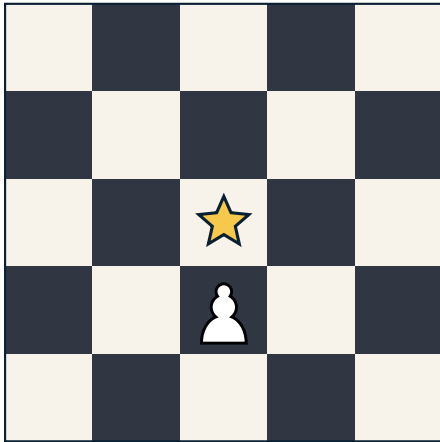


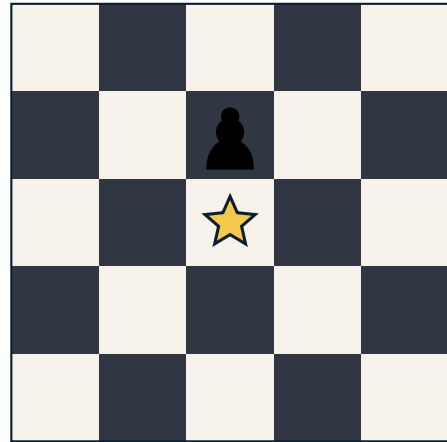


Ένα βήμα μπροστά

Άσπρο προς τα πάνω



Μαύρο προς τα κάτω



Μετακίνησε κάθε πιόνι στο αστέρι.

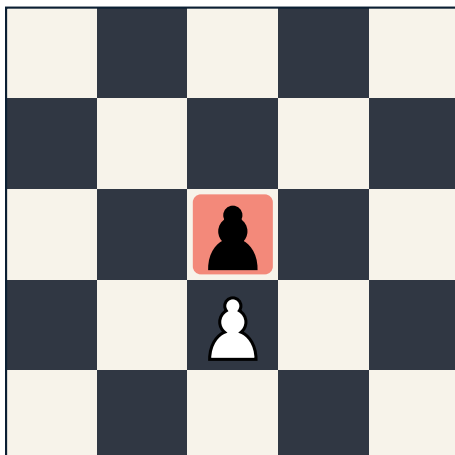
Κοιτάω την απέναντι άκρη.

Ένα τετράγωνο κάθε φορά. Δεν γυρίζω πίσω.



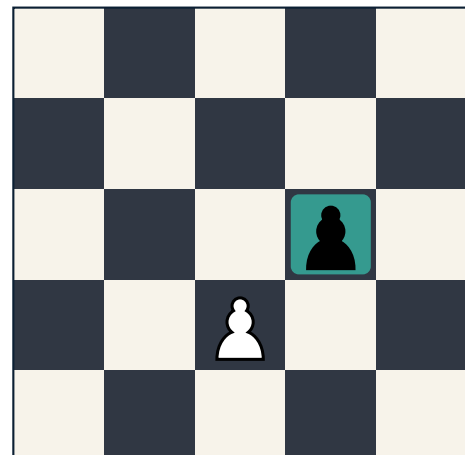
Μπροστά ή λοξά;

Μπροστά μου



Σταματώ.

Λοξά μου



Το παίρνω!

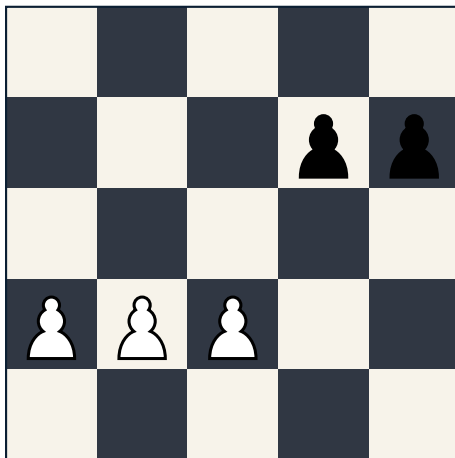
Προχωρώ ίσια. Παίρνω λοξά.

Το βγάζω και μένω στη θέση του.

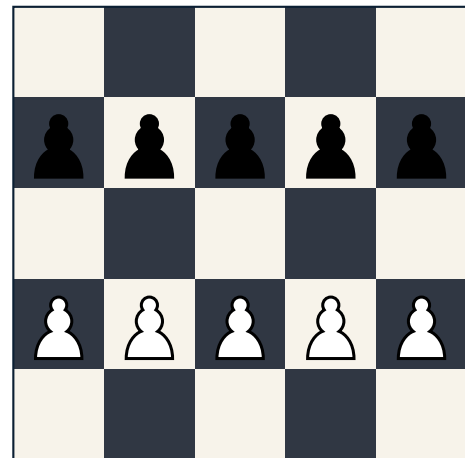


Ο αγώνας των πιονιών

Πρώτα · 3 με 2



Μετά · 5 με 5



Εσύ τα άσπρα. Παίζεις πρώτη.
Κινείς ένα πιόνι. Μετά κινώ ένα εγώ.

