

Το πρώτο ματ

Ο στόχος αλλάζει: παγιδεύουμε τον Βασιλιά, δεν τον παίρνουμε.

Στόχος και υλικά

Να ξεχωρίζει το σαχ που έχει απάντηση από το ματ: ο μαύρος Βασιλιάς είναι σε σαχ και δεν έχει καμία ασφαλή κίνηση. Τότε λέτε «ματ» και το παιχνίδι σταματά. Κανείς δεν παίρνει ποτέ Βασιλιά.

Χρειάζεσαι κανονική 8×8, άσπρο Βασιλιά, Βασίλισσα και Πύργο, μαύρο Βασιλιά και τέσσερα μικρά πούλια για τα σκαλιά. Βλέπεις από τα άσπρα: a1 κάτω αριστερά, h8 πάνω δεξιά.

Πρώτα η διαφορά

1. Στήσε άσπρο Βασιλιά a1, Βασίλισσα e5 και μαύρο Βασιλιά h8. Είναι σαχ, αλλά τα g8 και h7 είναι ασφαλή. Ο μαύρος διαλέγει ένα και συνεχίζετε.

2. Στήσε άσπρο Βασιλιά h1, Βασίλισσα a8, Πύργο a7 και μαύρο Βασιλιά h8. Η Βασίλισσα δίνει σαχ, ενώ ο Πύργος κλείνει τα g7 και h7. Η Βασίλισσα κλείνει το g8. Λέτε «ματ» και δεν κινείτε τον μαύρο.

Το παιχνίδι της σκάλας

Διαλέγετε στήσιμο. Το παιδί κινεί Βασίλισσα ή Πύργο. Ο άσπρος Βασιλιάς μένει ακίνητος ως φρουρός. Κάθε κίνηση του παιδιού πρέπει να δίνει σαχ. Αυτός είναι κανόνας της αποστολής, όχι γενικός κανόνας του σκακιού.

Μετά από κάθε σαχ που δεν είναι ματ, κινείς τον μαύρο Βασιλιά ένα τετράγωνο σε ασφαλή θέση. Δεν μπαίνει σε γραμμή Βασίλισσας ή Πύργου, ούτε δίπλα στον άσπρο Βασιλιά. Αν πάρει αφύλακτη Βασίλισσα ή Πύργο, κερδίζεις.

Το κομμάτι που έμεινε πίσω περνά στην επόμενη γραμμή μπροστά από το άλλο. Το πίσω κομμάτι κλείνει την επιστροφή. Έτσι ο μαύρος ανεβαίνει ένα σκαλί κάθε φορά, μέχρι την άκρη.

Στησίματα, λύσεις και έλεγχος

Εύκολο, μία κίνηση: άσπρος Βασιλιάς a1, Βασίλισσα a7, Πύργος b6, μαύρος Βασιλιάς h8. Μόνο το b6 → b8 κάνει αμέσως ματ.

Πρόκληση, έως τέσσερις κινήσεις του παιδιού: άσπρος Βασιλιάς a1, Βασίλισσα a3, Πύργος b4, μαύρος Βασιλιάς g5. Η σκάλα είναι a3 → a5, b4 → b6, a5 → a7, b6 → b8 ματ. Δουλεύει απέναντι σε κάθε ασφαλή απάντησή σου.

Ο solver ελέγχει εξαντλητικά 7 καταστάσεις στο εύκολο και 15.766 στην πρόκληση. Και στα δύο, μόνο μία από τις 6 πρώτες κινήσεις με σαχ εξασφαλίζει το ματ μέσα στο όριο. Η ελεγμένη σκάλα αφήνει 3, μετά 4, μετά 5 πιθανές θέσεις άμυνας και τις κλείνει όλες στο τέταρτο σαχ.

Επειδή σήμερα κάθε άσπρη κίνηση δίνει σαχ, το πατ μένει έξω και έρχεται στο επόμενο μάθημα. Παίξτε μία ή δύο φορές. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.