

ΠΡΩΤΟΣ ΚΥΚΛΟΣ

Σκάκι στα 5

35

μαθήματα

Από το πρώτο τετράγωνο στην πρώτη παρτίδα

ΓΙΑ ΓΟΝΕΙΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ



5-10 λεπτά · μικρά βήματα · αληθινό παιχνίδι

Το παιχνίδι προηγείται της εξήγησης

Το παιδί μαθαίνει επειδή παίζει με σκοπό.

Δεν χρειάζεται να απομνημονεύσει όλο το σκάκι πριν νιώσει ότι μπορεί να κάνει κάτι δικό του πάνω στη σκακιέρα.

Η πορεία σε πέντε μέρη

1

Κίνηση με σκοπό

Από τη διαδρομή του κομματιού στο πρώτο αληθινό φάγωμα.

2

Κομμάτια, στόχοι και ασφάλεια

Νέες κινήσεις, μικρές αποστολές και το πρώτο ασφαλές τετράγωνο.

3

Σαχ, ματ και μικρό σκάκι

Ο πραγματικός στόχος του σκακιού εμφανίζεται σε ελεγχόμενες θέσεις.

4

Ο στρατός μεγαλώνει

Ένα κομμάτι και ένα κομμάτι σκακιέρας κάθε φορά.

5

Πλήρες σκάκι και σκέψη

Οι ειδικοί κανόνες μπαίνουν τελευταίοι και η σκέψη γίνεται συνήθεια.

Η αριθμηση είναι πορεία, όχι ημερολόγιο. Ένα μάθημα μπορεί να κρατήσει πολλές συναντήσεις.

Τρεις σελίδες ανά μάθημα

Δείχνεις λίγο, παίζετε πολύ, κρατάς μία σημείωση.

1

Ζέσταμα

Δύο μικρές θέσεις. Το παιδί δείχνει, δοκιμάζει και ξαναστήνει.



2

Παιχνίδι

Η μεγάλη κάρτα κρατά τον στόχο, τους κανόνες και το καθαρό τέλος.



3

Για σένα

Στήσιμο, ακριβής ροή, λύσεις, συνηθισμένα λάθη και όριο του solver.



Στο πρώτο μάθημα

Οι τρεις αρχικές σελίδες είναι το υλικό που κόβεται και ο πίνακας συμμετοχής. Ακολουθεί ξεχωριστή σελίδα οδηγιών.

Μια συνάντηση 5-10 λεπτών

Σταματάτε όσο το παιχνίδι παραμένει παιχνίδι.

1

Διαλέξτε

Ένα ζέσταμα ή ένα παιχνίδι. Όχι όλο το πακέτο.

2

Στήστε

Το παιδί βοηθά. Η θέση είναι μέρος του μαθήματος.

3

Παίξτε

Δύο ή τρεις ολοκληρωμένες προσπάθειες αρκούν.

4

Κλείστε

Μία μικρή ερώτηση: τι είδες σήμερα;

Πότε προχωράμε;

Όταν παίζει άνετα και δείχνει περιέργεια. Μπορεί πάντα να επιστρέψει σε αγαπημένο παιχνίδι.

Λιγότερη διόρθωση, περισσότερη παρατήρηση

Η κάρτα διορθώνει

Πες «για δες την κάρτα» αντί για «όχι, λάθος».

Δεν χάνεις επίτηδες

Η δυσκολία αλλάζει πριν από το παιχνίδι, όχι κρυφά μέσα σε αυτό.

Η συμμετοχή μετρά

Το αυτοκόλλητο δίνεται επειδή παίξατε, όχι επειδή κέρδισε.

Το λάθος μένει ορατό

Ξαναστήστε τη θέση και κοιτάξτε τι άλλαξε. Μην δώσετε έτοιμη κίνηση.

Η πιο χρήσιμη ερώτηση

«Τι βλέπεις;»

Αν χρειάζεται βοήθεια, δείξε την κατάλληλη κάρτα. Άφησε τη λύση να έρθει από τη σκακίερα.

Περιεχόμενα

Ο αριθμός δεξιά είναι η πρώτη σελίδα του μαθήματος.

ΜΕΡΟΣ 1 · Κίνηση με σκοπό

8

1	Τα αστέρια του Πύργου και του Αξιωματικού	9
2	Το πρώτο φάγωμα	13
3	Ξεφεύγω με τον Πύργο	16
4	Η Βασίλισσα	19
5	Η μάχη των Πύργων	22
6	Η μάχη των Αξιωματικών	25
7	Η μικτή μάχη	28

ΜΕΡΟΣ 2 · Κομμάτια, στόχοι και ασφάλεια

31

8	Τα αστέρια της Βασίλισσας	32
9	Τα αστέρια του Ίππου	35
10	Ο αγώνας των πιονιών	38
11	Το ταξίδι του Βασιλιά	41

ΜΕΡΟΣ 3 · Σαχ, ματ και μικρό σκάκι

44

12	Κυνήγι σαχ	45
13	Το πρώτο ματ	48
14	Το πατ	51
15	Το πρώτο μίνι-σκάκι	54

Περιεχόμενα, συνέχεια

Ο αριθμός δεξιά είναι η πρώτη σελίδα του μαθήματος.

ΜΕΡΟΣ 4 · Ο στρατός μεγαλώνει

57

16	Ο Πύργος μπαίνει στον στρατό	58
17	Ο Αξιωματικός μπαίνει στον στρατό	61
18	Ο Ίππος μπαίνει στον στρατό	64
19	Η Βασίλισσα μπαίνει στον στρατό	67
20	Ο μικρός στρατός στη μισή σκακιέρα	70
21	Ο μικρός στρατός στη μεγάλη σκακιέρα	73
22	Ο στρατός βρίσκει τα ζευγάρια του	76
23	Η γραμμή των πιονιών	79

ΜΕΡΟΣ 5 · Πλήρες σκάκι και σκέψη

82

24	Ένα ή δύο;	83
25	Ο Βασιλιάς βρίσκει σπίτι	86
26	Κοντά ή μακριά;	89
27	Άνοιξε, βγάλε, κρύψε	92
28	Τι άλλαξε;	95
29	Φεύγω, παίρνω, κλείνω	98
30	Σαχ, φάγωμα ή απειλή;	101
31	Αν πάω εκεί;	104
32	Ποιος το φυλάει;	107
33	Μικρό για μεγάλο	110
34	Παίρνω στο πέρασμα	113
35	Παίζω τη δική μου παρτίδα	116

Κίνηση με σκοπό

Από τη διαδρομή του κομματιού στο πρώτο αληθινό φάγωμα.

