik. Optimális feltételek keletkeznek a sakkjátékhoz.**

A semleges mezők fel vannak tüntetve, de a gyakorlatban nem lépünk rá. A bábok szimmetrikusan áthaladhatnak felette: az **a** oszlopról az **e** oszlopra, a **b**-ről az **f**-re, a **c**-ről a **g**-re, a **d**-ről a **h**-ra és vissza! Ezeket szimmetrikusan szemben levő oszlopoknak nevezzük.

Az egyszerűbb változathoz viszonyítva így már megszűnik a „sackgömb” eddig meglévő alsó és felső széle is, tehát a bábok mozgása a gyűrűs oszlopokon sem lesz korlátozva. Lehetőség nyílik az első mezőről átlépni a szemben levő oszlop első mezőjére vagy az utolsó mezőről a szemben levő oszlop utolsó mezőjére.

Így a hagyományos sakktáblának teljes mértékben (vagyis minden oldalról) megszűntek a szélei és sarkai, és ennek az új tulajdonságnak a következtében növekszik a bábok határfoka vertikálisan, horizontálisan és diagonálisan.

Az új tulajdonságok eredményeképpen a bábok csak önmaguk mozgását tudják korlátozni. Ebből következik, hogy a gömb sakkjáték optimális változatában a hagyományos sakktáblán meglévő minden negatív hatás megszűnik, de megmarad a semleges mező okozta új pozitív hatás! Ami nem más, mint hogy körkörös minden mezőnek van szomszédos mezője a sackgömbön!

Egyúttal természetesen megtartjuk a mezők színeinek folytonosságát minden irányban (sötét-világos- sötét- világos, stb.).

Mind a 64 mező egyenrangú középmezőnek minősül és így optimális körülmények között maximális határfokkal lehet a bábokat mozgatni. Ez azt jelenti, hogy a bábokban lévő mozgási potenciált teljes mértékben ki lehet használni, bármely mezőre is lépünk. Ellentétben a hagyományos sakktáblával, ahol az említett folyamat, mint egy 2000 éve nem lehetséges. **A két játéktér között a mozgási potenciál felszabadítása a legszembeütőbb különbség.**

Játék közben a mezők között fellépő értékkülönbséget (az állás helyzetétől függően a sakkgömb felületén) csak az adott báb minősége és hatásfoka tudja megváltoztatni.

Ez nagy előrelépés a hagyományos sakktáblához viszonyítva, ahol az említett értékkülönbségeket főleg a **tábla szélei és sarkai** által okozott hatás határozta meg! Minél közelebb jutottunk a tábla széléhez vagy a sarkához, annál rosszabb helyzetbe kerültünk. És ehhez jött még hozzá az ellenfél tehetsége is.

Összesítve a tisztek mozgását:

A hagyományos sakktáblán az ellenfél bábját csak egy útvonalon érhetjük el.

A sakkgömb optimális változatában ugyanazokkal a bábokkal már több útvonalon is elérhetjük célunkat. A bástya és a futó számára főleg a végjátékok során négy útvonalat is kilehet építeni a gömb négy oldalán. A vezér számára viszont összevont futó-bástyahatással még jobban növelhetjük a báb útvonalainak a számát.

Az itt alkalmazott lehetőségek fellelhetőek a modern katonai stratégiák tervezésénél és a hadieszközök célba juttatásánál. Könnyebben fel lehetne a hasonlóságot ismerni, hogy ha a hagyományos bábok nevei helyett a modern harci eszközök neveit használnánk. Pl.: repülőgép-anyahajó, atom-tengeralattjáró, interkontinentális rakéta, mesterséges hold, stb.

Tehát kérem Önöket, hogy a jobb megértés érdekében a hagyományos bábok mozgási lehetőségeit próbálják összekapcsolni valamilyen modernebb hadieszközzel, mint amilyet az eredeti báb képvisel.

