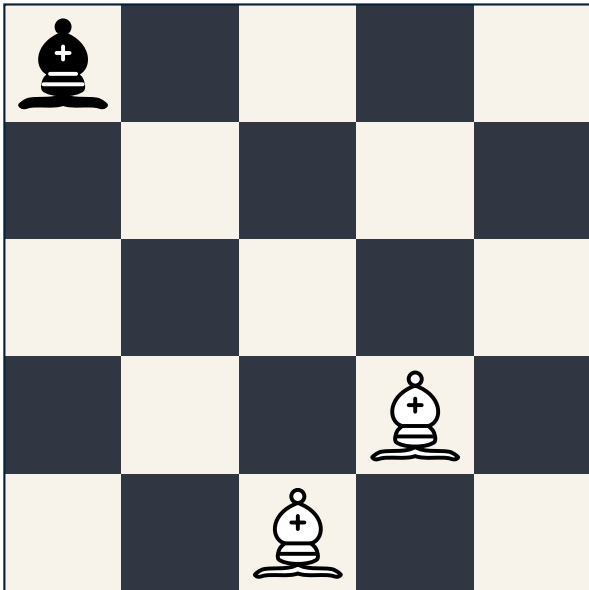




Ποιος κινδυνεύει;



Ο μαύρος περιμένει ακίνητος.

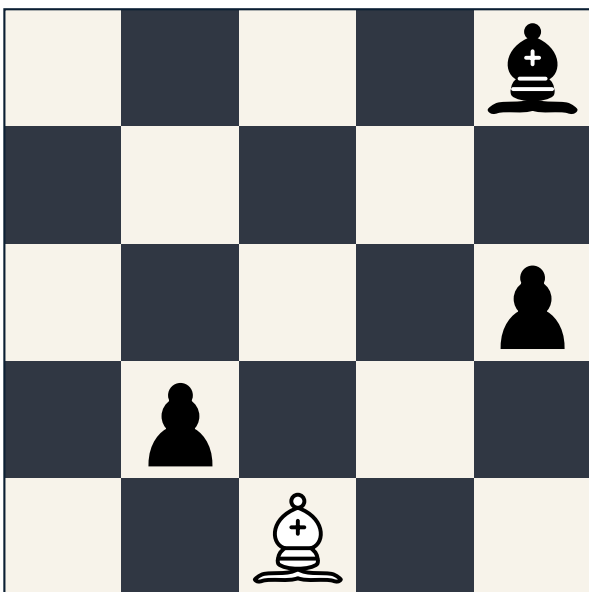
Ποιον άσπρο Αξιωματικό μπορεί να πάρει;

Δείξε τη λοχή 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.

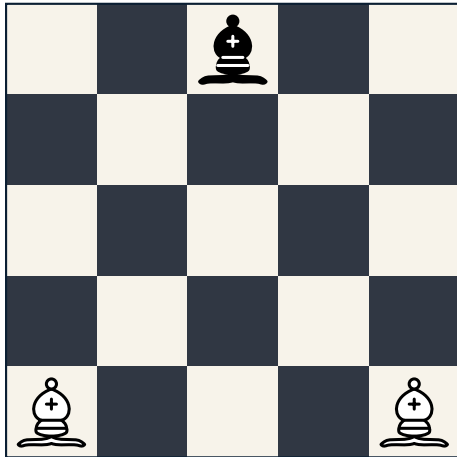
Ποιο παίρνεις χωρίς να σε πάρει μετά ο μαύρος Αξιωματικός;

Δείξε πρώτα. Μετά δοκίμασε.

