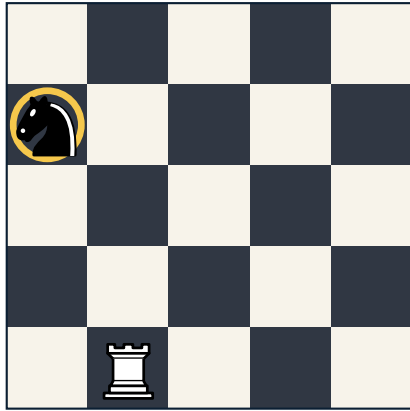


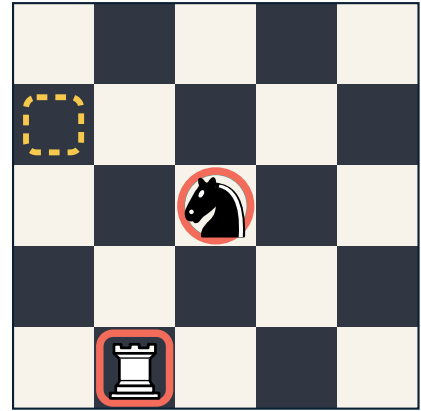


Το κομμάτι πλησίασε

ΠΡΙΝ



ΜΕΤΑ



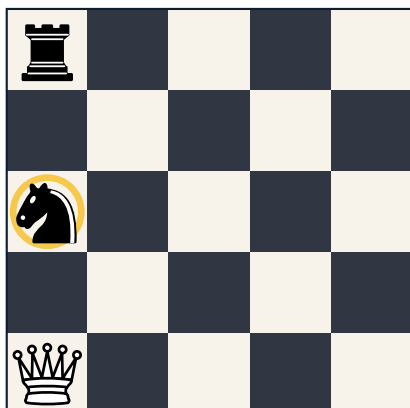
Ο Ίππος πήγε αλλού. Τώρα απειλεί τον Πύργο.

Κοίτα πού έφτασε.

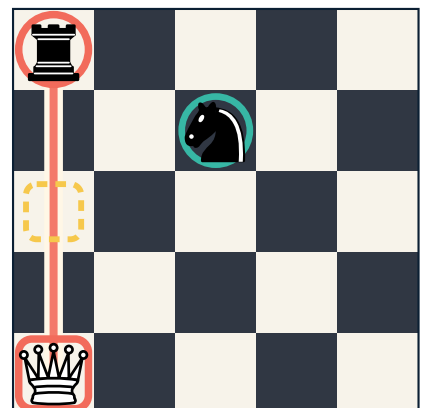


Μια γραμμή άνοιξε

ΠΡΙΝ



ΜΕΤΑ

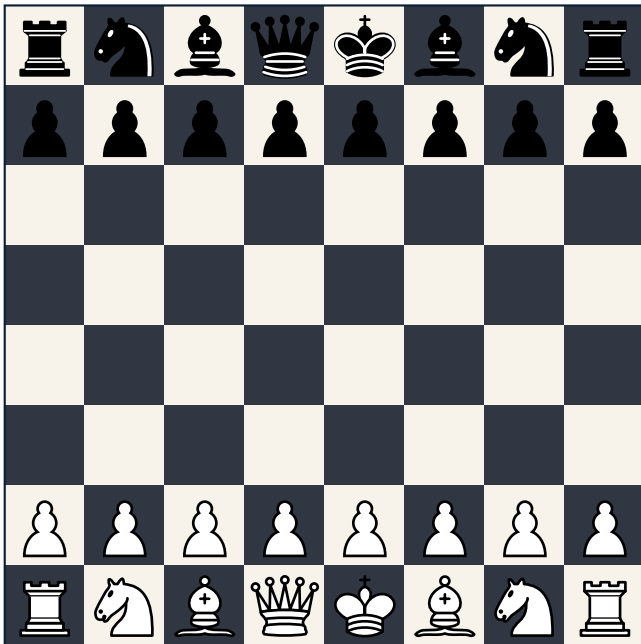


Ο Ίππος έφυγε. Τώρα ο Πύργος βλέπει τη Βασίλισσα.

Κοίτα και το τετράγωνο που άδειασε.



