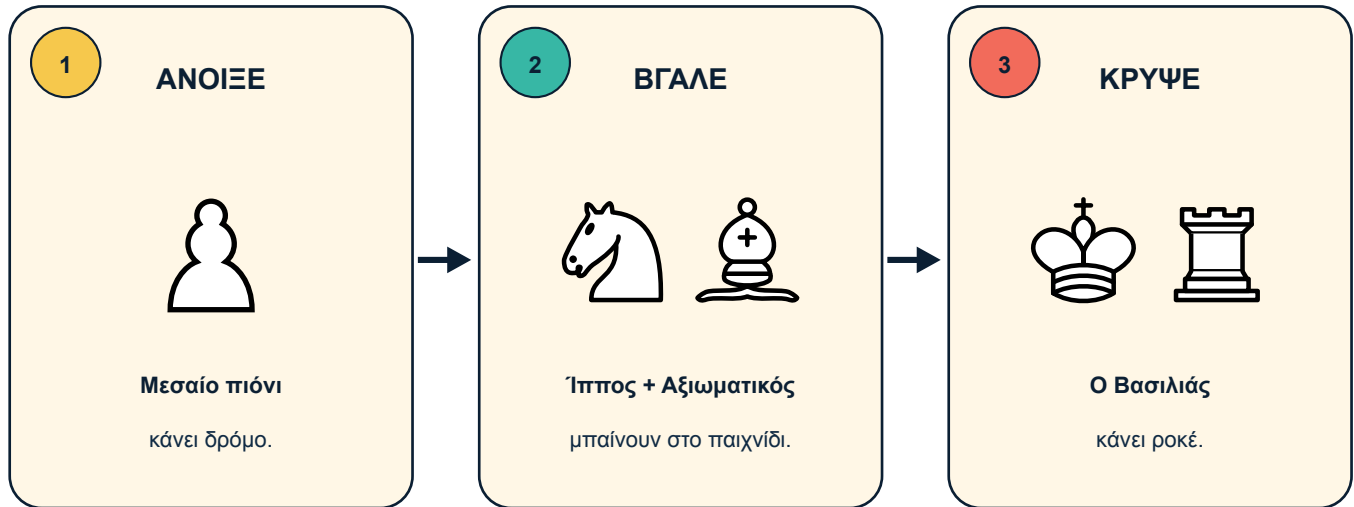




Άνοιξε, βγάλε, κρύψε



Σχέδιο, όχι υποχρεωτική σειρά.



Τέσσερις άσπρες κινήσεις



Ο Ίππος και ο Αξιωματικός μπορούν να αλλάξουν σειρά.

Δεν είναι συνταγή. Κοίτα τη θέση.



Ο στρατός ξυπνά



ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ

1

ΑΝΟΙΞΕ

μεσαίο πιόνι

2

ΒΓΑΛΕ

Ίππο + Αξιωματικό

3

ΚΡΥΨΕ

ροκέ όταν γίνεται

Τα άσπρα ξεκινούν.

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Πρώτα κοίτα τη θέση

1

Σε σαχ;

Απάντησε πρώτα.

2

Τι άλλαξε;

Κοίτα απειλές και φαγώματα.

3

Ήρεμη θέση;

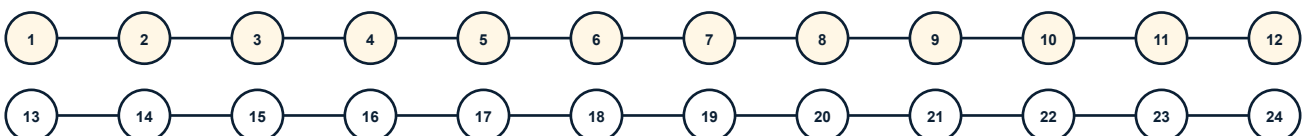
Θυμήσου το σχέδιο.

4

Νόμιμη;

Έλεγξε και παίξε.

