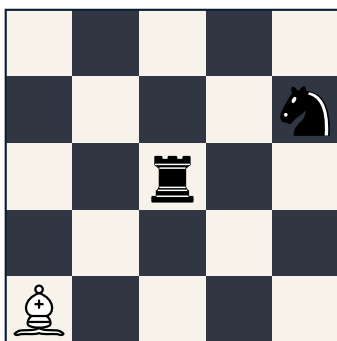


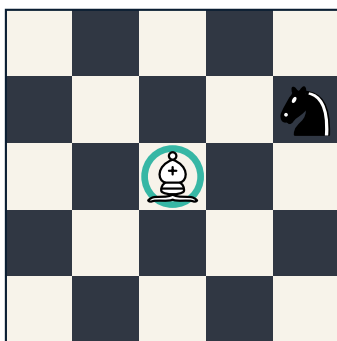


Μικρό για μεγάλο

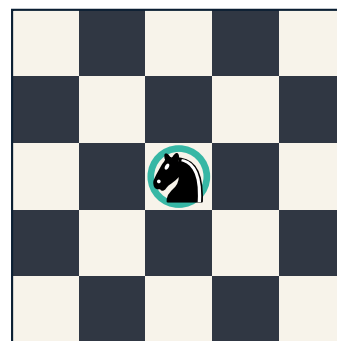
ΠΡΙΝ



ΠΑΙΡΝΩ



ΞΑΝΑΠΑΙΡΝΕΙ



Παίρνω 5. Αν ξαναπάρει, δίνω 3.

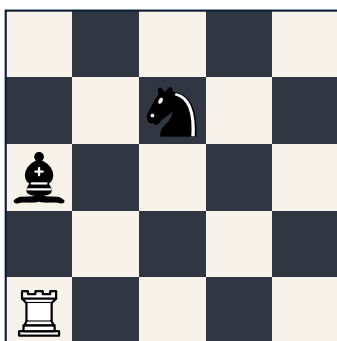
Κερδίζω 2 στο απλό μέτρημα.

Μικρό για μεγάλο: καλό ξεκίνημα.

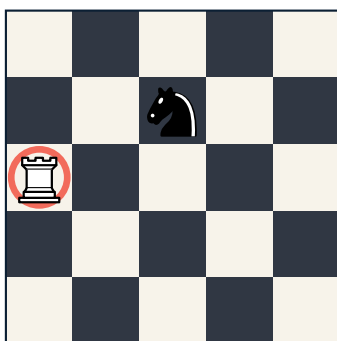


Μεγάλο για μικρό

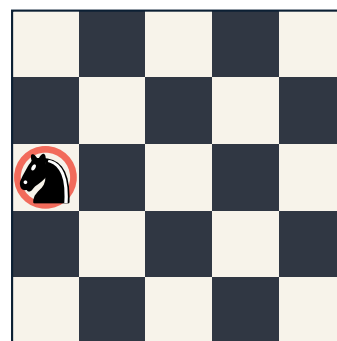
ΠΡΙΝ



ΠΑΙΡΝΩ



ΞΑΝΑΠΑΙΡΝΕΙ



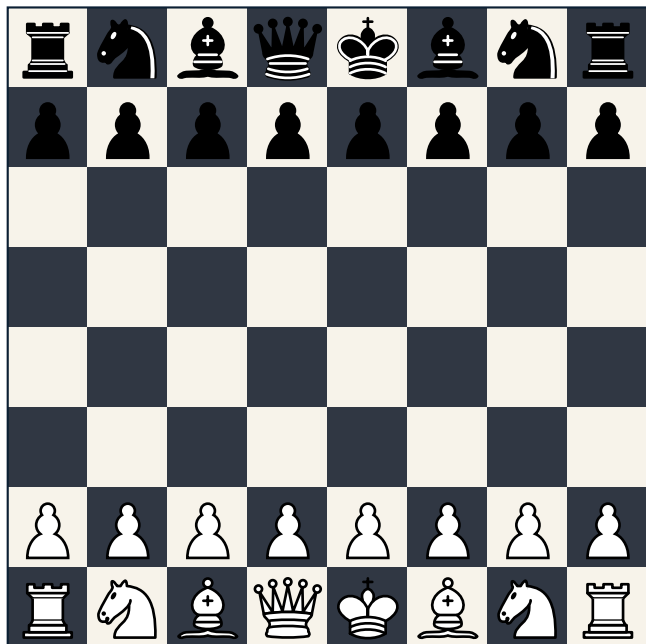
Παίρνω 3. Αν ξαναπάρει, δίνω 5.

Χάνω 2 στο απλό μέτρημα.

Μεγάλο για μικρό: ξανακοίτα.



Τι παίρνω, τι δίνω;



ΠΡΙΝ ΑΚΟΥΜΠΗΣΕΙΣ



ΤΙ ΠΑΙΡΝΩ;

Ποιο κομμάτι κερδίζω;



ΤΙ ΔΙΝΩ;

Μπορεί να ξαναπάρει;



ΜΕ ΣΥΜΦΕΡΕΙ;

Σύγκρινε τα δύο.

Τα άσπρα ξεκινούν.

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Οι πρώτοι αριθμοί



Πιόνι

1



Ίππος ή Αξιωματικός

3



Πύργος

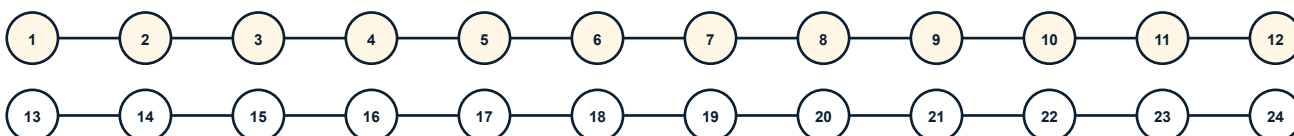
5



Βασίλισσα

9

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 24 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ο Βασιλιάς δεν έχει τιμή και δεν ανταλλάσσεται.

Και τα δύο ροκέ. Χωρίς en passant.

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%.