Στο τέλος αυτού του μέρους

- 1 Κινώ προς έναν στόχο
- 2 Σταματώ πάνω στο τετράγωνο
- 3 Βλέπω τι μπορεί να φαγωθεί



Ρυθμός

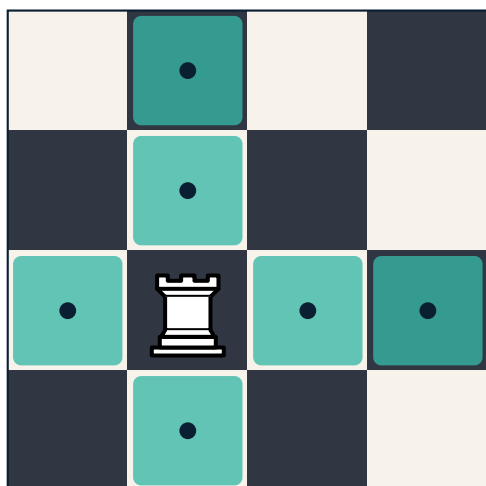
9-30

Δεν χρειάζεται να ολοκληρωθεί σε μία εβδομάδα. Μένεις όσο το παιδί παίζει με ενδιαφέρον.



Πύργος

Ίσια



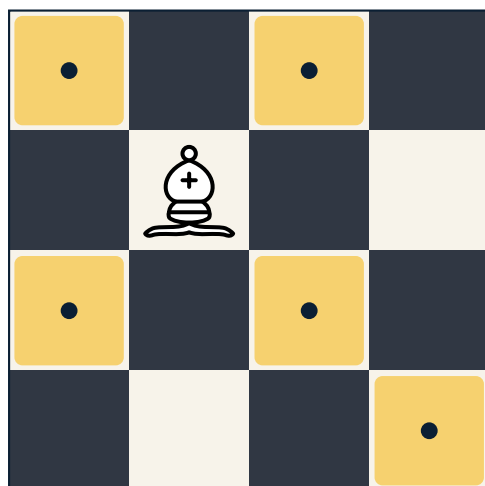
+ «Τσουουου!»

Δεν πηδάω πάνω από κομμάτι.



Αξιωματικός

Λοξά



× «Ζιγκ-ζαγκ!»

Δεν πηδάω πάνω από κομμάτι.

Τα 7 αστέρια μας

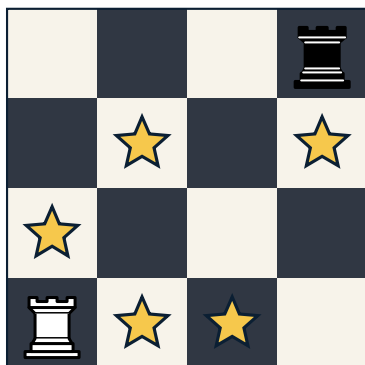
Κόψε τους κύκλους. Τα αστέρια μπαίνουν και ξαναβγαίνουν.



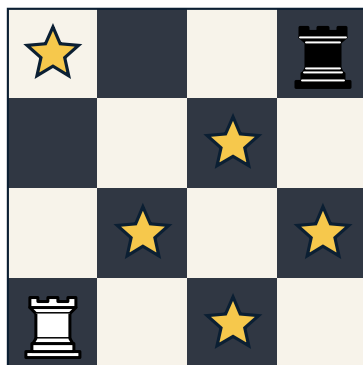
1 Αστέρια Πύργου

4×4 · Παίζεις με τα άσπρα. Ξεκινάς εσύ.

Εύκολο



Πρόκληση



Βλέπεις από τη μεριά των άσπρων.

Παίζουμε εναλλάξ, μία κίνηση ο καθένας.

Πάμε ίσια, όσα τετράγωνα θέλουμε.

Δεν πηδάμε και δεν παίρνουμε κομμάτια.

Πατάς σε αστέρι; Το κρατάς. Αν το προσπεράσεις, μένει.

Τα αστέρια δεν κλείνουν τον δρόμο.

Χωρίς νόμιμη κίνηση, παίζει ο άλλος.

Μαζεύουμε τα 5. Νικάει όποιος έχει περισσότερα!

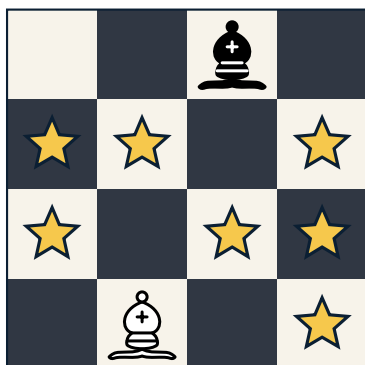
Διαλέγετε το στήσιμο πριν παίξετε. Τα δύο αστέρια που περισσεύουν από το σετ μένουν έξω από τη σκακιέρα.

Αν κουραστείτε, σταματάτε χωρίς νικητή. Το αυτοκόλλητο μπαίνει κανονικά.

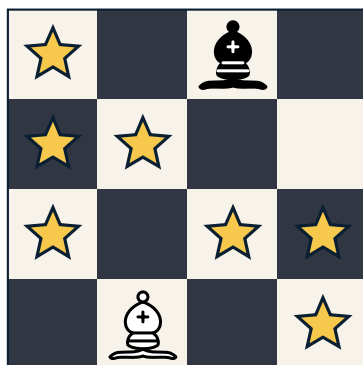
2 Αστέρια Αξιωματικού

4×4 · Παίζεις με τα άσπρα. Ξεκινάς εσύ.

Εύκολο



Πρόκληση



Βλέπεις από τη μεριά των άσπρων.

Παίζουμε εναλλάξ, μία κίνηση ο καθένας.

Πάμε λοξά, όσα τετράγωνα θέλουμε.

Δεν πηδάμε και δεν παίρνουμε κομμάτια.

Πατάς σε αστέρι; Το κρατάς. Αν το προσπεράσεις, μένει.

Τα αστέρια δεν κλείνουν τον δρόμο.

Χωρίς νόμιμη κίνηση, παίζει ο άλλος.

Μαζεύουμε τα 5. Νικάει όποιος έχει περισσότερα!

Για σένα: στο τέλος μένουν τα 2 αστέρια σε σκούρα τετράγωνα. Αν ρωτήσει γιατί, δοκιμάστε μαζί τις διαδρομές.

Αν κουραστείτε, σταματάτε χωρίς νικητή. Το αυτοκόλλητο μπαίνει κανονικά.

Παίζουμε σκάκι!



Το όνομά μου



Ένα αυτοκόλλητο κάθε φορά που παίζουμε μαζί.

Κάθε παιχνίδι μετράει.

Τα πρώτα δύο παιχνίδια

Κίνηση με σκοπό πριν από οποιαδήποτε θεωρία.

