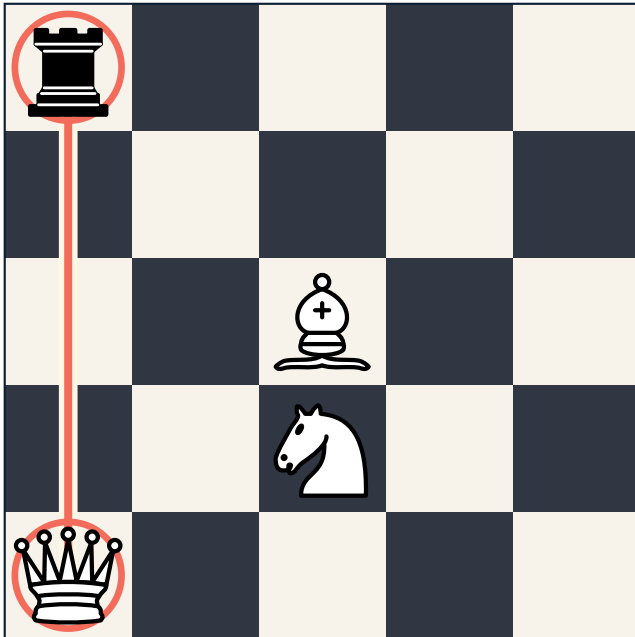




Πρώτα τη σταματάω



Ο ΠΥΡΓΟΣ

βλέπει τη Βασίλισσα.

1 ΦΕΥΓΩ

2 ΠΑΙΡΝΩ

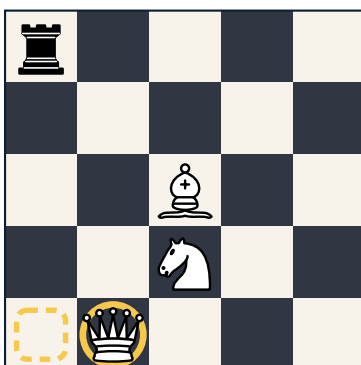
3 ΚΛΕΙΝΩ

Βρες τρεις τρόπους.



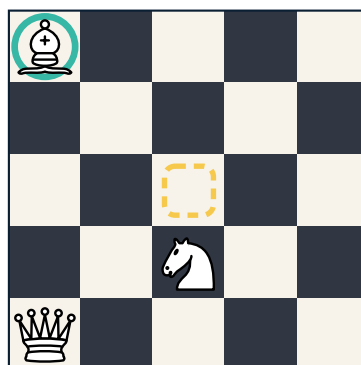
Φεύγω, παίρνω, κλείνω

ΦΕΥΓΩ



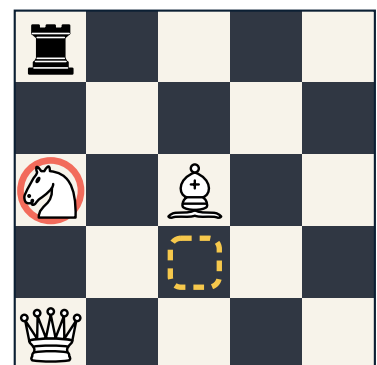
Η Βασίλισσα φεύγει.

ΠΑΙΡΝΩ



Ο Αξιωματικός παίρνει.

ΚΛΕΙΝΩ



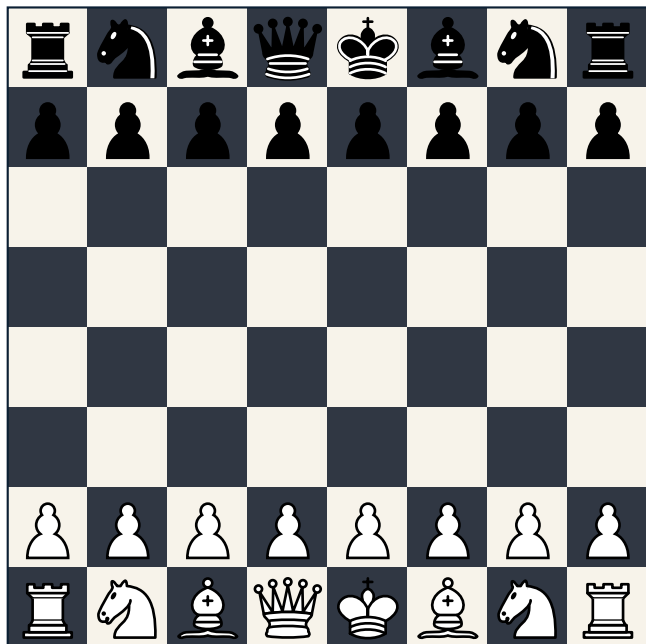
Ο Ίππος κλείνει τη γραμμή.

Και οι τρεις σταματούν την ίδια απειλή.

Το κλείσιμο γίνεται μόνο σε γραμμή.



Σταμάτα την απειλή



ΠΡΙΝ ΑΚΟΥΜΠΗΣΕΙΣ



ΤΙ ΑΠΕΙΛΕΙ;

Βρες τον στόχο.



ΠΩΣ ΣΤΑΜΑΤΑ;

Φεύγω, παίρνω ή κλείνω;



ΕΙΝΑΙ ΝΟΜΙΜΗ;

Έλεγε την απάντηση.

Τα άσπρα ξεκινούν.

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Τρεις απαντήσεις



Σε σαχ;

Απάντησε πρώτα.



Φεύγω

Μετακινώ τον στόχο.



Παίρνω

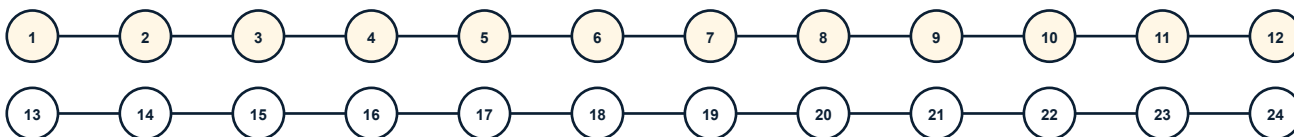
Αν η κίνηση είναι νόμιμη.



Κλείνω

Μόνο σε ανοιχτή γραμμή.

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 24 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Και τα δύο ροκέ. Χωρίς en passant.

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. Ξανασθήσε 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.