

# Φεύγω, παίρνω, κλείνω

Τρεις πιθανές απαντήσεις σε μία πραγματική απειλή.

## Στόχος και υλικά

Να μη σταματά στο «κινδυνεύει». Μαθαίνει να παράγει τρεις διαφορετικές νόμιμες ιδέες: μετακινεί τον στόχο, παίρνει τον επιτιθέμενο ή κλείνει τη γραμμή. Δεν ζητάμε καλύτερη κίνηση.

Χρειάζεσαι 5×5 για το ζέσταμα και την κανονική 8×8 για την παρτίδα. Οι συντεταγμένες είναι μόνο για τον ενήλικα.

## Το ζέσταμα

Βάλε μαύρο Πύργο a5, άσπρη Βασίλισσα a1, άσπρο Αξιωματικό c3 και άσπρο Ίππο c2. Ο Πύργος απειλεί τη Βασίλισσα. Δείξε πρώτα την απειλή χωρίς να προτείνεις λύση.

Οι τρεις ελεγμένες απαντήσεις είναι: η Βασίλισσα a1-b1, ο Αξιωματικός c3xa5 και ο Ίππος c2-a3. Ξαναστήσε την αρχική θέση πριν από κάθε απάντηση.

## Η παρτίδα

Παίξτε από την κανονική θέση. Όταν εντοπίζει πραγματική απειλή, ζήτησε δύο ή τρεις νόμιμες απαντήσεις πριν διαλέξει. Αν είναι σε σαχ, η απάντηση στο σαχ έχει προτεραιότητα.

Το κλείσιμο λειτουργεί μόνο σε γραμμή Πύργου, Αξιωματικού ή Βασίλισσας. Δεν μπορείς να κλείσεις άλμα Ίππου, βήμα Βασιλιά ή διαγώνιο φάγωμα πιονιού.

## Κανόνες και τέλος

Ισχύουν όλοι οι κανόνες του 28ου: διπλό πρώτο βήμα, τα δύο ροκέ και δείκτης 24 ατομικών κινήσεων. Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ ή ανεπαρκές υλικό είναι ισοπαλία. Χωρίς en passant.

Δεν χρειάζεται κάθε απειλή αμυντική κίνηση. Μπορεί να υπάρχει σαχ, ασφαλές φάγωμα ή ισχυρότερη ιδέα. Το μάθημα ανοίγει επιλογές, δεν δίνει αυτόματα απάντηση.

Ο solver ελέγχει την αρχική γραμμή και τις τρεις κινήσεις με ανεξάρτητη γεωμετρία. Καθεμία είναι νόμιμη και αφαιρεί την ίδια απειλή με διαφορετικό μηχανισμό: φυγή, φάγωμα ή παρεμβολή.

Η πλήρης παρτίδα κρατά 20 πρώτες κινήσεις και 400 πρώτες μαύρες απαντήσεις. Δεν γίνεται ισχυρισμός καλύτερης κίνησης ή minimax. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τις σελίδες 1-2.