Στόχος και υλικά

Να κινήσει Πύργο και Αξιωματικό προς ορατό στόχο, να σταματήσει πάνω στο αστέρι και να μην περάσει πάνω από άλλο κομμάτι. Χρειάζεσαι τη μεγάλη σκακιέρα καλυμμένη ώστε να φαίνεται 4×4, τις δύο κάρτες κίνησης, τα επτά αστέρια και τον πίνακα συμμετοχής.

Πριν αρχίσετε

Διαλέξτε Πύργο ή Αξιωματικό και εύκολο ή πρόκληση. Βάλτε στη σκακιέρα μόνο τα πέντε προσβάσιμα αστέρια της κάρτας. Στον Αξιωματικό τα δύο αστέρια άλλου χρώματος τετραγώνου μένουν έξω.

Πώς παίζεται

Παίξετε εναλλάξ μία κίνηση. Δεν παίρνετε κομμάτια. Ένα αστέρι κερδίζεται μόνο όταν το κομμάτι σταματήσει πάνω του. Τα αστέρια δεν μπλοκάρουν. Αν ένα κομμάτι δεν έχει νόμιμη κίνηση, παίζει ο άλλος. Το παιχνίδι τελειώνει όταν μαζευτούν και τα πέντε. Νικά όποιος έχει τουλάχιστον τρία.

Τι παρατηρείς

Ακολουθεί με το μάτι την ίσια ή τη λοξή γραμμή; Σταματά στον στόχο αντί να τον προσπερνά; Κοιτά την κάρτα όταν αμφιβάλλει; Προχώρα όταν ζητά νέα δυσκολία, όχι όταν έχει λύσει τα πάντα τέλεια.

Κλείσιμο

Αν κολλήσετε, δείξτε ένα αστέρι και ψάξτε μαζί τον δρόμο. Αν κουραστεί, σταματάτε χωρίς νικητή. Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή.

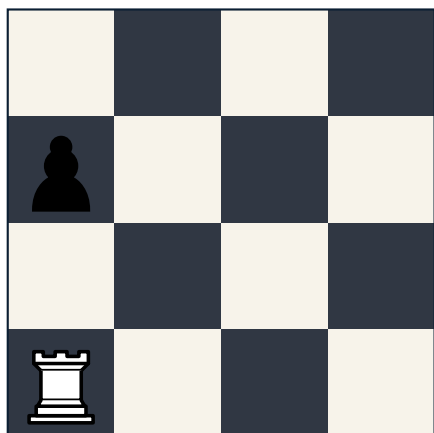
Έλεγχος θέσεων

Τα τέσσερα στησίματα έχουν ελεγχθεί εξαντλητικά. Η ανάλυση αποδεικνύει δυνατότητα νίκης, όχι διάρκεια ή ποσοστό επιτυχίας παιδιού.



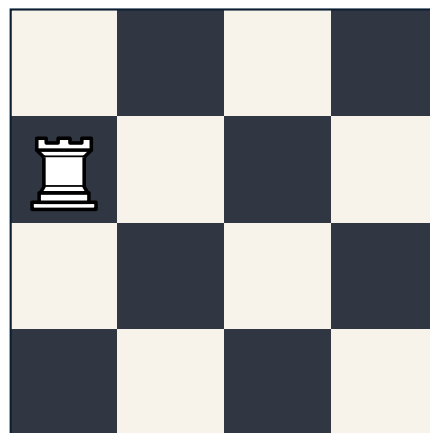
Παίρνω τη θέση του

Πριν



Βλέπω τον στόχο.

Μετά



Ο Πύργος μένει εκεί.



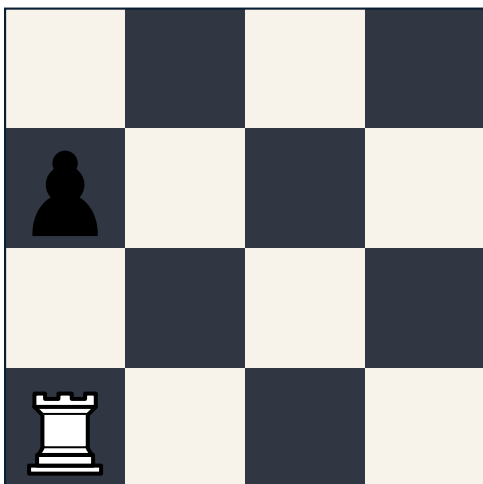
Πατάω. Βγάζω το μαύρο. Μένω εκεί.

Παίρνω αντίπαλο κομμάτι, με ελεύθερο δρόμο.

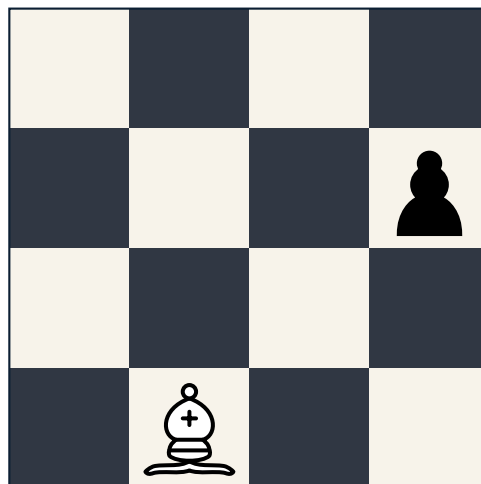


Πάρε το μαύρο

Πύργος



Αξιωματικός



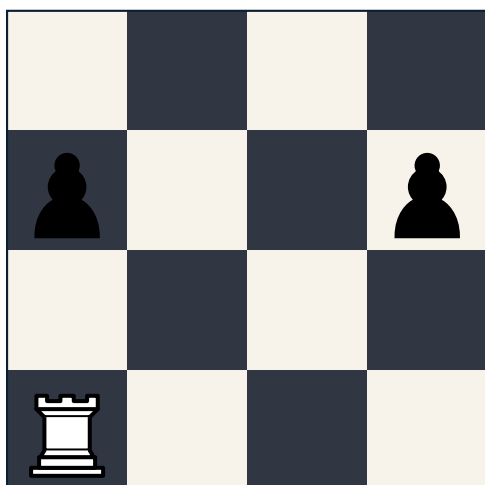
Παίζεις μόνο εσύ. Το μαύρο πιόνι περιμένει.

Το πήρες; Η αποστολή τελείωσε!