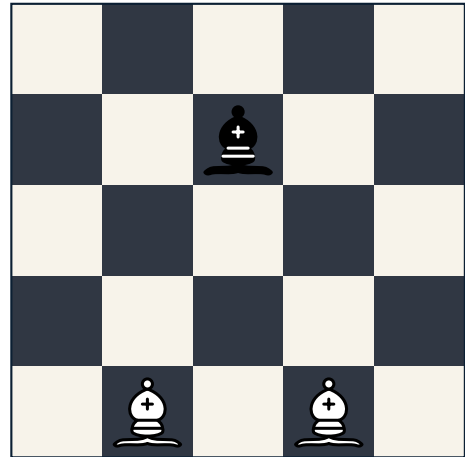


Η μάχη των Αξιωματικών

Εύκολο



Πρόκληση



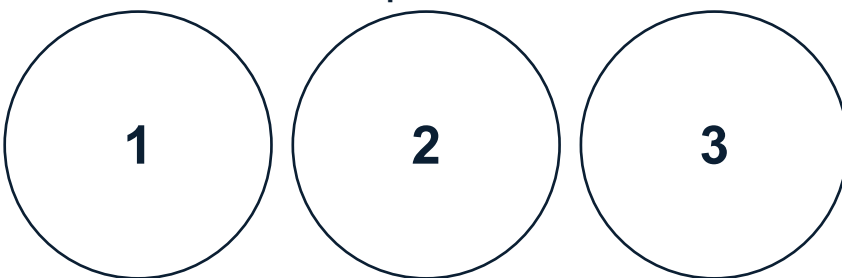
Εσύ: δύο άσπροι. Εγώ: ένας μαύρος. Παίζεις πρώτη.
Κινούμεστε λοξά και παίρνουμε κανονικά. Δεν πηδάμε.

Πάρε τον μαύρο πριν πάρει και τους δύο!

Και οι τρεις ξεκινούν σε τετράγωνα ίδιου χρώματος.

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 Αξιωματικούς.

Περισσότεροι κερδίζουν. Ίσοι = ισοπαλία.

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

Η μάχη των Αξιωματικών

Ίδιοι κανόνες με την προηγούμενη μάχη. Τώρα κοιτάμε λοξά.

Στόχος και υλικά

Να μεταφέρει την απειλή, την ασφαλή αιχμαλωσία και την προστασία από τις ίσιες γραμμές στις διαγώνιες. Χρειάζεσαι 5×5 στη μεγάλη σκακιέρα, δύο άσπρους Αξιωματικούς, έναν μαύρο, δύο μαύρα πιόνια, την κάρτα κίνησης και πέντε αστέρια.

Βλέπεις από τη μεριά των άσπρων, με άσπρο τετράγωνο κάτω δεξιά. Στις λύσεις: a1 κάτω αριστερά, e5 πάνω δεξιά.

Πρώτα τα δύο ζεστάματα

1. Ο μαύρος στο a5 μένει ακίνητος. Το παιδί δείχνει ποιον άσπρο απειλεί και μετά παίζει τη μαύρη αιχμαλωσία. Απάντηση: ο άσπρος στο d2. Ο c1 είναι ασφαλής.

2. Ο άσπρος ξεκινά στο c1 και μπορεί να πάρει και τα δύο πιόνια. Το e3 είναι ασφαλές. Το b2 προστατεύεται από τον μαύρο Αξιωματικό στο e5.

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 Αξιωματικός 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 Αξιωματικοί κερδίζουν και ίδιος αριθμός σημαίνει ισοπαλία.

Το χρώμα των τετραγώνων

Και στα δύο τυπωμένα στησίματα οι τρεις Αξιωματικοί πατούν σε τετράγωνα ίδιου χρώματος. Μην αλλάξεις αυθαίρετα τις αρχικές θέσεις: ένας Αξιωματικός δεν αλλάζει ποτέ χρώμα και κομμάτια σε αντίθετα χρώματα δεν μπορούν να συναντηθούν.

Η μία προειδοποίηση

Ισχύει ακριβώς ό,τι στο 5ο μάθημα. Στην πρώτη αβλεψία του παιδιού λες «Πρόσεχε, μπορώ να τον πάρω» και το αφήνεις να αλλάξει κίνηση. Το δικαιούται μία φορά ο καθένας. Μετά τη βοήθεια, οι αιχμαλωσίες ισχύουν.

Στησίματα και τι παρατηρείς

Εύκολο άσπροι a1, e1 · μαύρος c5

Πρόκληση άσπροι b1, d1 · μαύρος c4

Παρατήρησε αν ακολουθεί ολόκληρη τη διαγώνιο, αν βλέπει τι προστατεύεται και αν προσέχει και τους δύο Αξιωματικούς. Μετά το παιχνίδι μπορείς απλώς να ρωτήσεις: «Σε ποιο χρώμα έμειναν;». Αν κουραστεί ή δυσκολευτεί με την απώλεια, σταματάτε. 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.