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 24 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Και τα δύο ροκέ. Χωρίς en passant.

Άνοιξε, βγάλε, κρύψε

Το πρώτο απλό σχέδιο για την αρχή της παρτίδας.

Στόχος και υλικά

Να μη μένει χωρίς ιδέα στην αρχική θέση. Μαθαίνει τρεις μικρές δουλειές: ανοίγει δρόμο με ένα από τα δύο μεσαία πιόνια, βγάζει Ίππο και Αξιωματικό και κάνει ροκέ όταν είναι νόμιμο. Το σχέδιο δεν είναι κανόνας ούτε υποχρεωτική σειρά.

Χρειάζεσαι κανονική σκακιέρα, όλα τα 32 κομμάτια, εφεδρικές Βασίλισσες και δείκτη 24 θέσεων. Οι συντεταγμένες παρακάτω είναι μόνο για το στήσιμο από τον ενήλικα.

Τα δύο ζεστάματα

1. Τρεις δουλειές: στην αρχική θέση δείξε τα πιόνια d2 και e2. Το παιδί διαλέγει ένα και το κινεί νόμιμα ένα ή δύο βήματα. Ρώτησε ποιος λοξός δρόμος άνοιξε. Μετά διαλέγει έναν Ίππο ή Αξιωματικό που μπορεί να βγει. Το ροκέ έρχεται όταν αδειάσει ο διάδρομός του.

2. Μικρή πρόβα: παίξε e2-e4, a7-a6, g1-f3, a6-a5, f1-e2, b7-b6 και O-O. Ξαναστήσε και αντάλλαξε μόνο τη σειρά του Ίππου και του Αξιωματικού. Καταλήγεται στην ίδια θέση. Είναι παράδειγμα για τις τρεις δουλειές, όχι άνοιγμα για αποστήθιση.

Η παρτίδα

Στήσε την κανονική αρχική θέση. Τα άσπρα παίζουν πρώτα και κάθε ατομική κίνηση προχωρά τον δείκτη μία θέση. Παίζετε κανονικά και δεν χάνεις επίτηδες. Και οι δύο παίκτες μπορούν να χρησιμοποιούν το σχέδιο.

Μην ζητάς συγκεκριμένο πιόνι ή τετράγωνο. Σε ήρεμη θέση ρώτησε μόνο: ποια δουλειά λείπει; Αν υπάρχει σαχ, φάγωμα ή άμεση απειλή, κοιτάτε πρώτα τι άλλαξε και μετά επιστρέφετε στο σχέδιο.

Κανόνες και τέλος

Ισχύουν όλοι οι κανόνες του 26ου, μαζί με το διπλό πρώτο βήμα και τα δύο ροκέ. Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ, ανεπαρκές υλικό ή 24 ατομικές κινήσεις χωρίς νικητή είναι ισοπαλία. Δεν υπάρχει ακόμη en passant.

Το σχέδιο δεν υπερισχύει ποτέ της νομιμότητας. Δεν χρειάζεται να ολοκληρωθούν και οι τρεις δουλειές αν η θέση ζητά άλλη κίνηση. Δεν βαθμολογούμε πόσο γρήγορα έγινε το ροκέ.

Ο solver διατηρεί ακριβώς το παιχνίδι του 26ου. Βρίσκει 20 νόμιμες πρώτες κινήσεις και 400 πρώτες μαύρες απαντήσεις. Τα d2 και e2 δίνουν συνολικά τέσσερις νόμιμες πρώτες επιλογές. Ελέγχει δύο διαδρομές επτά ατομικών κινήσεων, με Ίππο και Αξιωματικό σε αντίστροφη σειρά. Και οι δύο είναι νόμιμες, κάνουν ένα O-O και καταλήγουν στην ίδια ενεργή θέση με 17 κινήσεις να απομένουν.

Η διαδρομή δεν αξιολογείται ως καλύτερη και δεν αποτελεί minimax ολόκληρης παρτίδας. Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.