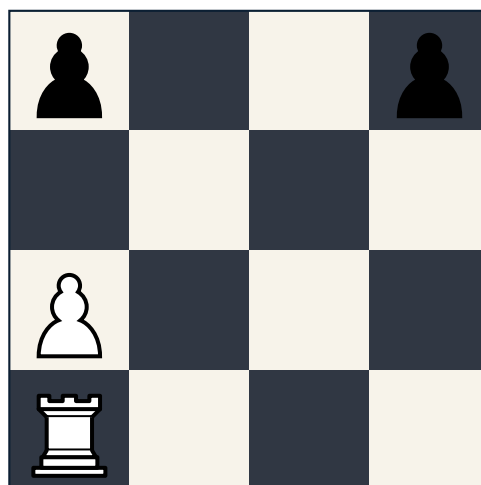


Δύο μαύρα πιόνια

Χωρίς εμπόδιο



Με εμπόδιο



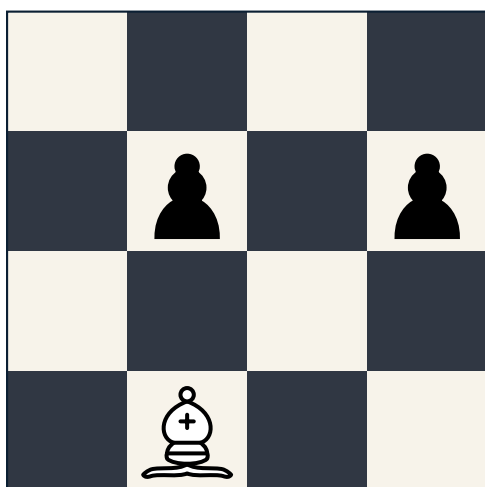
Μόνο ο Πύργος κινείται. Τα πιόνια μένουν.

Πήρες και τα δύο; Τελείωσες!

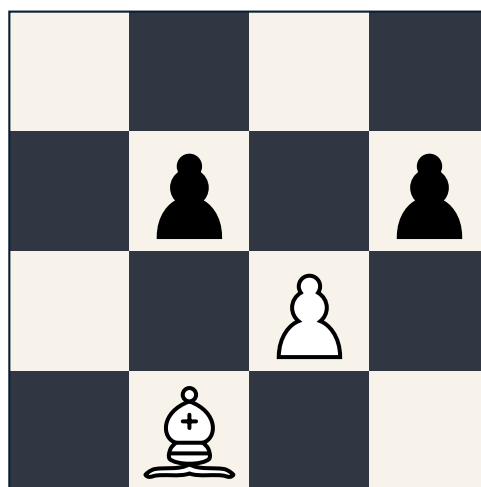


Δύο μαύρα πιόνια

Χωρίς εμπόδιο



Με εμπόδιο



Μόνο ο Αξιωματικός κινείται. Τα πιόνια μένουν.

Πήρες και τα δύο; Τελείωσες!

Το πρώτο φάγωμα

Διάλεξε 2-3 αποστολές. Οι υπόλοιπες περιμένουν άλλη μέρα.

Στόχος και υλικά

Πατάει στον στόχο, βγάζει το αντίπαλο κομμάτι και αφήνει εκεί το δικό του. Μεγάλη σκακιέρα με χαρτόνια για 4×4, άσπρος Πύργος και Αξιωματικός, δύο μαύρα πιόνια και ένα άσπρο πιόνι. Κράτα τις κάρτες κίνησης του πρώτου σετ.

Βλέπεις όλα τα διαγράμματα από τη μεριά των άσπρων. Άφησε άσπρο τετράγωνο στην κάτω δεξιά γωνία της 4×4.

Πώς κυλάει

1. Δείξε το Πριν / Μετά με πραγματικά κομμάτια. Πες: «Πατάω, βγάζω το μαύρο, μένω εκεί».
2. Διάλεξε μία πρώτη δοκιμή με Πύργο ή Αξιωματικό. Όταν το κάνει, πρόσφερε δύο στόχους.
3. Το εμπόδιο είναι προαιρετικό. Ξαναστήνεις την αρχική θέση πριν από κάθε νέα αποστολή.

Οι κανόνες αυτής της άσκησης

Παίζει μόνο το παιδί. Όλα τα πιόνια είναι ακίνητα: τα μαύρα είναι στόχοι, το άσπρο είναι εμπόδιο. Δεν διδάσκουμε ακόμη την κίνηση του πιονιού.

Δεν πηδάμε και δεν παίρνουμε δικό μας κομμάτι. Η αποστολή τελειώνει όταν πάρει όλα τα μαύρα. Δεν υπάρχει χρονόμετρο ή όριο κινήσεων.

Μία λύση για κάθε στήσιμο

Οι συντεταγμένες είναι μόνο για σένα: a1 κάτω αριστερά, d4 πάνω δεξιά. Οι παρακάτω σύντομες λύσεις δεν είναι όριο για το παιδί.

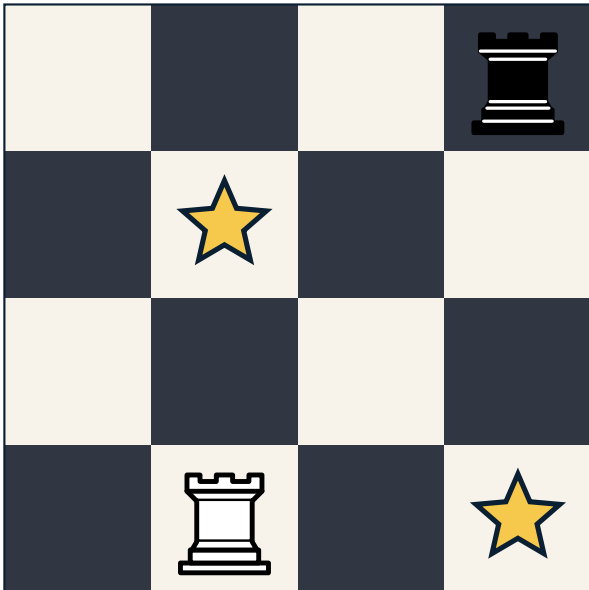
Πύργος / ένα	a1 → a3
Αξιωματικός / ένα	b1 → d3
Πύργος / δύο	a1 → a3 → d3
Πύργος / εμπόδιο	a1 → d1 → d4 → a4
Αξιωματικός / δύο	b1 → d3 → c2 → b3
Αξιωματικός / εμπόδιο	b1 → a2 → b3 → c4 → d3

Προχωράτε όταν χρησιμοποιεί τον κανόνα σε άλλη θέση, ακόμη και με την κάρτα. Αν κουραστεί, σταματάτε. Ένα αυτοκόλλητο συμμετοχής στο τέλος, ανεξάρτητα από λύσεις.

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



Πού είμαι ασφαλής;



Ο άσπρος είναι δικός σου.