A bástya

1. Már ismert számunkra, hogy a gyűrűs sor mezőit jobbra és balra is eléri.

2. Mozgatása **az oszlopokon** a semleges mezőkön át is történhet. Pl.: Bal az üres sakkgömb **a**-oszlopát és a szemben lévő **e**-oszlopot érheti el mindkét irányból. A szimmetrikusan szemben levő oszlopok 16 mezős gyűrűs oszloppárokat alkotnak.

Röviden: Játék közben a bástya 4 útvonalon indulhat el, így lehetősége van a számára ellentétes mezőt a 4 útvonal egyikén elérni.

Feltételezem, hogy mozgása Önök számára is hasonlít valamilyen modern hadieszközzel.

A futó

Mozgatása az átlókon történik azon a sínen, amelyen áll. A hagyományos játékhoz viszonyítva emelkedik az értéke, mivel szimmetrikusan áthalad a semleges mezők felett és az átlókon. Tizenhat mezős gyűrűs átlópárokat kapunk, amelyen növeli teljesítményét.

Példa: **Fc1-g1!** (Ezt a lépést a hagyományos sakktáblán nem lehet meglépni.)

Az első sorról indulva útja a **c1**-ről szétválik jobbra és balra (áthalad az Y mezőn) és újra találkozik a **g1**-en. A két útvonal **hat** mezőn keresztezi egymást, egy mezőn találkozik egymással: **e3, g5, a7, (Y), e7, c5, a3, g1**. A találkozások azért következnek be, mert a gömb felületén létrejött útpálya ezeket a mezőket keresztezi egymást. Így itt a két irány bármelyikéről véd, támad, illetve sakkot ad, feltétel a két szabad átló.

A fordított irány szerint az útvonal először áthalad az X semleges mező felett a g1-re (azzal, hogy átlépett a g1-re, a Fc1 átveszi a sakkgömbön az ott nem létező Fg1 szerepét!), itt az út szétválik jobbra és balra, így fordított irányból is eléri az említett mezőket. Tehát a **3., 5., 7.** sor kiemelt mezőin a valóságban, egy időben **négyes sakkot** vagy **mattot** hozhat létre, vagy a négy útvonal valamelyikén áthaladva kiveheti az ellenfél bábját.

A futó lépéslehetősége a többszörösére emelkedik, így értéke gyakorlatilag egyenlő a bástyáéval. A futóban lévő - eddig elfojtott - mozgási energia a sakkgömb segítségével

felszabadult. A futó mozgásának megtanulása a játék Achillesi sarka, e nélkül nem lehet a sakkgömbön sakkozni! Röviden, az optimális változatot csak akkor érthetjük meg, ha tisztában vagyunk a futó szerepével!

A futó jellegzetes mozgása a gömbfelületen vetekedik valamely modern hadieszközzel, amelynek szerepe némely hadsereg számára hosszútávon biztosított.

A vezér

Mozoghat a sakkgömbön mint **bástya „és” futó!** Példa: Vd1-h1. Vd1-(Y)-h1. Ezt a lépést meglépheti a bástya mozgásával és meglépheti a futó mozgásával is.

Kérem, figyeljenek!

A kéttípusú útvonal (a Vd1 esetében B és F) **3** mezőn a **d5**, (Y), **h5**, **h1**, (X) mezőkön találkozik egymással. **A találkozás egy radikálisan új lehetőség, amelynek értéke a jövőben fog felértékelődni.** Ez a lépés a hagyományos sakktáblán lehetetlen, mivel ott a vezérnek, mint bástya, és mint futó típusú útvonala sosem találkozik egymással!

A vezér támadása a számára stratégiaiag nagyon fontos három mezőre hat lehetséges útvonalon (és a semleges mezőkön) át történik. Természetesen elmozdulásával arányosan változik ez a három mező is! Bármely mezőn áll is a három lehetőség megmarad. Ezeket a lehetőségeket könyvemben bővebben kifejtem, mivel ennek megértése és használata bizonyos korábban megszerzett gyakorlati ismereteket, jókora türelmet és némi plusz adottságot követel a 3D-s felületen.

