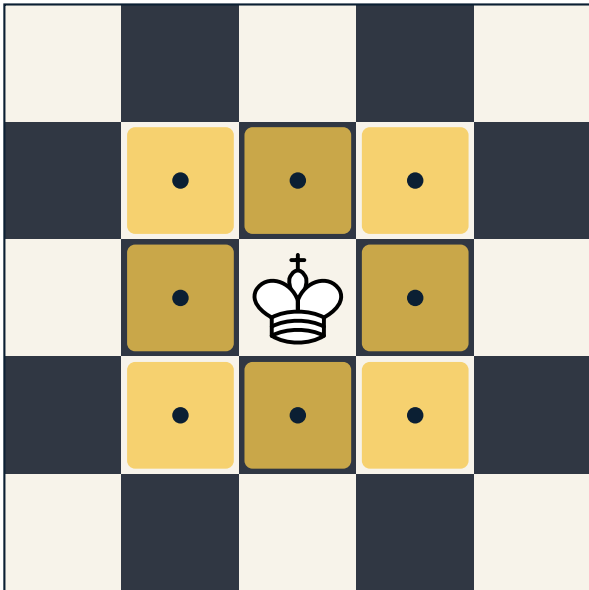




Ένα βήμα παντού



Ο Βασιλιάς είναι δικός σου.

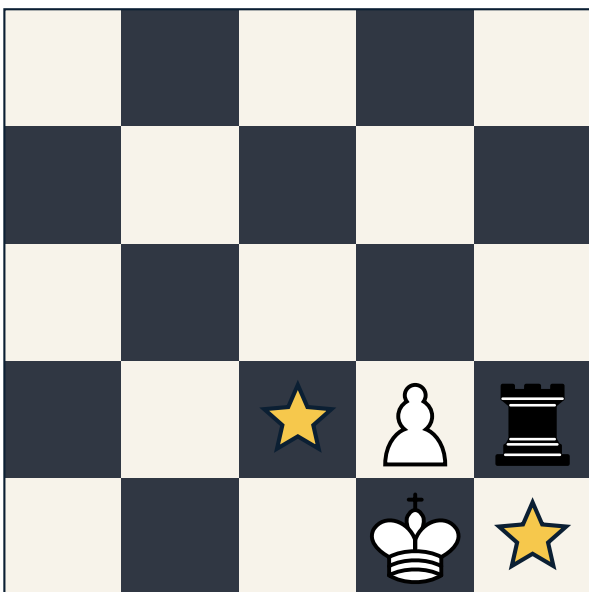
Πηγαίνει ίσια ή λοξά.

Μόνο ένα τετράγωνο.

Δείξε τρία τετράγωνα που φτάνει.



Ποιο αστέρι είναι ασφαλές;



Ο άσπρος Βασιλιάς είναι δικός σου.

Ο Πύργος βλέπει ίσια.

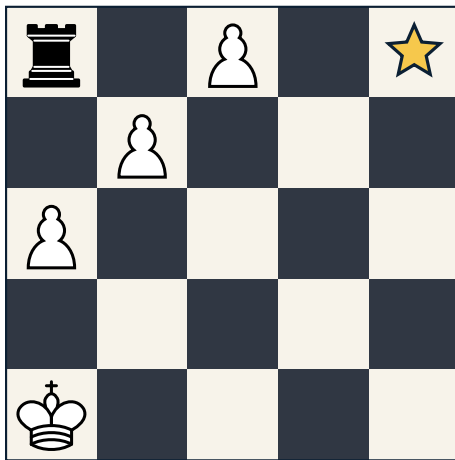
Το άσπρο πιόνι σταματά τη γραμμή.

Δείξε πρώτα. Μετά παίξε τον Βασιλιά.

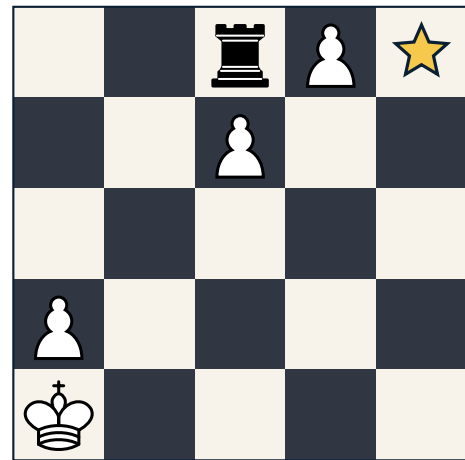


Το ταξίδι του Βασιλιά

Εύκολο



Πρόκληση



Εσύ: άσπρος Βασιλιάς. Εγώ: μαύρος Πύργος.
Φτάσε στο αστέρι πριν τελειώσουν τα 5 βήματα.