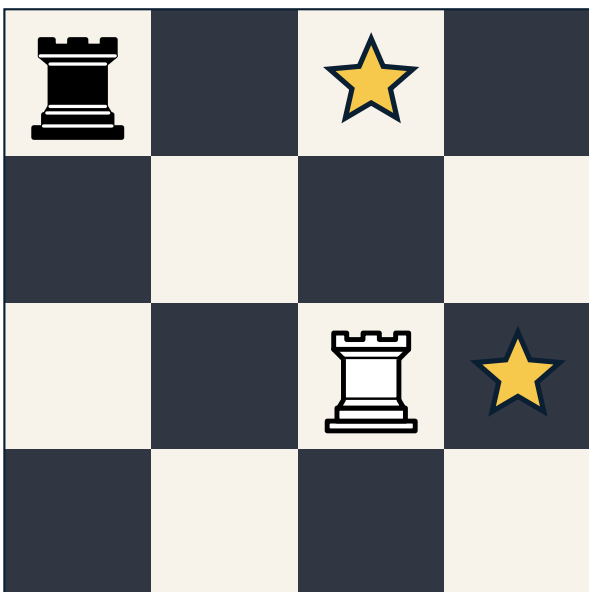
Σε ποιο αστέρι μπορείς να πας χωρίς να σε πάρει ο μαύρος;

Δείξε πρώτα. Μετά δοκίμασε.

Εδώ ο μαύρος περιμένει ακίνητος.



Πού είμαι ασφαλής;



Ο άσπρος είναι δικός σου.

Σε ποιο αστέρι μπορείς να πας χωρίς να σε πάρει ο μαύρος;

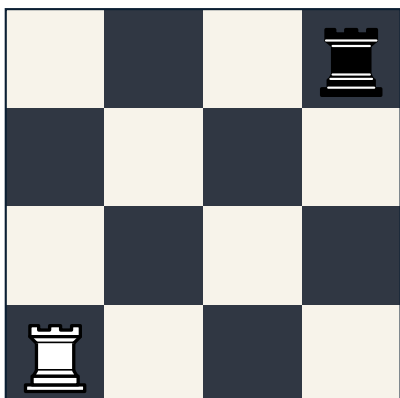
Δείξε πρώτα. Μετά δοκίμασε.

Εδώ ο μαύρος περιμένει ακίνητος.

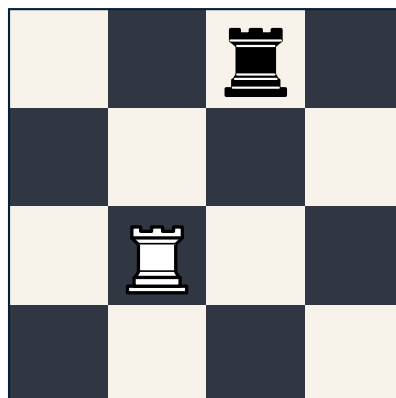


Ξέφυγε από τον Πύργο

Στήσιμο 1



Στήσιμο 2



Άσπρος: ξεφεύγει. Μαύρος: κυνηγάει. Παίζεις πρώτη.
Εσύ δεν παίρνεις τον μαύρο. Αν σε πάρει, σταματάμε.

3 ή 5 γύροι χωρίς να σε πάρει. Τα κατάφερες!

Ένας γύρος = δική σου κίνηση + δική μου απάντηση.

Μετράμε ολόκληρους γύρους



Κινείσαι.



Απαντάω.



Βγάζουμε ένα.

Πρώτα 3

Αν διαλέξαμε 5

1

2

3

4

5

Διαλέγουμε πριν παίξουμε: 3 ή 5 αστέρια.

Βγάζουμε ένα μετά και τις δύο κινήσεις, ποτέ στη μέση.

Ξεφεύγω με τον Πύργο

Δύο ρόλοι, καθαρός στόχος και ίδιοι κανόνες σε όλη την προσπάθεια.

Στόχος και υλικά

Να κοιτάει πού μπορεί να την πάρει ο άλλος πριν μετακινήσει τον Πύργο. Χρειάζεσαι 4×4 στη μεγάλη σκακιέρα, έναν άσπρο και έναν μαύρο Πύργο, 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 ένα ζέσταμα

Διάλεξε ένα από τα δύο διαγράμματα. Ο μαύρος μένει ακίνητος. Το παιδί δείχνει αστέρι και δοκιμάζει την κίνηση με τον άσπρο. Στο κυνηγητό που ακολουθεί βγάζετε και τα δύο αστέρια από τη σκακιέρα.

Μετά το κυνηγητό

Διαλέγετε στήσιμο και 3 γύρους πριν αρχίσετε. Αργότερα μπορεί να διαλέξει 5. Τα αστέρια περιμένουν πάνω στη λωρίδα μέτρησης, όχι στη σκακιέρα.

Το παιδί παίζει πρώτο με τον άσπρο. Εσύ κινείς τον μαύρο μετά από κάθε κίνησή του. Μόνο τότε βγάζετε ένα αστέρι. Δεν πηδάτε κομμάτια και δεν παραλείπετε σειρά.

Το παιδί δεν παίρνει τον μαύρο σε αυτή την αποστολή. Εσύ μπορείς να πάρεις τον άσπρο και τότε η προσπάθεια τελειώνει, ακόμη και στην τελευταία απάντηση. Αν τελειώσουν τα αστέρια και ο άσπρος παραμένει, πέτυχε.

Η διευκρίνιση που λέμε φωναχτά

«Ο Πύργος μπορεί να παίρνει κομμάτια. Σήμερα η αποστολή σου είναι μόνο να ξεφεύγεις». Δεν το παρουσιάζουμε ως νέο κανόνα του σκακιού. Εδώ χρησιμοποιούμε μόνο Πύργους.

Λύσεις και επόμενο βήμα

Ζέσταμα 1: b1 → b3 είναι ασφαλές, d1 απειλείται. Ζέσταμα 2: c2 → d2 είναι ασφαλές, c4 απειλείται. Οι συντεταγμένες είναι μόνο για σένα.

Αν δυσκολευτεί, γυρίζετε σε ένα ζέσταμα ή διαλέγετε λιγότερους γύρους στην επόμενη προσπάθεια. Δεν χαρίζεις αιχμαλωσία μέσα στο παιχνίδι. Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή.

