

Tündérek fejlődése (Take & Make és Anti-Take & Make)

Rovatunkban a korábbiakban többször megemlítettünk két egymással szoros kapcsolatban levő tündérműfajt, ezért itt az ideje, hogy összefoglaljuk szabályait.

A Take & Make tündérműfajt dr. Hartmut Laue német matematikaprofesszor találta ki 2005-ben. Hasonlít az úgynevezett „duplalépéses sakkhoz” (Fortis-féle marseilles-i sakk). Antiformája a nemrég bevezetett Anti-Take & Make, amely tulajdonképpen circe-műfajnak is tekinthető, hiszen a kiütött bábnak ebben is újjá kell születnie. Erre a műfajra a bolgár feladványszerzők témaversenyt is írtak ki a Sakkszerzemény Világszövetség 2012. évi kobei kongresszusán.

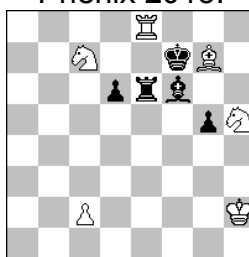
A Take & Make elnevezés a műfaj alapszabályára utal, és magyarul az „üt és lép” kifejezéssel lehetne visszaadni, de azt hiszem, nekünk is célszerű lesz az angol nevet használni.

Take & Make

Ütéskor a lépés két részből áll. Az első részben a lépő báb kiüt egy ellenséges bábót, a másodikban pedig az ütés helyéről a kiütött báb menetmódjának megfelelő lépést tesz, anélkül, hogy a színe vagy a fajtája megváltoznék. A lépésnek ez a része már nem lehet ütés, szerves egészet képez az ütéssel megkezdett lépéssel, és ha nem lehetséges, akkor az egész lépés lehetetlenné válik. Gyalog nem kerülhet a saját táborának alapsorába. A lépés második felében az utolsó sorba érkező gyalog átalakulása kötelező. A lépés második felével az alapállásbeli helyére visszatérő bástya nem szerzi vissza sáncolási jogát. A király védett ellenséges bábót is kiüthet, mert a lépés második részében ellép az ütés helyéről. A sakk(adás) és a matt ortodox, azaz a sakkadó bábnak nem kell a király helyéről megtennie a lépés ütés nélküli második felét. A műfajra jellemző különleges annihilációs ütegek megismerhetők az alábbi T1 feladványból.

T1

Pierre Tritten
Phénix 2013.



h#2 2.1.1.1. 6+5
Take & Make

Megoldás

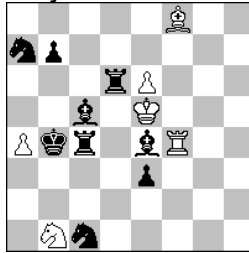
I. 1. ♔d4 c4 2. ♖xg7-e5 ♜xe6-h6#

II. 1. ♜e4 ♔g3 2. ♚xe8-e5 ♜xf6-e7#.

Annihilációs ütegek: ♜c7-♜e8-♜e6 és ♜h5-♜g7-♜f6.

T2

Pierre Tritten
Uralszkij Problemiszt 2011.



h#2 2.1.1.1. 6+9
Take & Make

Megoldás

I. 1. ♔c2 ♕xd6-d5 2. ♔b3 ♕xc5-b6#

II. 1. ♖a6 ♕xe4-d5 2. ♖a5 ♕xc4-c2#.

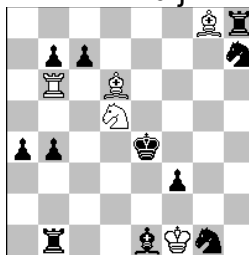
A világos király a védett ellenséges tisztak kiütésével annihilációs ütegeket képez és azokat a 2. lépésben elsütve mattot ad.

Anti-Take & Make

A kiütött báb (a király kivételével, ha ennek ellenkezője nincs jelezve) újjászületik és köteles lépni az ütés helyéről kiindulva, de a lépése ütés nem lehet. Ha az újjászületett báb az ütés helyéről nem tud szabályos lépést tenni, akkor a bábót nem lehet kiütni. A király önsakk miatt nem tud ellenséges tisztet kiütni, mert az ütés mezeje az újjászületett báb kiegészítő lépése után is a báb hatókörében marad. A sakk(adás) és a matt módja nem változik.