Ez a radikális megoldás a katonai stratégia azon része, amikor is (taktikai okokból) egy adott pontról indított támadás, különböző utakon, különböző fegyvertípusokkal a kijelölt célterületen találkozik. Ráadásul a sakkgömb felületén (a Vezér esetében) három célterület közül választhatunk. Új védelmi és támadó stratégia született.

A huszár

Pl.: A b1 mezőről **6** mezőt ér el. Az ő hatásfoka is növekszik a sakkgömbön, mivel a semleges mező felett elérheti az **e1**-et és a **g1**-et. Képzeljük el, hogy én most a b1-es mezőn állok, a hat mező helyzete hozzám viszonyítva a következő: (előre balra és jobbra) a3, c3, h2, d2 és (hátra jobbra és balra) **e1, g1**.

Alapállásban a huszár számára a b1 - g1 mező kapcsolata a huszár védi huszárt forradalmian új változata. Új stratégiát tesz lehetővé.

A semleges mező szerepe, tehát a színek folytonossága a legfontosabb a huszár számára, különben nem tudna manőverezni az első és nyolcadik sor közelében, pontosabban a felső és az alsó pólusokon át.

Ellenpélda: Tételezzük fel, hogy az oszlopok és az átlók egy pontban találkoznak a pólusokon. Ebben az esetben sötét mező mellett sötét mező lenne, világos mező mellett világos mező lenne. Az ilyen felületen a huszár nem tudna mozogni, mert a felület nem lenne korlátlan.

A király

A hagyományos szabályok szerint egy lépést tesz bármely irányba. Átléphet a semleges mezők felett, amennyiben az ellenfél bábjai azt nem veszélyeztetik.

Azzal, hogy nem léphet a semleges mezőre, az alapmezőről egy lépéssel átlép az ellentétes oszlop első sorára, pl.: Ke1-(X)-a1. Sáncolás nélkül az üres a1-es mezőre léphet, így **a szökési harcmodor** kibővül a szemben lévő oszlop felé is.

Megállapíthatjuk, hogy a szemben lévő üres mezőre (bástya nélkül!) rosáda értékű lépést tehet. Bármely oszlop első mezőjéről átlép a szemben levő oszlop első mezőjére, mivel a játékfelület számára is végtelen.

Ezen kívül még vannak egyéb lehetőségei is, de ezek már újabb variációk.

A rosáda

A hagyományos szabályok továbbra is érvényben maradnak, bár van lehetőségünk a bővítésre.

A gyalog

Továbbra is a hagyományos szabályok érvényesek rá.

Összefoglalva az optimális változatot.

A kezdések új változataival az egyes mezők várható értékét a sakkozók határozzák meg. Játék közben ezek az értékek természetesen változnak, és mindig az aktuális viszonyokhoz igazodnak. Ezeket a viszonyokat viszont csak a sakkozók befolyásolják és semmi más. (A játémező szélei nem, mert azok nincsenek.)

A hagyományos egycentrumú játék helyett lehetséges többcentrumú játékot játszani. Az egyenlítői övezetben gyors átcsoportosítással, bárhol nyithatunk új centrumokat, vagy szüntethetünk meg. **A dimenzióváltásnak köszönhetően a tisztek átcsoportosítása a saját semleges mezőnkön keresztül is történhet. Úgy is mondhatnám, hogy az új frontra erőimet a hátországon keresztül csoportosítom át!** Olyan területen, ahol az ellenfél kevésbé tud akadályozni. **Új védelmi és támadó stratégiát tesz lehetővé.**

Ez a megoldás újra a modern katonai stratégia egyik fő alkotó eleme, amivel igazodik a kor követelményeihez.

A sakkjáték történetében erről a változatról elmondhatjuk, hogy a 64 egyenrangú középmező lehetőséget ad - a legoptimálisabb körülmények között - maximális hatásokkal alkalmazni a hagyományos sakkbábokat a sakkgömbön, annak minden újdonságával és szépségével.