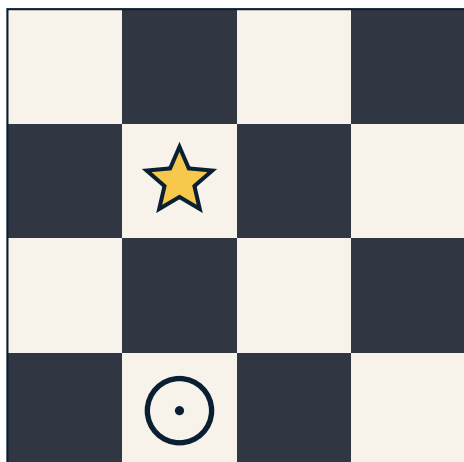
Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2. Ο μετρητής χωρά τα χάρτινα αστέρια που έχετε ήδη. Αυτή η σελίδα μένει σε εσένα.



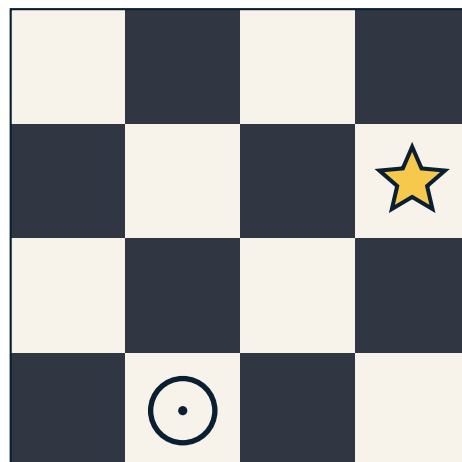
Ποιος φτάνει;

Πύργος ή Αξιωματικός;

Στόχος 1



Στόχος 2



Βάλε ένα κομμάτι στον κύκλο. Δοκίμασε.

Ποιος φτάνει με μία κίνηση;

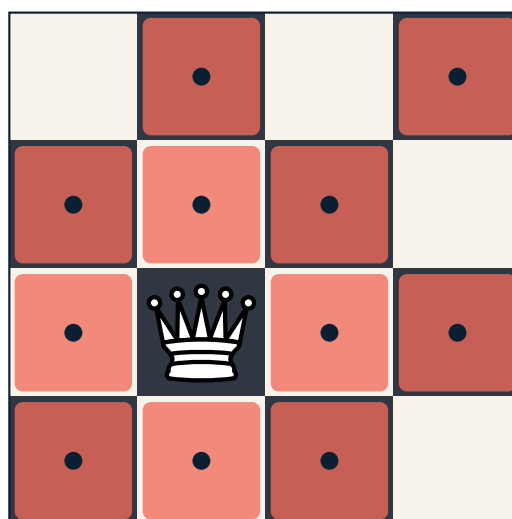
Κάθε δοκιμή αρχίζει από τον ίδιο κύκλο.

Η Βασίλισσα



Πύργος + Αξιωματικός

Πού φτάνω;

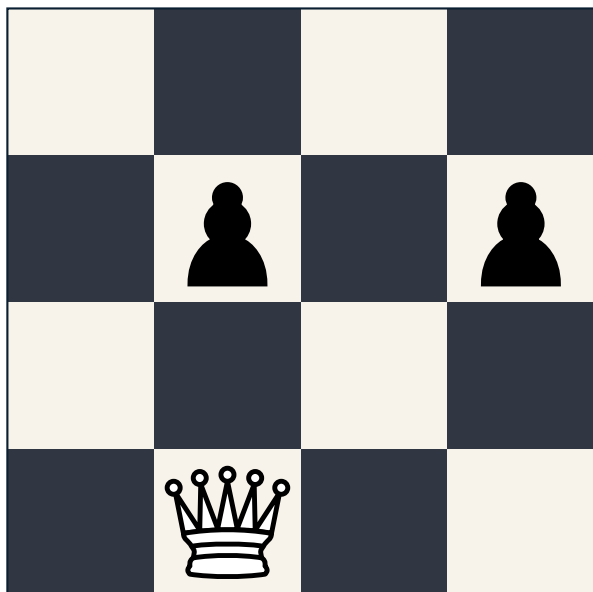


Ίσια και λοξά.

Δεν πηδάω. Δεν στρίβω στη μέση.



Τώρα με ένα κομμάτι!



Παίζεις μόνο εσύ.

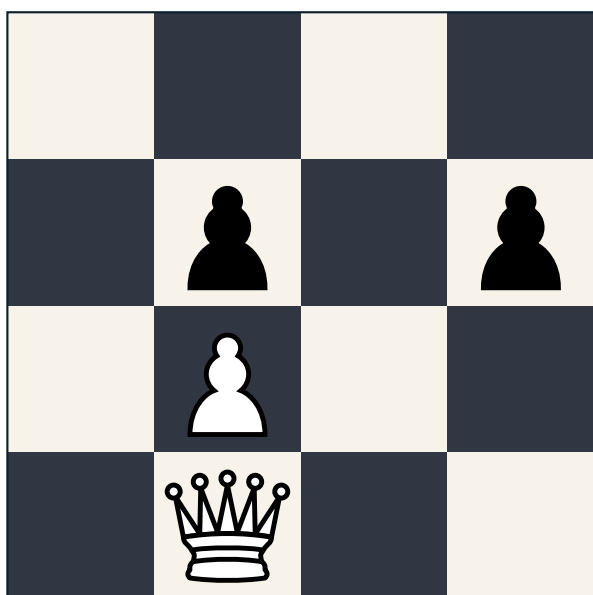
Διάλεξε ποιο μαύρο πιόνι θα πάρεις πρώτο.

Μετά συνέχισε από εκεί που έφτασες.

Πάρε και τα δύο. Τα πιόνια μένουν ακίνητα.



Ο κλειστός δρόμος



Το άσπρο πιόνι κλείνει έναν δρόμο.

Μένει ακίνητο. Δεν το παίρνεις και δεν το πηδάς.

Βρες άλλον δρόμο για τα δύο μαύρα.

Πάρε και τα δύο. Τα πιόνια μένουν ακίνητα.

Η Βασίλισσα

Και ίσια και λοξά. Η ίδια 4×4, ένα καινούργιο κομμάτι.

Στόχος και υλικά

Να συνδυάσει τις κινήσεις Πύργου και Αξιωματικού, χωρίς άλμα ή στροφή μέσα στην ίδια κίνηση. Χρειάζεσαι άσπρη Βασίλισσα, Πύργο και Αξιωματικό, δύο μαύρα πιόνια, ένα άσπρο πιόνι και ένα αστέρι.

Χρησιμοποίησε τη μεγάλη σκακιέρα με χαρτόνια για 4×4. Βλέπεις από τη μεριά των άσπρων, με άσπρο τετράγωνο κάτω δεξιά.

1. Ποιος φτάνει;

Βάλε το αστέρι όπως στο πρώτο διάγραμμα. Δοκιμάζει Πύργο και Αξιωματικό από τον κύκλο, ξεχωριστά. Ποιος φτάνει με μία κίνηση; Επαναλάβετε με τον δεύτερο στόχο. Επαναφέρεις πάντα το κομμάτι στην αρχική θέση πριν από κάθε δοκιμή.

