



Τρεις πρώτες ιδέες

1

ΣΑΧ



Βλέπω τον Βασιλιά.

2

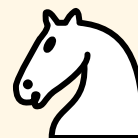
ΦΑΓΩΜΑ



Παίρνω ένα κομμάτι.

3

ΑΠΕΙΛΗ



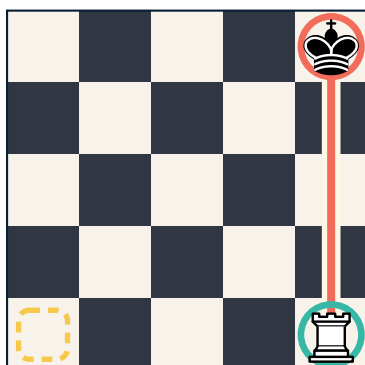
Φτιάχνω στόχο για μετά.

Σαχ, φάγωμα ή απειλή;



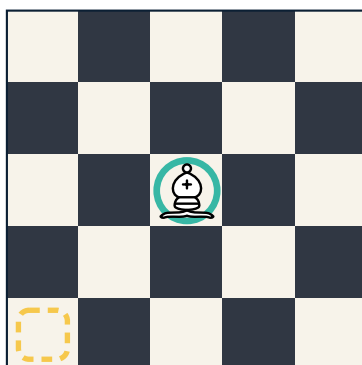
Δες τι έκανε η κίνηση

ΣΑΧ



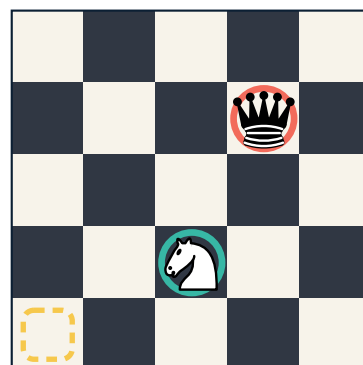
Ο Πύργος δίνει σαχ.

ΦΑΓΩΜΑ



Ο Αξιωματικός πήρε.

ΑΠΕΙΛΗ



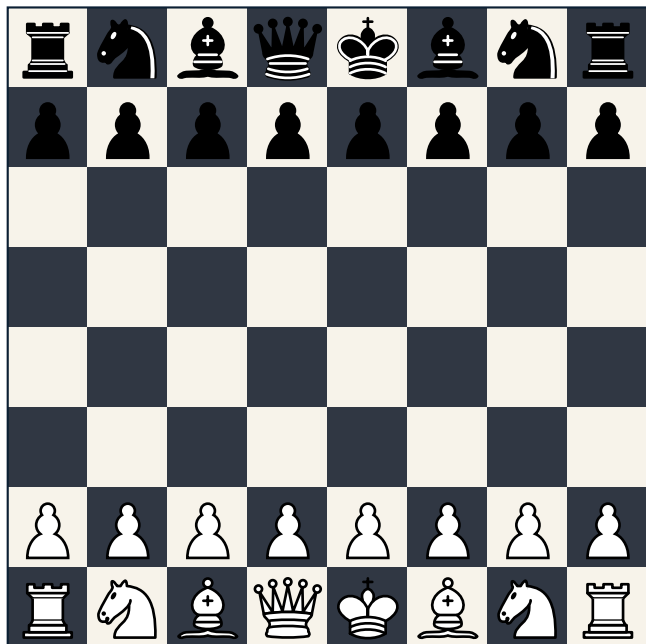
Ο Ίππος απειλεί.

Μετά ελέγχω αν η ιδέα είναι νόμιμη και ασφαλής.

Ψάχνω πριν ακουμπήσω.



Ψάξε τρεις ιδέες



ΠΡΙΝ ΑΚΟΥΜΠΗΣΕΙΣ



ΕΧΩ ΣΑΧ;

Βλέπω τον Βασιλιά;



ΕΧΩ ΦΑΓΩΜΑ;

Τι μπορώ να πάρω;



ΕΧΩ ΑΠΕΙΛΗ;

Τι φτιάχνω για μετά;

Τα άσπρα ξεκινούν.

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Πριν διαλέξεις



Σαχ

Μπορώ να το δώσω;



Φάγωμα

Τι παίρνω τώρα;



Απειλή

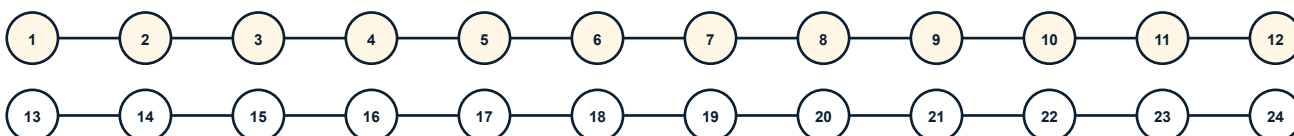
Τι βλέπω μετά;



Έλεγχος

Νόμιμη και ασφαλής;

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 24 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Και τα δύο ροκέ. Χωρίς en passant.

Σαχ, φάγωμα ή απειλή;

Τρεις υποψήφιες ιδέες πριν διαλέξει κίνηση.

Στόχος και υλικά

Να ψάχνει ενεργές ιδέες πριν μετακινήσει το πρώτο κομμάτι που βλέπει. Η μικρή ερώτηση είναι: έχω σαχ, φάγωμα ή απειλή;

Χρειάζεσαι λίγα κομμάτια για τα 5×5 ζεστάματα και πλήρη σκακιέρα για την παρτίδα. Οι συντεταγμένες είναι για σένα.

Οι τρεις θέσεις

Σαχ: άσπρος Πύργος a1, μαύρος Βασιλιάς e5. Η κίνηση a1-e1 δίνει σαχ χωρίς φάγωμα. Φάγωμα: άσπρος Αξιωματικός a1 και μαύρος Πύργος c3. Ο Αξιωματικός παίζει a1xc3.

Απειλή: άσπρος Ίππος a1 και μαύρη Βασίλισσα d4. Ο Ίππος πηγαίνει c2 και τώρα απειλεί τη Βασίλισσα. Δεν είναι σαχ και δεν αφαιρεί κομμάτι αμέσως.

Η παρτίδα

Πριν από τις πρώτες έξι κινήσεις του παιδιού ρώτησε μόνο μία φορά τη φράση της κάρτας. Άφησε το παιδί να βρει μηδέν, μία ή περισσότερες ιδέες. Μετά διαλέγει και ελέγχει νομιμότητα.

Η σειρά των τριών λέξεων είναι βοήθημα αναζήτησης. Δεν λέει ότι κάθε σαχ είναι καλό ή ότι ένα φάγωμα είναι πάντα καλύτερο.

Κανόνες και τέλος

Κρατάτε το διπλό βήμα, τα δύο ροκέ και τον δείκτη 24. Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ και ανεπαρκές υλικό είναι ισοπαλία. Το en passant παραμένει εκτός.

Αν η ίδια είναι σε σαχ, δεν ψάχνει ελεύθερα υποψήφιες κινήσεις. Πρέπει πρώτα να βρει νόμιμη απάντηση στο σαχ.

Ο solver ταξινομεί ακριβώς τρία νόμιμα δείγματα: νέο σαχ στον Βασιλιά, πραγματικό φάγωμα Πύργου και νέα μη-σκακιστική απειλή στη Βασίλισσα. Μόνο το δεύτερο αφαιρεί κομμάτι.

Η πλήρης παρτίδα παραμένει ίδια με το 28ο. Δεν αξιολογείται ποια υποψήφια κίνηση είναι καλύτερη. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%.