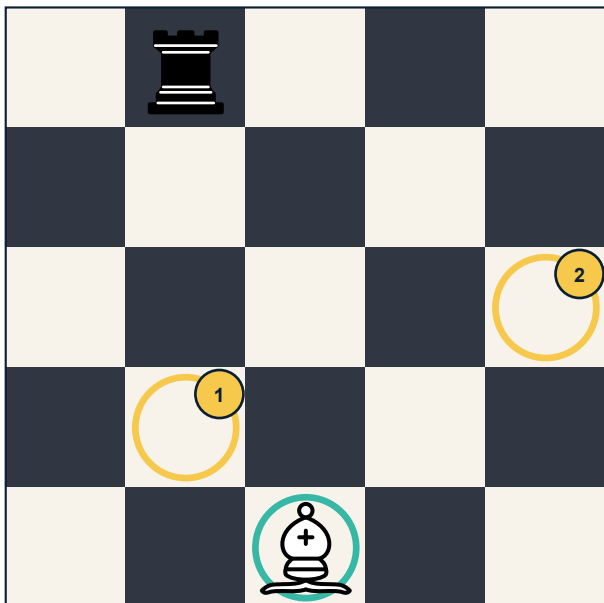




Πού προσγειώνεται;



ΚΑΙ ΟΙ ΔΥΟ

κινήσεις επιτρέπονται.

Σε ποιο τετράγωνο

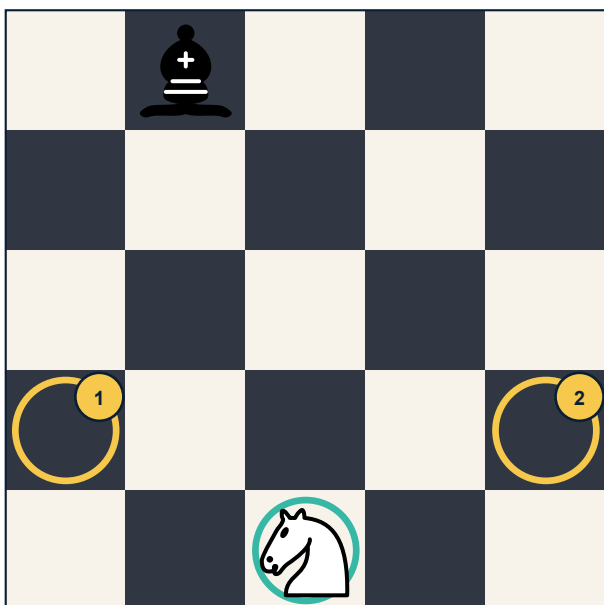
δεν το βλέπει το μαύρο;

Διάλεξε 1 ή 2.

Κοίτα πού θα μείνει.



Κοίτα το τετράγωνο



ΚΑΙ ΟΙ ΔΥΟ

κινήσεις επιτρέπονται.

Σε ποιο τετράγωνο

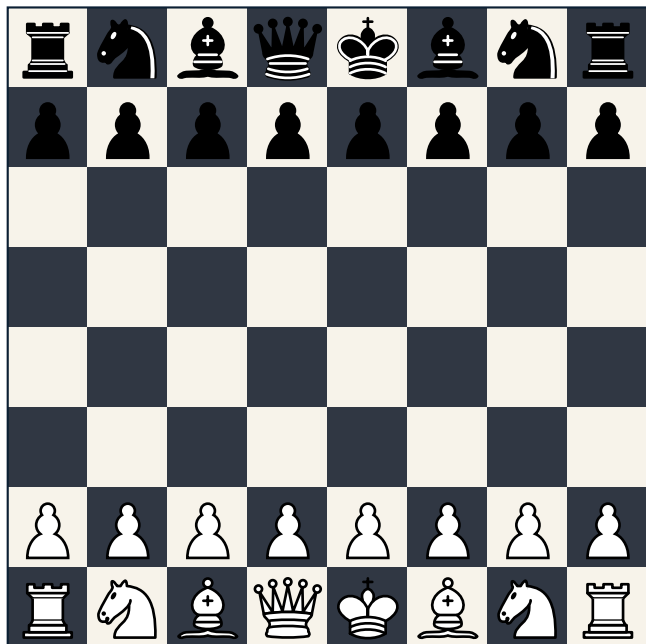
δεν το βλέπει το μαύρο;

Διάλεξε 1 ή 2.