2. Η Βασίλισσα και οι δύο στόχοι

Δείξε την κάρτα κίνησης. Η Βασίλισσα φτάνει σε κάθε έναν από τους δύο προηγούμενους στόχους με μία κίνηση από τον κύκλο. Στον χάρτη, τα χρωματιστά τετράγωνα είναι προορισμοί.

Βγάλε το αστέρι και στήσε την κάρτα «Τώρα με ένα κομμάτι!». Παίζει μόνο το παιδί και παίρνει κανονικά τα μαύρα. Ο περιορισμός του κυνηγητού του 3ου μαθήματος δεν ισχύει εδώ.

3. Ο κλειστός δρόμος

Ξαναστήσε την ίδια αρχική θέση και πρόσθεσε το άσπρο πιόνι. Όλα τα πιόνια μένουν ακίνητα. Η αποστολή τελειώνει όταν πάρει και τα δύο μαύρα. Δεν υπάρχει όριο κινήσεων ή χρονόμετρο.

Λύσεις μόνο για σένα

Συντεταγμένες 4×4: a1 κάτω αριστερά, d4 πάνω δεξιά. Στόχος 1: Πύργος b1 → b3. Στόχος 2: Αξιωματικός b1 → d3.

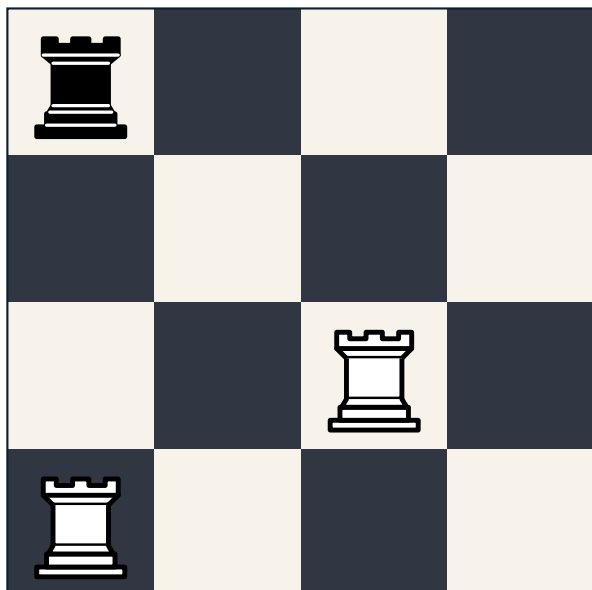
Χωρίς εμπόδιο	b1 → b3 → d3
Με εμπόδιο	b1 → d3 → b3

Οι δύο κινήσεις είναι σύντομες λύσεις, όχι όριο για το παιδί. Κάθε νόμιμη διαδρομή μετράει. Προχωράτε όταν χρησιμοποιεί την ιδέα σε άλλη θέση, ακόμη και με την κάρτα. Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή.

Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2. Κράτα αυτή τη σελίδα με τις λύσεις στη δική σου μεριά. Αν κουραστεί, συνεχίστε άλλη μέρα.



Ποιος κινδυνεύει;



Ο μαύρος περιμένει ακίνητος.

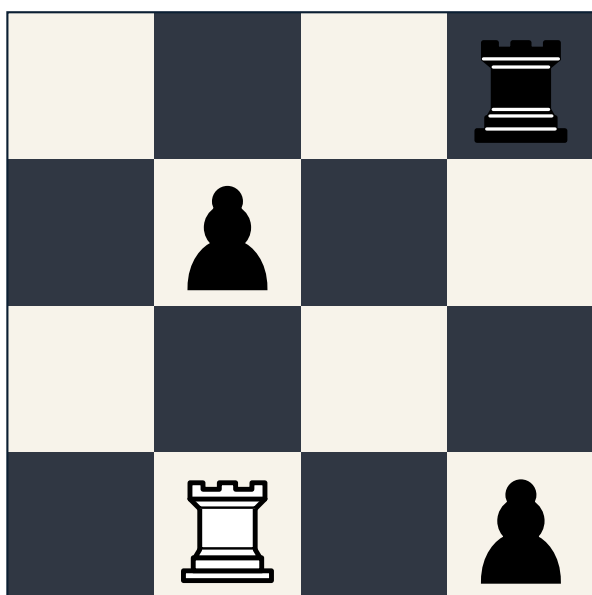
Ποιον άσπρο Πύργο μπορεί να πάρει;

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.

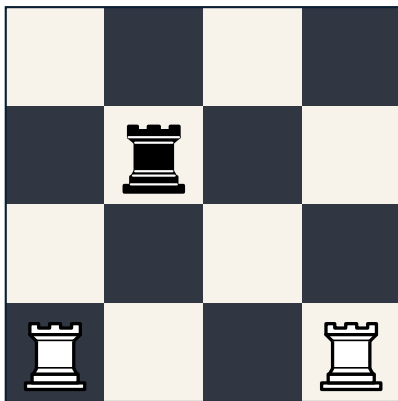
Ποιο παίρνεις χωρίς να σε πάρει μετά ο μαύρος Πύργος;

Δείξε πρώτα. Μετά δοκίμασε.

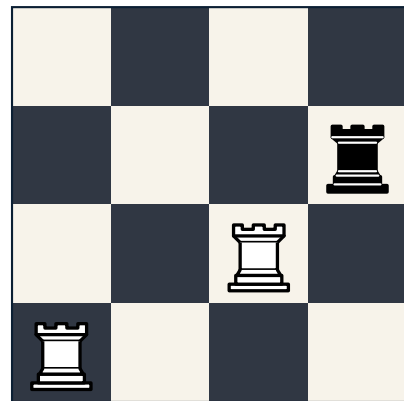


Η μάχη των Πύργων

Εύκολο



Πρόκληση



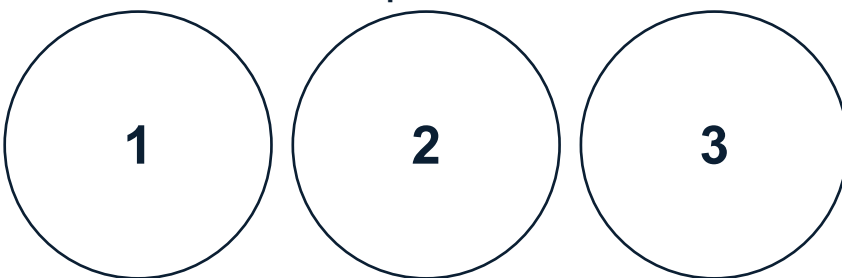
Εσύ: δύο άσπροι. Εγώ: ένας μαύρος. Παίζεις πρώτη.
Κινούμαστε και παίρνουμε κανονικά. Δεν πηδάμε.