A sakkgömbön **csak** az ellenfél tudását kell legyőznöm. A szélsőmezők és a sarkak negatív tulajdonságait nem, mert azok nincsenek.

A gömb sakkjáték maximális (csúcsértékű) változata

Játék a gyűrűs sorokon, átlókon, oszlopokon és a csúcsmezőn. Két kiemelt értékű csúcsmező használata a sakkgömbön (66 mezőt használunk). A bábok szimmetrikusan áthaladnak az **X** és **Y** csúcsmezők felett, és szükség esetén megállhatnak rajta! Ez a változat alapjaiban hasonlít az optimális változathoz. A következőkben azokat a fontosabb jellegzetességeket ismertetem, amelyek eltérnek az előbbi változattól.

A játék e harmadik változatán **a csúcsmezők kiemelt centrummezőkként viselkednek**. A mező helyzete megengedi a rá helyezett a báb számára, hogy innen hatást gyakoroljon az oszlopokra és az átlókra. A kiemelt központi mezőre helyezett tiszt mind a nyolc oszlopra vagy az átlókra teljes erejével hatást gyakorol. Hatását csak a gömbön lévő bábok

semlegesítik - csökkentik. A játéktárs bábjaikat bármely irányból, főleg az X és Y mezőkről veszélyeztetni lehet a szabályok betartása mellett.

Az oszlopok és átlók szabaddá válásával fokozatosan növekszik a totális hatás a kiemelt értékű csúcsmezőre helyezett tiszt javára. Végjátékban a csúcsmezőkön elhelyezett tisztnek **pozitív és negatív hatása alatt** folytatódik a játék, amely erőteljes kombinációs készséget és figyelmet kíván a játékosoktól! Ezért ennek lejátszása az első két változat tapasztalata nélkül a legnagyobb akarat mellett is a kudarc lehetőségét vonja maga után!

Példák:

FY. Futó az **Y-on csúcsmezőn**. Ebben a változatban a csúcsmezőn álló futónak lehetősége van szint választani, bármely színű mező elérhető számára, ezáltal növeli teljesítményét. A sakkjátékok hagyományos magányos rossz futója elveszti eddigi negatív előjelét, mert (átváltozik) kiválaszthatja a számára megfelelő színű átlót. Az ellenfél gyalogjait képes bármely színű mezőn rögzíteni, valamint követni tudja saját gyalogjainak előrenyomulását, esetleg az előtte lévő mezőt tűz alatt tartja a csúcsmezőről.

Azzal, hogy már kezdéskor a csúcsmezőre léphet az alapmezőn álló tiszt és gyalogok hátánál, **központi hátsó védelmet képez**. Védekezés közben nemcsak biztosítja az alapmezőn körülötte álló védelmet, hanem készen áll arra is, hogy a felszabadult átlóról kitörve csapást mérjen az ellenfél bábjaira. A csúcsmezőről segíti a támadásban az eddigi ellentétes színen álló saját futóját is (pl.: futó véd futót).

Több funkciót képes elvégezni. Helyzetét ebben az esetben mesterlövész pozíciónak nevezném.

BY. A csúcsmezőre lépve a védekezés egyes szakaszaiban nemcsak erősíti az alapmezőn körülötte álló védelmet, hanem a felszabadult oszlop vagy oszlopok ellenőrzésével csökkenti az ellenfél bábjaik hatásfokát.

A csúcsmezőről a szabad oszlopokon keresztül tűz alatt tartja az ellenfél gyalogjait az előrenyomulásban. Ezek a gyalogok csak akkor léphetnek, hogyha az előrenyomulás útját saját bábjai védik! Közben természetesen az oszlopokon támogatja saját bábjai előrenyomulását. Több funkciót képes elvégezni.