Τι άλλαξε;



ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ



ΠΟΥ ΗΤΑΝ;

Βρες το άδειο τετράγωνο.



ΠΟΥ ΠΗΓΕ;

Βρες το κομμάτι.



ΤΙ ΒΛΕΠΕΙ ΤΩΡΑ;

Απειλή ή ανοιχτή γραμμή;

Τα άσπρα ξεκινούν.

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Κοίτα πριν σχεδιάσεις



Τελευταία κίνηση

Από πού; Πού πήγε;



Νέα απειλή

Τι βλέπει τώρα;



Ανοιχτή γραμμή

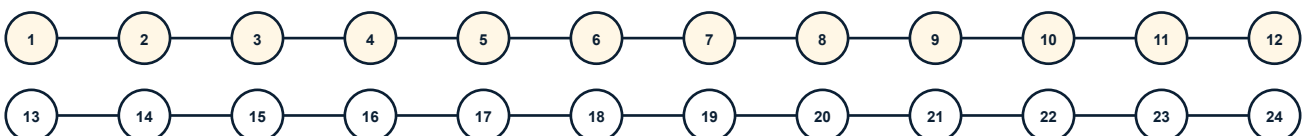
Τι άφησε πίσω;



Μετά

Διάλεξε νόμιμη κίνηση.

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 24 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Και τα δύο ροκέ. Χωρίς en passant.

Τι άλλαξε;

Μια μικρή παύση μετά την κίνηση του άλλου.

Στόχος και υλικά

Να κοιτά την τελευταία κίνηση πριν επιστρέψει στο σχέδιό της. Ψάχνει πού ήταν το κομμάτι, πού πήγε, τι απειλεί τώρα και αν το τετράγωνο που άδειασε άνοιξε μια γραμμή. Δεν προστίθεται νέος κανόνας.

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. Το κομμάτι πλησίασε: σε 5×5 βάλε μαύρο Ίππο a4 και άσπρο Πύργο b1. Δείξε τη θέση και μετά πήγαινε τον Ίππο από a4 στο c3. Πριν δεν υπήρχε απειλή. Μετά ο Ίππος απειλεί τον Πύργο. Ρώτησε μόνο: τι άλλαξε;

2. Μια γραμμή άνοιξε: βάλε μαύρο Πύργο a5, μαύρο Ίππο a3 και άσπρη Βασίλισσα a1. Πήγαινε τον Ίππο από a3 στο c4. Δεν απειλεί τη Βασίλισσα. Έφυγε όμως από τη μέση και τώρα ο Πύργος τη βλέπει.

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. Όλοι οι κανόνες του 27ου μένουν ίδιοι.

Στις πρώτες έξι κινήσεις του ενήλικα κάνε μια μικρή παύση. Ρώτησε: πού ήταν, πού πήγε, τι βλέπει τώρα; Αν κουράζει, σταμάτα νωρίτερα. Σε ήρεμη θέση επιστρέφετε στο άνοιξε, βγάλε, κρύψε.

Κανόνες και τέλος

Η παρατήρηση έρχεται πριν από την επιλογή, δεν αποφασίζει την απάντηση. Μια απειλή δεν σημαίνει πάντα ότι πρέπει να σωθεί το κομμάτι. Μπορεί να υπάρχει σαχ, ασφαλές φάγωμα ή άλλη νόμιμη ιδέα.

Επιτρέπονται 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.

Ο solver ελέγχει ακριβώς τα δύο ζεστάματα. Στο πρώτο, η νόμιμη κίνηση του Ίππου δημιουργεί μία και μόνο νέα απειλή από τον ίδιο. Στο δεύτερο δημιουργείται μία και μόνο νέα απειλή από τον ακίνητο Πύργο, ενώ ο Ίππος που μετακινήθηκε δεν απειλεί τον στόχο. Η πλήρης παρτίδα κρατά 20 νόμιμες πρώτες κινήσεις και 400 πρώτες μαύρες απαντήσεις.

Δεν ελέγχεται ότι κάθε απειλή απαιτεί την ίδια απάντηση ή ότι η κίνηση του παραδείγματος είναι η καλύτερη. Δεν είναι minimax ολόκληρης παρτίδας. Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.