

Μικρό για μεγάλο

Οι πρώτες ανταλλαγές με ένα απλό μέτρημα.

Στόχος και υλικά

Να κοιτά τι παίρνει και τι μπορεί να χάσει μετά. Χρησιμοποιούμε μόνο την πρώτη κλίμακα: πιόνι 1, Ίππος 3, Αξιωματικός 3, Πύργος 5 και Βασίλισσα 9. Ο Βασιλιάς δεν έχει τιμή.

Χρειάζεσαι 5×5 και τα κομμάτια των δύο καρτών. Τα νούμερα είναι βοήθημα σύγκρισης, όχι βαθμολογία της θέσης.

Οι δύο ανταλλαγές

Καλή αρχή: άσπρος Αξιωματικός a1, μαύρος Πύργος c3 και μαύρος Ίππος e4. Παίξε Αξιωματικό a1xc3 και Ίππο e4xc3. Χάθηκε 3 και κερδήθηκε 5, άρα το απλό ισοζύγιο είναι +2.

Ξανακοίτα: άσπρος Πύργος a1, μαύρος Αξιωματικός a3 και μαύρος Ίππος c4. Με a1xa3 και c4xa3 χάθηκε 5 για να κερδηθεί 3. Το απλό ισοζύγιο είναι -2.

Η παρτίδα

Πριν από φάγωμα που μπορεί να απαντηθεί, ρώτησε: τι παίρνω, τι δίνω αν ξαναπάρει; Δεν χρειάζεται να προσθέτει πολλαπλές ανταλλαγές. Μία κίνηση και μία απάντηση αρκούν.

Μια ανταλλαγή μπορεί να είναι καλή για άλλους λόγους, όπως ματ ή προαγωγή. Γι' αυτό οι αριθμοί δεν διαλέγουν μόνοι τους.

Κανόνες και τέλος

Ισχύουν όλοι οι κανόνες του 28ου. Τα δύο ροκέ και ο δείκτης 24 παραμένουν. Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ και ανεπαρκές υλικό είναι ισοπαλία. Χωρίς en passant.

Ο Βασιλιάς δεν τρώγεται και δεν ανταλλάσσεται. Αν μια κίνηση αφήνει τον Βασιλιά σε σαχ, είναι παράνομη ό,τι κι αν δείχνει το μέτρημα.

Ο solver εκτελεί και τις δύο ακολουθίες φάγωμα-ξαναφάγωμα. Επιβεβαιώνει τα ισοζύγια +2 και -2 με την τυπωμένη κλίμακα.

Δεν αξιολογούνται θέση, ματ ή μακρύτερος συνδυασμός. Η πλήρης παρτίδα μένει ίδια. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%.