HY. Az üres sakkgömbön eléri a többi **16** mezőt, a hetedik és nyolcadik gyűrűs sor mezőit. Azzal, hogy a saját csúcsmezőjére léphet, a kezdőmezőn álló tiszt és gyalogok hátahoz állhat. Így a védekezés válságos helyzeteiben is erősítheti az alapmezőn körülötte álló védelmet (és onnan védve is van). **A gyűrűs alapsoron lévő szorongatott király legfőbb védelmezője, mivel közvetlen közelében képes lezárni a szimpla sakkot, bármely irányból is érkezik!** Lecserélése ilyen esetben áldozattal járhat.

A huszár elhelyezése az ellenfél csúcsmezőjére megfelelő védelem mellett növeli annak mattolási lehetőségét. Esetleg eltávolítja a királyt a csúcsmező mellől (nyitott mezőkre), vagy eltávolítása áldozatot követel.

KY az üres sakkgömbön eléri a körülötte lévő **8** mezőt, az alapsor mezőit.

VY. A csúcsmezőre lépve erősíti az alapmezőn körülötte álló védelmet készen állva arra, hogy a felszabadult átlókra és oszlopokra lépő saját tisztjeit védje, amelyek csapást mérnek az ellenfél bábjaira. Végjátékban nem ajánlatos egy átlón vagy egy oszlopon állni a királyával.

A rosáda

A hagyományos elvek szerint, plusz a korábban említett egyéb lehetőségekkel.

A gyalog

A gyalog a hagyományos sakkjáték szabályai szerint **8** mezőt használ. Nem léphet a csúcsmezőkre! (De itt lenne rá lehetősége és ez már egy újabb variáció.)

A csúcsmező hatásáról, röviden.

A csúcsmezőre helyezett tisztok abszolút hatását csak a bábok korlátozzák, ezért ajánlatos a bábokat védett mezőre helyezni. Ez különösen időszerű a támadó báb esetében, védekezésnél pedig elkerülhetetlen a biztosítás.

Célszerű a védett gyalognyitás, mivel az elpazarolt **gyalog** hiányát a végjátékban nehéz behozni. Ebben a játékban **a király másik legfőbb védelmezői**. Meggondolatlan előrenyomulásuk és későbbi hiányuk döntő lehet az eredményre nézve.

Ebben a változatban a körkörös támadás indítása és a hasonló jellegű védekezés gyakorlása a korábbi változatokhoz képest még inkább indokolt. Ez vonatkozik a még gyorsabb erő átcsoportosítására a csúcsmezők közvetlen közelében! Az átcsoportosítás sebessége az anyagi előny vagy a győzelem záloga. Röviden, egy adott időben egy adott pontra gyorsabban és erősebben kell támadni, mint azt az ellenfél meg tudná védeni. Jelszó **az erők mobilitása**.

Összesítve: **A harmadik változat két centrumba tömörülő katonai tömb harcát mutatja be egy bolygó felszínén, modern harci eszközökkel. A harci eszközök jelege és teljesítménye kiderül mozgásuk variálhatóságából a 3D-s felületen.**

Amennyiben a hagyományos sakktáblát a katonai stratégia alapjának tekintjük, úgy a sakkgömb ennek a továbbfejlesztett változat.

Az aszimmetrikus (felemás) alapállás

A sakkjáték kezdetén megegyezéssel döntenek el a vezérek helyét. Bármely oszlop alapmezején nem egymással szemben helyezkedhetnek el! A többi báb helye hozzá viszonyítva arányosan eltolódik. Hét változatot lehet így lejátszani.

A sakkgömb felépítéséből adódóan a nem szimmetrikus állás esetében az ellenkező oldalra való sáncolás feltételei alakulhatnak ki. Támadás az ellenkező oldalra (ellenkező szárnyra) az eltolódás mértékétől függően érdekes állásváltozatokhoz vezet, mivel a sakkgömbön nem szükségszerű a szimmetrikus szembenállás!

