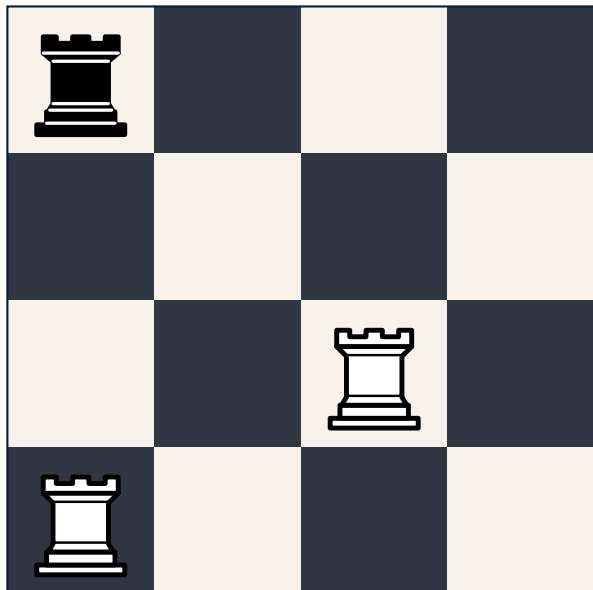




Ποιος κινδυνεύει;



Ο μαύρος περιμένει ακίνητος.

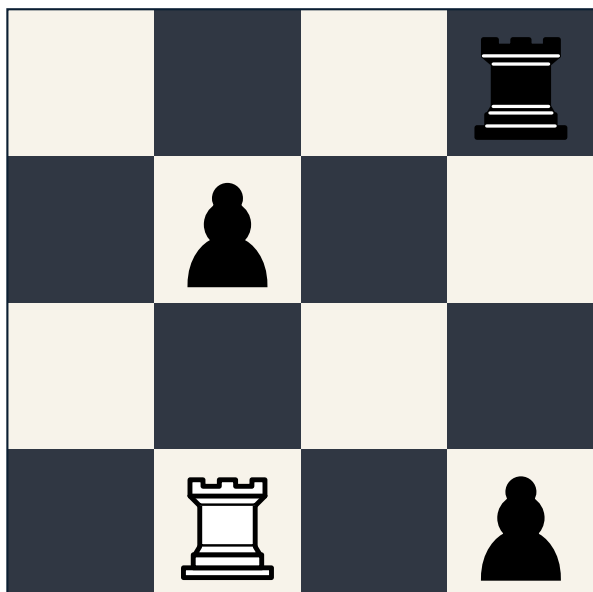
Ποιον άσπρο Πύργο μπορεί να πάρει;

Δείξε τη γραμμή με το δάχτυλο.

Δείξε πρώτα. Μετά παίξε τον μαύρο.



Πάρε με ασφάλεια



Ο άσπρος είναι δικός σου.

Μπορεί να πάρει ένα από τα δύο πιόνια.

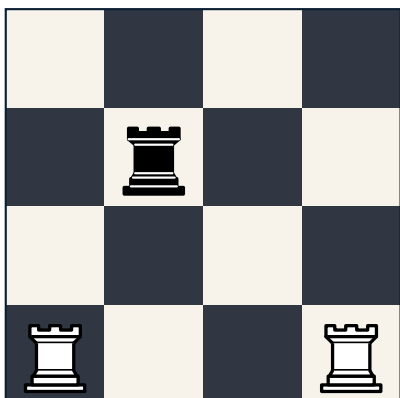
Ποιο παίρνεις χωρίς να σε πάρει μετά ο μαύρος Πύργος;

Δείξε πρώτα. Μετά δοκίμασε.

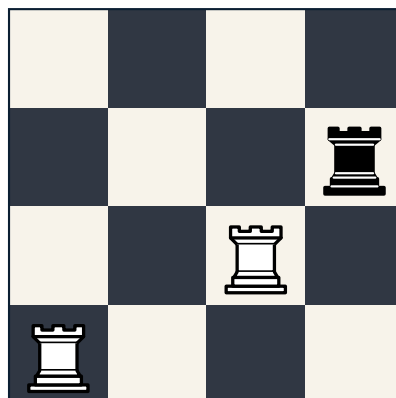


Η μάχη των Πύργων

Εύκολο



Πρόκληση



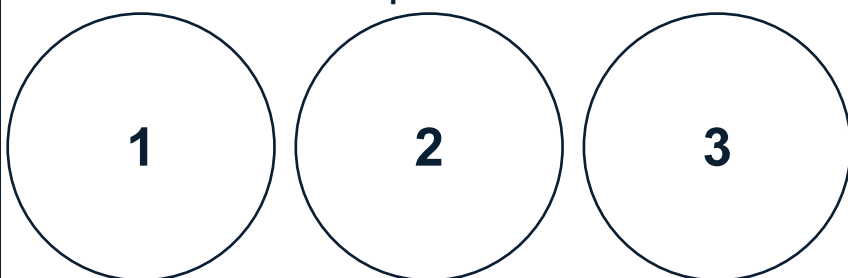
Εσύ: δύο άσπροι. Εγώ: ένας μαύρος. Παίζεις πρώτη.
Κινούμαστε και παίρνουμε κανονικά. Δεν πηδάμε.

