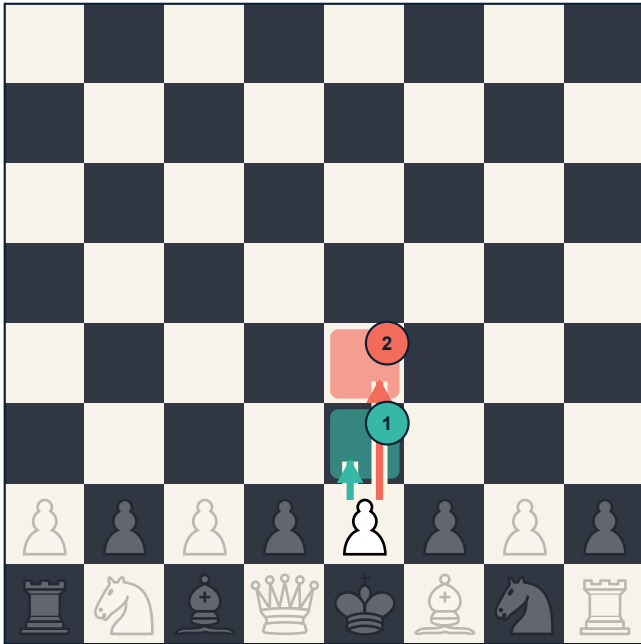




Ένα ή δύο;



ΠΡΩΤΗ ΚΙΝΗΣΗ

1 τετράγωνο

ή

2 τετράγωνα

Εσύ διαλέγεις.

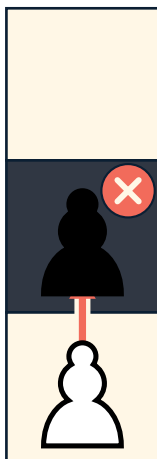
Μόνο από τη γραμμή
όπου ξεκινά το πιόνι.

Στην πρώτη κίνηση: ένα ή δύο.



Δύο άδεια τετράγωνα

ΚΛΕΙΣΤΟ ΤΟ 1ο



ΚΛΕΙΣΤΟ ΤΟ 2ο



ΓΙΑ ΔΥΟ ΒΗΜΑΤΑ

1

Το πρώτο τετράγωνο
πρέπει να είναι άδειο.

2

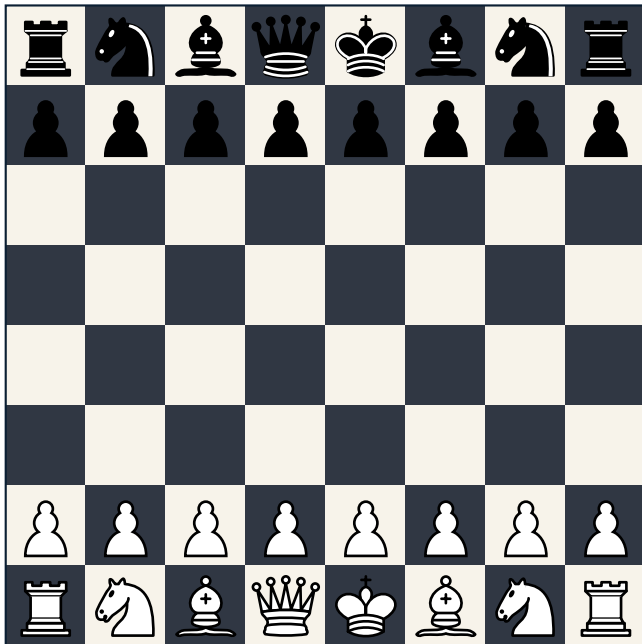
Το δεύτερο τετράγωνο
πρέπει να είναι άδειο.

Δεν πηδά. Δεν τρώει ίσια.

Δύο βήματα μόνο με καθαρό δρόμο.



Ο στρατός κάνει χώρο



ΠΡΩΤΗ ΚΙΝΗΣΗ

1 ή 2 ίσια

ΜΕΤΑ

μόνο 1 ίσια

ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΑ ΔΥΟ ΧΡΩΜΑΤΑ

Τα άσπρα ξεκινούν.

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Θυμήσου τα τέσσερα

1

Στην αρχή

1 ή 2 ίσια.

2

Μετά

Μόνο 1 ίσια.

