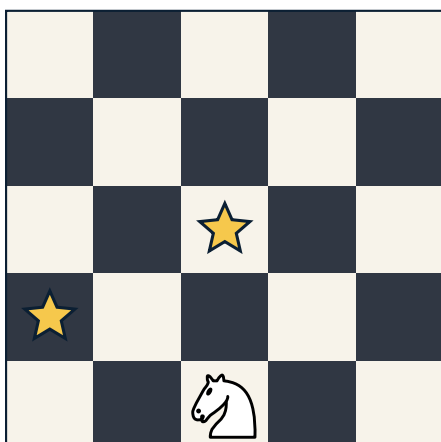




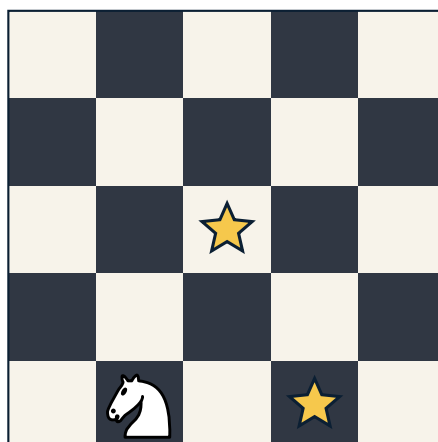
Ποιο αστέρι φτάνει;

Διάλεξε ένα από τα δύο.

Δοκιμή 1



Δοκιμή 2



Κοίτα από πού ξεκινά. Δείξε πρώτα.

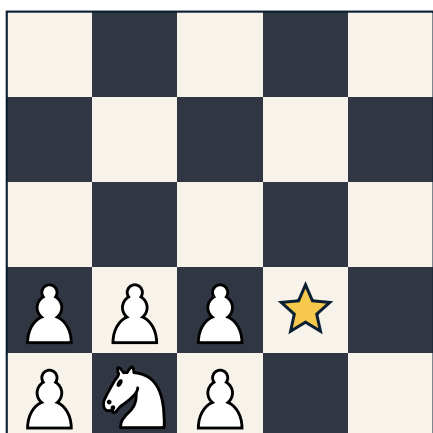
Δύο τετράγωνα και ένα στο πλάι.

Ο Ίππος προσγειώνεται μόνο στο τέλος.

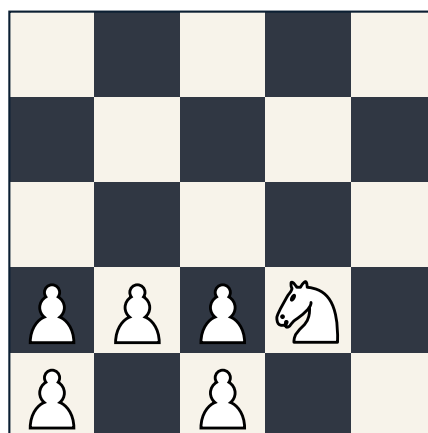


Ο Ίππος πηδάει

Πριν



Μετά



Τα πιόνια μένουν ακίνητα.

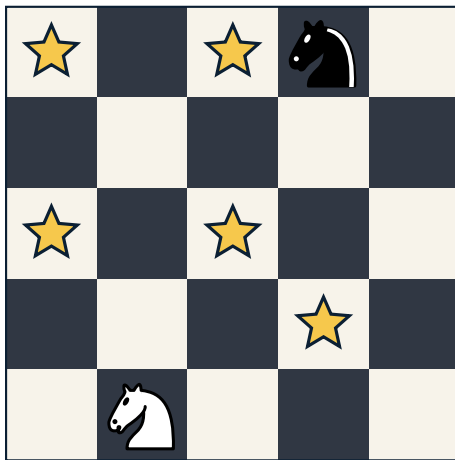
Πηδάω πάνω από κομμάτια!

Δεν χρειάζομαι ελεύθερο δρόμο.

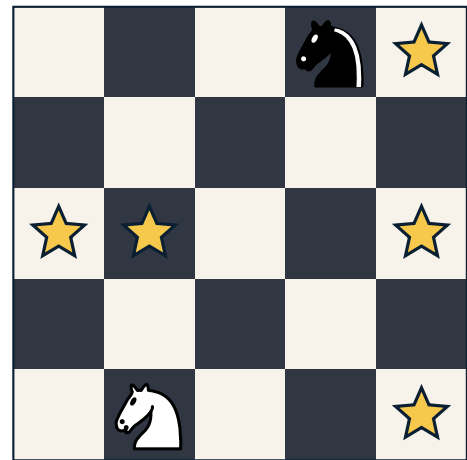


Τα αστέρια του Ίππου

Εύκολο



Πρόκληση



Εσύ: άσπρος Ίππος. Εγώ: μαύρος. Παίζεις πρώτη.
Πατάς σε αστέρι; Το κρατάς. Δεν παίρνουμε κομμάτια.