Κοίτα πού θα μείνει.



Αν πάω εκεί;



ΠΡΙΝ ΑΚΟΥΜΠΗΣΕΙΣ



ΠΟΥ ΘΑ ΜΕΙΝΕΙ;

Δείξε το τετράγωνο.



ΠΟΙΟΣ ΤΟ ΒΛΕΠΕΙ;

Κοίτα όλα τα μαύρα.



ΕΧΩ ΑΛΛΗ ΘΕΣΗ;

Σύγκρινε πριν παίξεις.

Τα άσπρα ξεκινούν.

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Κοίτα τον προορισμό



Δείξε

Πού θα μείνει;



Κοίτα

Ποιος βλέπει εκεί;



Σύγκρινε

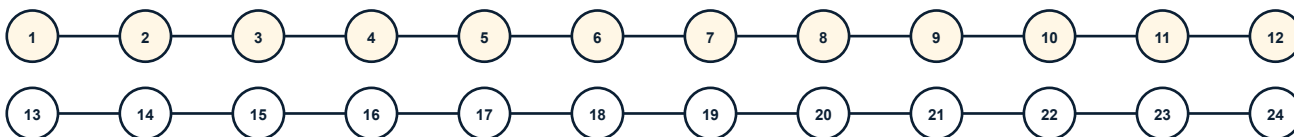
Υπάρχει ασφαλέστερο;



Παίξε

Μόνο 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.

Αν πάω εκεί;

Η ασφάλεια του τετραγώνου πριν αγγίξει το κομμάτι.

Στόχος και υλικά

Να μεταφέρει το βλέμμα από το κομμάτι στον προορισμό. Και οι δύο επιλογές κάθε κάρτας είναι νόμιμες, αλλά μόνο μία δεν απειλείται αμέσως από το μαύρο κομμάτι.

Χρειάζεσαι 5×5, έναν άσπρο Αξιωματικό, έναν άσπρο Ίππο, έναν μαύρο Πύργο και έναν μαύρο Αξιωματικό.

Τα δύο ζεστάματα

Αξιωματικός: άσπρος Αξιωματικός c1, μαύρος Πύργος b5. Οι νόμιμες επιλογές είναι b2 και e3. Το b2 απειλείται από τον Πύργο. Το e3 είναι η μοναδική ασφαλής επιλογή.

Ίππος: άσπρος Ίππος c1, μαύρος Αξιωματικός b5. Οι νόμιμες επιλογές είναι a2 και e2. Το e2 απειλείται. Το a2 είναι η μοναδική ασφαλής επιλογή.

Η παρτίδα

Πριν από μια κίνηση πες: «δείξε μου πού θα μείνει». Έπειτα ρωτάς ποιο αντίπαλο κομμάτι βλέπει εκείνο το τετράγωνο. Σταμάτα την υπενθύμιση μόλις αρχίσει να κοιτά χωρίς βοήθεια.

Ασφαλές εδώ σημαίνει μόνο ότι το κομμάτι δεν τρώγεται αμέσως από τον συγκεκριμένο αντίπαλο. Δεν σημαίνει καλύτερη κίνηση.

Κανόνες και τέλος

Ισχύουν οι πλήρεις κανόνες του 28ου, μαζί με τα δύο ροκέ και το όριο 24. Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ και ανεπαρκές υλικό είναι ισοπαλία. Χωρίς en passant.

Σε πραγματική παρτίδα ελέγχει όλα τα αντίπαλα κομμάτια, όχι μόνο ένα. Αν είναι σε σαχ, λύνει πρώτα το σαχ.

Ο solver ελέγχει ανεξάρτητα και τις τέσσερις επιλογές. Και οι τέσσερις είναι νόμιμες κινήσεις γεωμετρίας. Σε κάθε ζέσταμα υπάρχει ακριβώς ένα τετράγωνο χωρίς αντίπαλη επίθεση.

Δεν πρόκειται για αξιολόγηση ολόκληρης θέσης. Η πλήρης παρτίδα μένει ακριβώς ίδια. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%.