3

Δρόμος

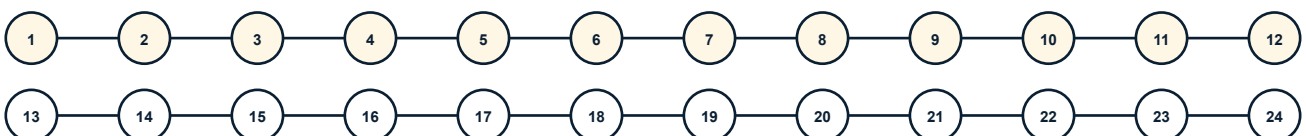
Και τα δύο κενά.

4

Φάγωμα

Πάντα 1 λοξά.

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 24 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Χωρίς ροκέ ή en passant.

Ένα ή δύο;

Το πιόνι αποκτά το διπλό πρώτο βήμα και μόνο αυτό.

Στόχος και υλικά

Να διαλέγει ένα ή δύο τετράγωνα στην πρώτη κίνηση κάθε πιονιού, χωρίς να το αφήνει να πηδά ή να προσγειώνεται πάνω σε κομμάτι. Χρειάζεσαι κανονική σκακιέρα, όλα τα 32 κομμάτια, εφεδρικές Βασίλισσες για πιθανή προαγωγή και δείκτη 24 θέσεων.

Βλέπετε από τη μεριά των άσπρων: a1 κάτω αριστερά, h8 πάνω δεξιά. Οι συντεταγμένες είναι μόνο για το στήσιμο από τον ενήλικα.

Τα δύο ζεστάματα

1. Ένα ή δύο: από την αρχική θέση δείξε το άσπρο πιόνι e2. Μπορεί να πάει e3 ή e4. Το παιδί διαλέγει και το μετακινεί. Βάλε το ξανά στο e2 και επανάλαβε χωρίς να ζητήσεις ποια επιλογή είναι καλύτερη.

2. Δύο άδεια τετράγωνα: βάλε ένα κομμάτι πρώτα στο e3 και μετά στο e4. Με κομμάτι στο e3, το πιόνι e2 δεν κινείται ίσια καθόλου. Με κομμάτι μόνο στο e4, μπορεί να πάει e3 αλλά όχι e4. Πες: για δύο βήματα, και τα δύο τετράγωνα πρέπει να είναι άδεια.

Η παρτίδα

Στήσε την κανονική αρχική θέση με όλα τα 32 κομμάτια. Τα άσπρα παίζουν πρώτα. Κάθε κίνηση οποιουδήποτε παίκτη προχωρά τον δείκτη μία θέση.

Παίζετε κανονικά και δεν χάνεις επίτηδες. Η κάρτα μένει ορατή. Όταν κουνά πιόνι από την αρχική γραμμή, ρώτησε μόνο: ένα ή δύο; Μην προτείνεις συγκεκριμένο πιόνι ή άνοιγμα.

Κανόνες και τέλος

Στην πρώτη του κίνηση, το πιόνι μπορεί να προχωρήσει ένα ή δύο τετράγωνα ίσια. Και τα δύο πρέπει να είναι άδεια. Αφού φύγει από την αρχική γραμμή, προχωρά μόνο ένα. Εξακολουθεί να παίρνει πάντα ένα τετράγωνο λοξά.

Ισχύουν όλοι οι άλλοι κανόνες του 23ου. Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ, ανεπαρκές υλικό ή 24 ατομικές κινήσεις χωρίς νικητή είναι ισοπαλία. Δεν υπάρχουν ακόμη ροκέ ή en passant.

Ο έλεγχος βρίσκει ακριβώς 20 νόμιμες πρώτες κινήσεις: 8 μονά βήματα πιονιών, 8 διπλά βήματα και 4 άλματα ίππων. Μετά από καθεμία, τα μαύρα έχουν επίσης 20 απαντήσεις. Ελέγχθηκαν και οι 400 ακμές αυτών των απαντήσεων. Ελέγχθηκαν χωριστά το μπλοκαρισμένο πρώτο και δεύτερο τετράγωνο, η απώλεια του διπλού βήματος αφού κινηθεί το πιόνι και η απουσία en passant. Δεν είναι έλεγχος όλου του δέντρου της παρτίδας.

Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Ο πραγματικός χρόνος της παρτίδας δεν έχει μετρηθεί ακόμη. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.