Πατάω μόνο σε ασφαλές τετράγωνο!

Τα τρία άσπρα πιόνια είναι ακίνητες ασπίδες.

Μετράμε 5 βήματα



Ασφαλές βήμα.



Βγάζεις ένα.



Κινώ χωρίς να σε βλέπω.

1

2

3

4

5

Αστέρι = εσύ. Άδειασαν = εγώ.

Δεν παίρνουμε κομμάτια. Τα πιόνια μένουν.

Αν δεν μπορώ να κινηθώ, ξαναπαίζεις.

Το ταξίδι του Βασιλιά

Πρώτα ασφαλή τετράγωνο. Το σαχ και το ματ έρχονται αργότερα.

Στόχος και υλικά

Να κινεί τον Βασιλιά ένα τετράγωνο προς κάθε κατεύθυνση και να ελέγχει αν ο Πύργος βλέπει τον προορισμό. Χρειάζεσαι 5×5, έναν άσπρο Βασιλιά, έναν μαύρο Πύργο, τρία άσπρα πιόνια και έξι αστέρια.

Ένα αστέρι είναι ο στόχος. Τα άλλα πέντε μετρούν τα βήματα. Βλέπεις από τη μεριά των άσπρων, με άσπρο τετράγωνο κάτω δεξιά. Στις λύσεις: a1 κάτω αριστερά, e5 πάνω δεξιά.

Πρώτα τα δύο ζεστάματα

1. Βάλε τον Βασιλιά στο c3. Τα οκτώ φωτισμένα τετράγωνα είναι όλες οι κινήσεις του: ένα βήμα ίσια ή λοξά. Δείχνει τρία και τα δοκιμάζει.

2. Βάλε Βασιλιά d1, Πύργο e2 και άσπρο πιόνι d2. Από τα δύο αστέρια, το c2 είναι ασφαλές επειδή το πιόνι κόβει τη γραμμή. Το e1 το βλέπει ο Πύργος.

Μετά το ταξίδι

Διαλέγετε στήσιμο. Το παιδί κινεί πρώτο τον Βασιλιά σε ένα διπλανό ασφαλές τετράγωνο και βγάζει ένα αστέρι από τον μετρητή. Αν φτάσει στον στόχο, κερδίζει αμέσως. Διαφορετικά κινείς τον Πύργο.

Ο Πύργος κινείται κανονικά σε ελεύθερη ίσια γραμμή. Δεν περνά από Βασιλιά ή πιόνι και δεν τελειώνει σε θέση από όπου βλέπει τον Βασιλιά. Αν δεν έχει τέτοια κίνηση, χάνει τη σειρά του.

Τα τρία πιόνια μένουν ακίνητα και κόβουν τις γραμμές του Πύργου. Δεν παίρνετε κανένα κομμάτι. Αν ο Βασιλιάς δεν έχει ασφαλές βήμα ή αδειάσει ο μετρητής πριν φτάσει στο αστέρι, κερδίζεις εσύ.

Τι δεν διδάσκουμε ακόμη

Δεν λέμε σαχ ή ματ. Το ότι ο Πύργος δεν επιτρέπεται να σημαδεύει τον Βασιλιά είναι κανόνας αυτής της αποστολής. Στο κανονικό σκάκι ο Πύργος μπορεί να δώσει σαχ και ο Βασιλιάς μπορεί να πάρει απροστάτευτο κομμάτι.

Στησίματα και έλεγχος

Εύκολο

Βασιλιάς a1 · Πύργος a5 · πιόνια c5, b4, a3 · στόχος e5

Πρόκληση

Βασιλιάς a1 · Πύργος c5 · πιόνια d5, c4, a2 · στόχος e5

Ο solver βρίσκει νίκη και από τα 3 πρώτα βήματα στο εύκολο. Στην πρόκληση μόνο το a1 → b2 την εξασφαλίζει απέναντι στην καλύτερη άμυνα. Μην το πεις πριν παίξει. Τα πιόνια υπάρχουν επειδή ένας ελεύθερος Πύργος μπορεί να κρατά κλειστό το απέναντι άκρο για πάντα.

Παίξτε μία ή δύο φορές. Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2 και κράτα αυτή τη σελίδα στη δική σου μεριά.