T3

K. Prentos
Kobe 2012.
10. „Bolgár Bor” v.
I.-IV. díj



hs#3 A) az ábra 5+11
B) - ♘g1
Anti-Take & Make

Megoldás

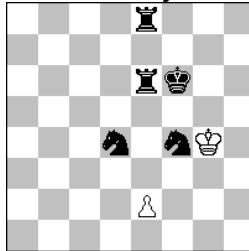
A) 1. ♖e5 cxb6(♖g6) 2. ♖xh7(♘f6) ♘g8 3. ♖g2+ fxg2(♖g6)#;

B) 1. ♘e3 ♖xg8(♖c4) 2. ♖xb4(b3) b5 3. ♖e2+ fxe2(♖c4)#

A játék során keletkező világos ütegek lesőbábjának leütését mezőzárásokkal kell meggátolni, hogy sötét kénytelen legyen a sakkot a nyitóbáb ütésével hátrítani.

T4

Mark Erenburg
Kobe 2012.
10. „Bolgár Bor” v
VI. díj



h#3 A) az ábra 2+5

B) ♖e8→e7

Anti-Take & Make

Megoldás

A) 1. ♖fxe2(e4) e5+ 2. ♖xe5(e6) e7 3. ♖xe7(e8♔) ♔g6#;

B) 1. ♖dxe2(e3) exf4(♖g6) 2. ♖exf4(f5) fxg6(♖h8) 3. ♖fxg6(g7) gxh8 ♔(♖f7)#.

Az Anti-Take & Make feltétel által lehetővé tett gyorsított excelsior.

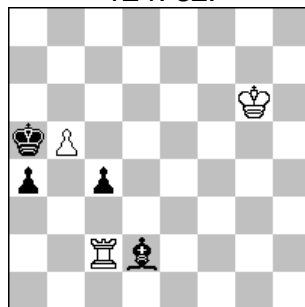
Take & Make és Anti-Take & Make együtt

A két tündérfeltételt együtt is lehet alkalmazni ugyanannak a feladványnak ugyanabban a megoldásában.

Nézzük meg most, hogy mire jutnak fantáziadús szerzőink a két „rokon” összeházasításával.

T5

Velko Alexandrov és Mikitovics János
Problémiste 2013/11
124. sz.



h#2 0-állás 3+4

A) ♖b5→b2

B) a4♖

2-2 megoldás

Take & Make és
Anti-Take & Make

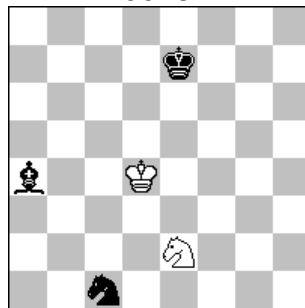
Megoldás

- A1) 1. a3 ♖xd2-g5[+ ♘b4]+ 2. ♔a4 b3#
 A2) 1. ♘c3 ♖xc3-e5[+ ♘d4]+ 2. ♘xe5-b5[+ ♖e6] b4#
 B1) 1. ♘b4 b6 2. ♗c3 ♖xc3-a4[+ ♗b5]#
 B2) 1. ♘c3 ♖xc3-g7[+ ♘b4] 2. ♗b6 ♖a7#

Négy megoldás miniatűr állásban. A nullaállás nem zavaró, mert kétmegoldásos ikreket választ szét. Az A1) és az A2) megoldásokban a mattoló gyalogokat nem lehet leütni, mert újjászületve nem tudnának lépni. A B1) állásban a ♔ nem tudja a ♖-t leütni, mert bástyalépést csak az a-vonalon tudna tenni, ahol továbbra is sakkban maradna, és az újjászülető bástya sem tudna az a-vonalról lelépni, a b6 ♖-ot pedig azért nem ütheti, mert utána b7-re kellene lépnie, s így az újjászülető ♖-nak nem lenne lépése. A B2) állásban a b5 ♖ szintén a b6 mező foglaltsága miatt nem üthető.

T6

Mikitovics János
 Problémiste 2013/12
 133. sz.



h#3 2.1.1.1.1.1. 2+3
 Take & Make és
 Anti-Take & Make

Megoldás

- I. 1. ♗xe2(♗c1; ♗c3) ♗xa4(♗b3; ♘e8) 2. ♗xb3(♗c5; ♗a5) ♖xc5(♖b7; ♗d7) 3. ♔d8 ♗c6#
 II. 1. ♔d6 ♗xc1(♗b3; ♗d3) 2. ♘xb3(♘a5; ♗c5) ♖xd3(♖b2; ♗b4) 3. ♔xc5(♔a4; ♗e4) ♗c3#

Az ütéses lépések többszöröződése új lehetőségeket teremt az azonos lépésszámú hagyományos feladványokhoz képest.

Megjegyzés: Az Anti-Take & Make-et a Popeye program (4.63 változat) *CirceTake&Make*-ként ismeri, a Take & Make jelölése pedig *Take&Make* vagy *Take&MakeChess*.