Όποιος φτάσει πρώτος απέναντι κερδίζει!

Δεν υπάρχουν Βασιλιάδες. Δεν λέμε «σαχ».

Πώς παίζουμε

- 1 Μία κίνηση εσύ. Μία κίνηση εγώ.
- 2 Μπροστά ένα, μόνο αν είναι άδειο.
- 3 Λοξά μόνο για να πάρω αντίπαλο.
- 4 Ποτέ πίσω. Ποτέ στο πλάι.

Ένα πιόνι απέναντι = νίκη!

Χωρίς νόμιμη κίνηση; Κερδίζει ο άλλος.

Σήμερα: χωρίς δύο βήματα και χωρίς αλλαγή κομματιού.

Ο αγώνας των πιονιών

Το πρώτο κομμάτι που προχωρά αλλιώς και παίρνει αλλιώς.

Στόχος και υλικά

Να ξεχωρίζει το ίσιο προχώρημα από το λοξό φάγωμα και να διαλέγει ποιο πιόνι θα κινήσει. Χρειάζεσαι 5×5 στη μεγάλη σκακιέρα, πέντε άσπρα και πέντε μαύρα πιόνια.

Βλέπεις από τη μεριά των άσπρων, με άσπρο τετράγωνο κάτω δεξιά. Τα άσπρα πηγαίνουν προς την πάνω άκρη και τα μαύρα προς την κάτω. Στις λύσεις: a1 κάτω αριστερά, e5 πάνω δεξιά.

Πρώτα τα δύο ζεστάματα

1. Στήσε χωριστά τα δύο διαγράμματα. Το άσπρο παίζει $c2 \rightarrow c3$ και το μαύρο $c4 \rightarrow c3$. Πες «ένα μπροστά, προς την απέναντι άκρη». Το τετράγωνο πρέπει να είναι άδειο.

2. Με άσπρο στο c2, ένα μαύρο στο c3 το σταματά και δεν τρώγεται. Με μαύρο στο d3, το άσπρο παίζει $c2 \times d3$: βγάζει το μαύρο και μένει εκεί. Πες μαζί της: «προχωρώ ίσια, παίρνω λοξά».

Μετά το παιχνίδι

Ξεκίνα με το μικρό στήσιμο: άσπρα a2, b2, c2 και μαύρα d4, e4. Το παιδί έχει τα άσπρα και παίζει πρώτο. Όταν κυλήσει άνετα, στήσε πέντε με πέντε: όλα τα άσπρα στην 2η σειρά και όλα τα μαύρα στην 4η.

Παίζετε εναλλάξ μία κίνηση. Ένα πιόνι που φτάνει στην απέναντι άκρη κερδίζει αμέσως. Σε αυτό το μικρό παιχνίδι, αν κάποιος δεν έχει νόμιμη κίνηση, χάνει.

Οι ακριβείς κανόνες

Το πιόνι προχωρά ένα τετράγωνο ίσια μόνο όταν αυτό είναι άδειο. Παίρνει μόνο αντίπαλο που βρίσκεται ένα τετράγωνο λοξά μπροστά. Δεν κινείται λοξά σε άδειο τετράγωνο και δεν παίρνει κομμάτι που βρίσκεται ίσια μπροστά.

Δεν γυρίζει πίσω και δεν πηγαίνει στο πλάι. Δεν χρησιμοποιούμε διπλό πρώτο βήμα, προαγωγή ή en passant. Δεν υπάρχουν Βασιλιάδες, σαχ ή ματ σε αυτή την άσκηση.

Έλεγχος των στησιμάτων

Στο 3 με 2 και οι τρεις πρώτες κινήσεις των άσπρων κρατούν εξασφαλισμένη νίκη. Στο πλήρες 5 με 5 μόνο η $c2 \rightarrow c3$ την εξασφαλίζει απέναντι στην καλύτερη άμυνα. Μην το πεις πριν παίξει και μην το ζητήσεις ως τεστ.

Παίξτε μία ή δύο φορές. Αν μπλοκάρει, γυρίστε στο 3 με 2 ή αλλάξτε χρώματα στο επόμενο παιχνίδι. Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή.

Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2. Κράτα αυτή τη σελίδα στη δική σου μεριά.