

Το πατ

Η ίδια παγίδα χωρίς σαχ αλλάζει τη νίκη σε ισοπαλία.

Στόχος και υλικά

Να μην ταυτίζει το «δεν κινείται» με το ματ. Ματ σημαίνει σαχ και καμία νόμιμη κίνηση. Πατ σημαίνει ότι ο παίκτης που έχει σειρά δεν είναι σε σαχ, αλλά δεν έχει καμία νόμιμη κίνηση. Το πατ τελειώνει αμέσως σε ισοπαλία.

Χρειάζεσαι 5×5, άσπρο Βασιλιά και Βασίλισσα, μαύρο Βασιλιά και δύο αστέρια. Βλέπεις από τη μεριά των άσπρων: a1 κάτω αριστερά, e5 πάνω δεξιά.

Δείξε πρώτα τις δύο καταλήξεις

Ματ: άσπρος Βασιλιάς c3, Βασίλισσα b2, μαύρος Βασιλιάς a1. Η Βασίλισσα δίνει σαχ και κλείνει τα a2 και b1. Ο μαύρος δεν μπορεί να την πάρει στο b2, γιατί τη φυλάει ο άσπρος Βασιλιάς. Δεν έχει κίνηση: ματ.

Πατ: κράτα τους Βασιλιάδες και βάλε τη Βασίλισσα b3. Κλείνει τα a2, b1 και b2, αλλά δεν δίνει σαχ στον a1. Δεν έχει κίνηση: πατ. Κανείς δεν κερδίζει.

Η μία αποστολή

Στήσε άσπρο Βασιλιά c3, Βασίλισσα b4 και μαύρο Βασιλιά a1. Βάλε αστέρια στα b3 και b2. Τα αστέρια είναι μόνο σημάδια και δεν μπλοκάρουν. Το παιδί κινεί τη Βασίλισσα σε ένα από τα δύο.

Πριν ανακοινώσετε αποτέλεσμα, ρώτα με αυτή τη σειρά: «Είναι σε σαχ;» και «Έχει ασφαλή κίνηση;». Στο b2 είναι ματ. Στο b3 είναι πατ. Μην διορθώσεις πριν απαντήσει στις δύο ερωτήσεις.

Πώς το λες

Το πατ δεν είναι νίκη του μαύρου και δεν είναι ήττα των άσπρων. Πες απλά: «Πατ. Κανείς δεν κερδίζει. Ξαναστήνουμε;» Το αυτοκόλλητο συμμετοχής δίνεται κανονικά.

Μείνε μόνο σε αυτή την ισοπαλία. Επανάληψη θέσης, κανόνας 50 κινήσεων και ανεπαρκές υλικό δεν χρειάζονται ακόμη.

Ο solver ταξινομεί και τις 11 νόμιμες κινήσεις της Βασίλισσας: μία κάνει ματ, μία πατ, τέσσερις δίνουν σαχ με απάντηση και πέντε αφήνουν το παιχνίδι να συνεχιστεί. Οι δύο τυπωμένες επιλογές είναι οι μοναδικές καταλήξεις ματ και πατ.

Αυτό είναι σκόπιμα σύντομο μάθημα. Παίξτε την επιλογή μία ή δύο φορές και σταματήστε. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.