A tisztok váltakozó sikerrel tudnak az új körülmények között helytállni. Az eltolódás mértékével útvonaluk mindig más tiszt mozgási körülményeivel találkozik az ellenfél térfelén, amelyek különböző képen tudnak erre válaszolni, illetve hatást gyakorolni az eseményekre. Pl.: Az alapállásban lévő futó útvonala az egyes változatokban találkozhat az ellenfél alapsorán lévő bástyával, huszárral, futóval, vezérrel vagy a királlyal.

A felemás alapállás minden változata más és más feltételeket szab a tisztok egymáshoz való viszonyának, melyeknek megfelelő értékelése után kell lépéseinket megtenni. A hagyományos nyitások törvényszerűségei elmosódnak, átértékelődnek és mindig az aktuális helyzethez igazodnak. A tisztok egymáshoz viszonyított helyzete határozza meg a kezdőlépések sorrendjét. A felemás alapállást a sakkgömb mind három változatában alkalmazni lehet!

Az a sakkozó, akinek egymás után le kellene játszani mind a hét változatot, olyan helyzetbe kerülne, mint az a katonai vezetés, melynek olyan háborút kell megnyerni, amelyben minden csatát más fegyvertípussal tud csak megvívni. Ráadásul ezek a fegyvertípusok nem is egyenértékűek. Tehát hátrányban is, előnyben is és egálban is lenne az illető.

Röviden, a sakkjáték hétpróbáját adom az önök kezébe. Ez egy valódi csemege, amelyet kreativitás nélkül nem lehet megoldani.

Egyéb lehetőség a 3D-s felületen

Az alapállások további változtában a tisztek elhelyezését ki is lehet sorsolni. **Rendszertelenül sorsolt** alapállást kapunk rengeteg változatban.

Összegezve a háromdimenziós sakkjátékokat

A gömb sakkjáték tanulmányozása, gyakorlása és alkalmazása elmélyíti a sakkozó gondolkodását, növeli találékonyságát, bátorságát és tudását. Tudásunk növelése csak úgy lehetséges, ha szembenézünk a kihívással. A kihívás három fő alakban öltött testet, tehát mindenki a saját szintjén nézhet szembe vele. (Nem számolva az aszimmetrikus szembenállás 3 x 7 és a sorsolt alapállás több ezer változatait. Ráadásul hozzáadva az egyéb lehetőségeket is, amelyeket csak felületesen említettem.)

Hogy hol ez a szint és Önök meddig juthatnak el?? Ezt csak véges lehetőségeik határozhatják meg. Bár mindig lesznek olyanok, akik nem törődnek bele és kísérletezni fognak. Remélem, Önök közül sokan lesznek, akik képesek lesznek rá és egy új dimenzióba lépnek általam. A bennünk lévő korlátokat csak saját magunk rombolhatjuk le, miközben megismerhetjük önmagunk erőnyeit és főleg hibáit.

Most még elsők lehetünk, bár újra tanulni valamit, ami számunkra radikálisnak tűnik általában kényelmetlen, ezért úgy teszünk, mintha értenénk hozzá, de tudásunkkal a gyakorlatban inkább nem ámítjuk el sem a baráti körünket, sem a közönséget!

Összességében nem kérdőjelezem meg a sakkjáték múltját és annak használatát, de véleményem szerint a jövő felé kell tekinteni, mert aki ezt nem teszi meg, az menthetetlenül lemarad. És miért akarnánk lemaradni, mikor ez a logikai játék csak ránk vár? Pontosabban csak akarat kell ahhoz, hogy merjünk elindulni egy új úton (a 3D-s felületen), és újra példát mutassunk a világnak.

Mai világunkban nagyon fontos lépés lenne a sakkozó példamutatása is az új dolgok irányában. Ez irányú lépésünk hatását és értékét most még fel sem tudjuk fogni.

Őszintén kívánom a sakkjáték valódi szerelmeseinek, hogy jelen mobilitásuk hosszútávon pozitívum legyen az eljövendő generációk számára.

Boholy János feltaláló a Gömb sakkjáték alapjainak kidolgozója.

A sakkgömb.



A sakkgömb internetes oldala: www.globechess.sk