

Κυνήγι σαχ

Δίνουμε όνομα στο «με βλέπει», χωρίς να ανοίγουμε ακόμη το ματ.

Στόχος και υλικά

Να αναγνωρίζει πότε η Βασίλισσα βλέπει τον μαύρο Βασιλιά, να λέει «σαχ» και να ξέρει ότι ο Βασιλιάς πρέπει να το λύσει αμέσως. Χρειάζεσαι 5×5, άσπρο Βασιλιά και Βασίλισσα, μαύρο Βασιλιά, τρία αστέρια και έναν μικρό δείκτη.

Βάλε τα τρία αστέρια δίπλα στην κάρτα και έναν μικρό δείκτη πριν από το 1. Βλέπεις από τη μεριά των άσπρων. Στις λύσεις: a1 κάτω αριστερά, e5 πάνω δεξιά.

Πρώτα τα δύο ζεστάματα

1. Βάλε άσπρο Βασιλιά a1, άσπρη Βασίλισσα b1 και μαύρο Βασιλιά e5. Από τα δύο αστέρια, μόνο το e1 δίνει σαχ. Το d1 δεν βλέπει τον μαύρο Βασιλιά.

2. Βάλε άσπρο Βασιλιά a1, άσπρη Βασίλισσα c1 και μαύρο Βασιλιά c4. Είναι ήδη σε σαχ. Από τα δύο αστέρια, το b4 είναι ασφαλές. Το c5 μένει στη γραμμή.

Μετά το κυνήγι

Διαλέγετε στήσιμο. Το παιδί κινεί μόνο την άσπρη Βασίλισσα. Ο άσπρος Βασιλιάς μένει ακίνητος και προστατεύει τα διπλανά τετράγωνα. Μετά από κάθε κίνηση της Βασίλισσας προχωράτε τον δείκτη μία θέση.

Αν η Βασίλισσα βλέπει τον μαύρο Βασιλιά σε καθαρή ίσια ή λοξή γραμμή, λέει «σαχ» και βάζει ένα αστέρι στην κάρτα. Με το τρίτο κερδίζει αμέσως, ακόμη και όταν ο δείκτης φτάσει στη θέση 15.

Έπειτα κινείς τον μαύρο Βασιλιά ένα τετράγωνο σε ασφαλή θέση. Δεν μπαίνει σε γραμμή της Βασίλισσας και δεν στέκεται δίπλα στον άσπρο Βασιλιά. Μπορεί να πάρει αφύλακτη Βασίλισσα και τότε κερδίζεις. Κανείς δεν παίρνει Βασιλιά.

Ο σημερινός περιορισμός

Κάθε κίνηση της Βασίλισσας πρέπει να αφήνει στον μαύρο τουλάχιστον μία ασφαλή απάντηση. Είναι κανόνας αυτής της αποστολής, όχι του σκακιού. Αν βρει θέση χωρίς έξοδο, βάλε τη Βασίλισσα πίσω και πες «αυτό είναι το επόμενο μάθημα».

Το σαχ δεν είναι ειδική δύναμη μόνο της Βασίλισσας. Σήμερα κινείται μόνο η Βασίλισσα για να μείνει μία καινούργια ιδέα στο τραπέζι.

Στησίματα και έλεγχος

Εύκολο

άσπρος Βασιλιάς a2 · Βασίλισσα a3 · μαύρος Βασιλιάς e5

Πρόκληση

άσπρος Βασιλιάς a2 · Βασίλισσα a1 · μαύρος Βασιλιάς d5

Ο solver βρίσκει εξασφαλισμένα τρία σαχ και στα δύο στησίματα. Στο εύκολο και οι 9 πρώτες κινήσεις κρατούν τη νίκη. Στην πρόκληση υπάρχουν 3 άμεσα σαχ, αλλά μόνο το a1 → d1 από αυτά αντέχει στην καλύτερη άμυνα. Μην το πεις πριν παίξει και μην το ζητήσεις ως τεστ.

Αν τελειώσει το 15 με λιγότερα από 3 αστέρια, κερδίζεις εσύ. Παίξτε μία ή δύο φορές. Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.