



### Használati utasítás

A megvásárolt sakk-készlet szinttartók használata nélkül hagyományos sakkjátékra használható, szinttartókkal pedig 3-D térbeli sakk játszására, melynek játékszabálya az alábbiakban található.

### Biztonsági tájékoztató

A bábukat és szinttartókat a játékidőn kívül a zárt dobozban tartsuk úgy, hogy 3 éven aluli kis gyermekek azokat ne érhessek el. A bábuk vagy a mágnesek lenyelése fulladást vagy más egészségügyi problémát okozhat.

### A térbeli sakk játékszabálya

**A játék folyamata** hasonló a hagyományos kétdimenziós sakkjátékhoz (szabályai: [www.spacechess.hu](http://www.spacechess.hu)), de a lépések a harmadik dimenzióra is ki vannak terjesztve úgy, hogy a bábuk nemcsak síkbeli egyenesek, hanem térbeli egyenesek és átlók mentén is mozognak. Térbeli egyenesek és átlók alatt azokat a törés nélküli vonalakat értjük, amelyek 1 mezőnyi távolság alatt maximum 1 szintet emelkednek vagy süllyednek. Törés nélküli vonalak alatt pedig azokat az egyeneseket értjük, melyek a lépések kezdő és vég pontjait úgy kötik össze, hogy közben semmilyen irányváltás nem következik be. Függőleges irányban a bábuk nem léphetnek, nem üthetnek, egy mező fölött csak egy bábu tartózkodhat. A bábuk az útjukban álló másik bábút nem ugorhatják át (a huszár kivételével).

**A jelen háromszintes térbeli sakkban** a kezdő pozícióban minden bábu a második szinten helyezkedik el. Az első szint a sakktábla, a második és harmadik szintekre pedig a szinttartók használatával lehet eljutni. Szinttartók csak a játéktérben lévő bábuk alatt vannak, az üres mezőknél a háromdimenziós játékkeret fejben kell elképzelni.

A lépések részletezése és további segítség a mellékelt ábrákon és a [www.spacechess.hu](http://www.spacechess.hu) honlapon található. A lépéseket az ábrák az induló helyzetből (legalábbis az induló sorból) mutatják. A **gyalog** egyet léphet előre (1. ábra lent) akár saját szintjén, akár a szomszédos szintekre, átlósan üthet egy mezőre kiterjedően (1. ábra fent) akár síkbeli akár térbeli átló mentén; kezdő lépésben két mezőt is haladhat törés nélkül; hátra, oldalra nem léphet, a sakktábla utolsó sorába eljutó gyalog lecserélhető más bábura a lépés helyén. A **bástya** (2. ábra) akár saját szintjén, akár térbeli egyenes mentén előre, hátra és oldalra lép vagy üt, törés nélkül. A **huszár** (3. ábra) vízszintes vagy térbeli síkban „L” alakban lép és üt, miközben bábukat át is ugorhat, de függőleges szakasz nem lehet az „L” alak része; három szintes sakk esetén a vízszintes „L” alak végpontjának megfelelő mindhárom szintre léphet és üthet. A **futó** (4. ábra) síkbeli és térbeli átlók mentén egyenesen, bármelyik irányban, törés nélkül lép és üt. A **vezér** (5. ábra) minden irányban, törés nélkül lép és üt, mind síkban mind térben. A **király** (6. ábra) minden irányban egy mezőre kiterjedően lép és üt.

**A sakkóra** a játék része, a lépésekre szánt időben a játékosok előzetesen megegyeznek, a maradványidők összege felhasználható a további lépésekben, az idő lejártá előtt 15 másodperccel az óra jelzést ad, majd az idő lejártával, a lépés joga átszáll a másik játékosra. A digitális sakkóra Android-os mobil telefonokra letölthető a Google Play Áruházból Space Chess Clock néven.

**Mind a térbeli, mind a hagyományos sakk játékszabálya** a [www.spacechess.hu](http://www.spacechess.hu) honlapon is megtalálható.