Πάρε τον μαύρο πριν πάρει και τους δύο!

Διαλέγουμε πριν αρχίσουμε: 3 ή 5 ολόκληροι γύροι.

Οι γύροι και η βοήθεια

Πρώτα 3



Αργότερα 5



Ένας γύρος = δική σου κίνηση + δική μου απάντηση.

Ο μαύρος βγήκε: κέρδισες!

Δύο άσπροι έξω: κέρδισα.

Τελείωσαν τα αστέρια; Μετράμε τους Πύργους.

Περισσότεροι κερδίζουν. Ίσοι = ισοπαλία.

Μία φορά ο καθένας: «Πρόσεχε!» και ο άλλος αλλάζει κίνηση.

Η μάχη των Πύργων

Πρώτη αληθινή μάχη: και οι δύο κινούνται, απειλούν και παίρνουν.

Στόχος και υλικά

Να ενώσει τα δύο προηγούμενα βήματα: παίρνω αντίπαλο κομμάτι και κοιτάζω τι μπορεί να πάρει ο άλλος. Χρειάζεσαι 4×4 στη μεγάλη σκακιέρα, δύο άσπρους Πύργους, έναν μαύρο, την κάρτα κίνησης και πέντε αστέρια από το πρώτο σετ.

Βλέπεις από τη μεριά των άσπρων, με άσπρο τετράγωνο κάτω δεξιά. Στις λύσεις: a1 κάτω αριστερά, d4 πάνω δεξιά.

Πρώτα τα δύο ζεστάματα

- Ο μαύρος μένει ακίνητος. Το παιδί δείχνει ποιον άσπρο απειλεί και μετά παίζει τη μαύρη αιχμαλωσία. Απάντηση: ο άσπρος στο a1.
- Και τα δύο πιόνια μπορούν να παρθούν. Το b3 είναι ασφαλές. Το d1 προστατεύεται από τον μαύρο Πύργο στο d4, ο οποίος παίρνει τον άσπρο μετά την αιχμαλωσία.

Μετά η μάχη

Διαλέγετε στήσιμο και 3 ολόκληρους γύρους πριν αρχίσετε. Αργότερα διαλέγετε 5. Το παιδί έχει τους δύο άσπρους και παίζει πρώτο. Εσύ έχεις τον έναν μαύρο.

Μία κίνηση ο καθένας. Και οι δύο παίρνετε κανονικά. Το κομμάτι που παίρνει μένει στο τετράγωνο της αιχμαλωσίας. Κανένας Πύργος δεν περνά πάνω από άλλον.

Μετά και τις δύο κινήσεις βγάζετε ένα αστέρι. Αν πάρει τον μαύρο, κερδίζει αμέσως. Αν πάρεις και τους δύο άσπρους, κερδίζεις. Αν τελειώσουν τα αστέρια, μετράτε: περισσότεροι Πύργοι κερδίζουν και ίδιος αριθμός σημαίνει ισοπαλία.

Η μία προειδοποίηση

Την πρώτη φορά που ο άλλος αφήνει Πύργο να παρθεί, λες «Πρόσεχε, μπορώ να τον πάρω» και τον αφήνεις να αλλάξει την τελευταία κίνηση. Το δικαιούται μία φορά ο καθένας.

Χρησιμοποίησε τη δική σου προειδοποίηση στην πρώτη αβλεψία του παιδιού, όχι σαν στρατηγικό όπλο. Δεν αφήνεις επίτηδες τον μαύρο για να κερδίσει. Μετά τη μία βοήθεια, οι αιχμαλωσίες ισχύουν.

Στησίματα και τι παρατηρείς

Εύκολο άσπροι a1, d1 · μαύρος b3

Πρόκληση άσπροι a1, c2 · μαύρος d3

Παρατήρησε αν κοιτάζει τις γραμμές του μαύρου πριν κινηθεί, αν προστατεύει και τους δύο Πύργους και αν συνεχίζει αφού χάσει έναν. Αν δυσκολευτεί με την απώλεια, σταματάτε χωρίς κήρυγμα ή άμεση επανάληψη. Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή.

Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2. Κράτα αυτή τη σελίδα στη δική σου μεριά.