Μαζεύουμε και τα 5. Περισσότερα κερδίζουν!

Ο Ίππος πηδάει. Τα αστέρια δεν κλείνουν δρόμο.

Πώς παίζουμε



1 Μία κίνηση εσύ. Μία κίνηση εγώ.

2 Σταματάς σε αστέρι; Το βγάζεις και το κρατάς.

3 Πηδάς πάνω από όλα. Δεν πατάς στον άλλον Ίππο.

3 από τα 5 φτάνουν για τη νίκη.

Αν γυρίζουμε γύρω γύρω, δείχνουμε ένα αστέρι.

Τα αστέρια του Ίππου

Πολλά μικρά άλματα με σκοπό και μία εξαίρεση που λέμε καθαρά.

Στόχος και υλικά

Να αναγνωρίζει πού προσγειώνεται ο Ίππος μέσα από επαναλαμβανόμενους στόχους, χωρίς να χρειάζεται να απομνημονεύσει ένα σχήμα. Χρειάζεσαι 5×5 στη μεγάλη σκακιέρα, έναν άσπρο και έναν μαύρο Ίππο, πέντε άσπρα πιόνια 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. Σε κάθε διάγραμμα δείχνει πρώτα το αστέρι και μετά δοκιμάζει με τον Ίππο. Δοκιμή 1: από c1 φτάνει στο a2, όχι στο c3. Δοκιμή 2: από b1 φτάνει στο c3, όχι στο d1. Πες μόνο «δύο και ένα» και επανέλαβε με το δάχτυλο.

2. Στήσε τα πέντε άσπρα πιόνια γύρω από τον Ίππο όπως στην κάρτα. Μένουν ακίνητα. Ο Ίππος παίζει b1 → d2 και παίρνει το αστέρι, παρότι δεν υπάρχει ελεύθερος δρόμος.

Η εξαίρεση που λέμε φωναχτά

«Όλα τα κομμάτια που ξέραμε χρειάζονταν ελεύθερο δρόμο. Ο Ίππος είναι η εξαίρεση: πηδάει πάνω από κομμάτια». Δεν ακολουθούμε διαδρομή ανάμεσα στα τετράγωνα. Μετράμε από την αρχή και κοιτάμε μόνο πού προσγειώνεται.

Μετά το παιχνίδι

Διαλέγετε στήσιμο. Το παιδί έχει τον άσπρο Ίππο και παίζει πρώτο. Εσύ έχεις τον μαύρο. Παίζετε εναλλάξ μία νόμιμη κίνηση. Μαζεύετε αστέρι μόνο όταν ο Ίππος σταματήσει ακριβώς πάνω του. Τα αστέρια δεν εμποδίζουν.

Δεν παίρνετε κομμάτια. Οι Ίπποι μπορούν να πηδήξουν ο ένας πάνω από τον άλλον, αλλά δεν μπορούν να προσγειωθούν στο ίδιο τετράγωνο. Αν δεν υπάρχει κίνηση, παίζει ο άλλος.

Συνεχίζετε μέχρι να μαζευτούν και τα πέντε. Περισσότερα αστέρια κερδίζουν. Στα τρία η πλειοψηφία έχει ήδη κριθεί. Αν επαναλαμβάνετε κινήσεις, δείξε ένα αστέρι και ψάξτε μαζί ένα άλμα προς τα εκεί.

Στησίματα

Εύκολο	άσπρος b1 · μαύρος d5 · αστέρια a5, c5, a3, c3, d2
Πρόκληση	άσπρος b1 · μαύρος d5 · αστέρια e5, a3, b3, e3, e1

Ο solver βρίσκει νίκη και από τις 3 πρώτες κινήσεις στο εύκολο. Στην πρόκληση μόνο η b1 → a3 κρατά εξασφαλισμένη πλειοψηφία απέναντι στην καλύτερη άμυνα. Μην το πεις πριν παίξει. Αν κουραστείτε, σταματάτε χωρίς νικητή. 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.