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

1. Ο μαύρος μένει ακίνητος. Το παιδί δείχνει ποιον άσπρο απειλεί και μετά παίζει τη μαύρη αιχμαλωσία. Απάντηση: ο άσπρος στο a1.
2. 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

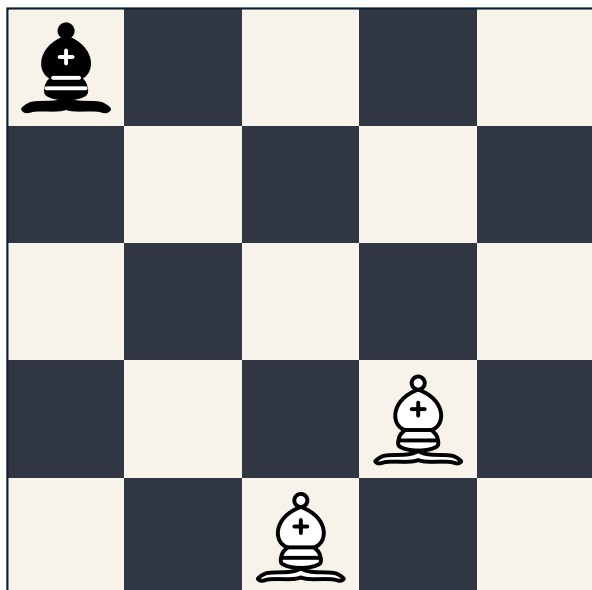
Εύκολο	άσπροι a1, d1 · μαύρος b3
Πρόκληση	άσπροι a1, c2 · μαύρος d3

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.



Ποιος κινδυνεύει;



Ο μαύρος περιμένει ακίνητος.

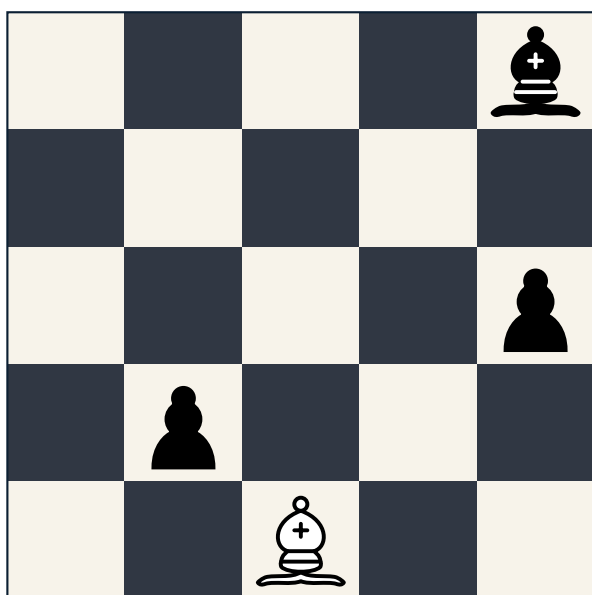
Ποιον άσπρο Αξιωματικό μπορεί να πάρει;

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.

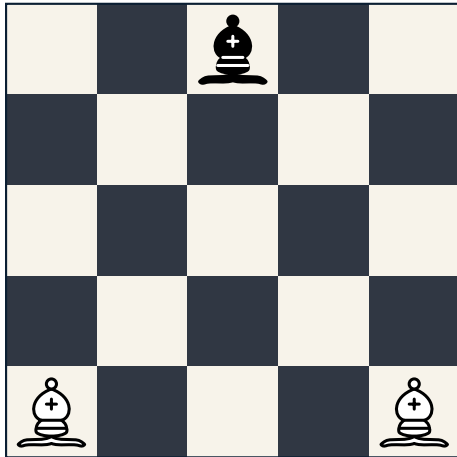
Ποιο παίρνεις χωρίς να σε πάρει μετά ο μαύρος Αξιωματικός;

Δείξε πρώτα. Μετά δοκίμασε.

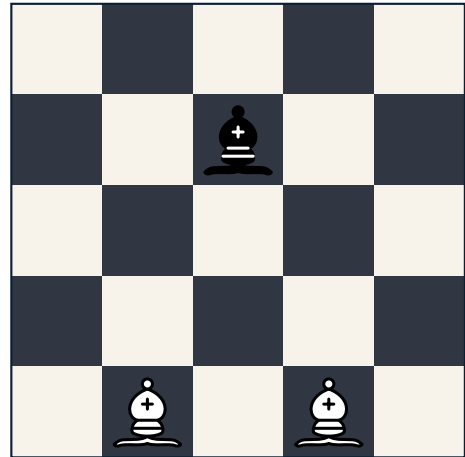


Η μάχη των Αξιωματικών

Εύκολο



Πρόκληση



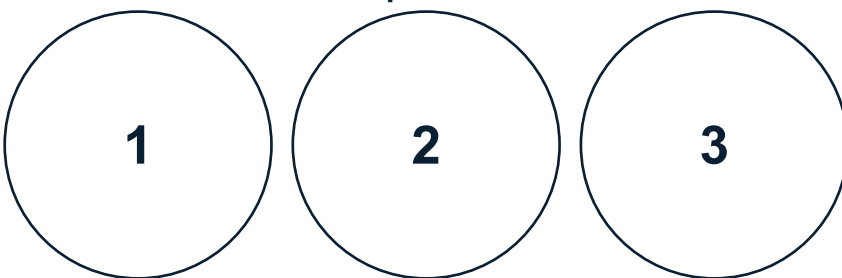
Εσύ: δύο άσπροι. Εγώ: ένας μαύρος. Παίζεις πρώτη.
Κινούμεστε λοξά και παίρνουμε κανονικά. Δεν πηδάμε.

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.

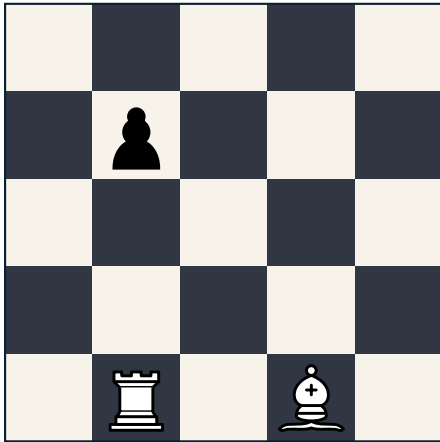
Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2. Κράτα αυτή τη σελίδα στη δική σου μεριά.



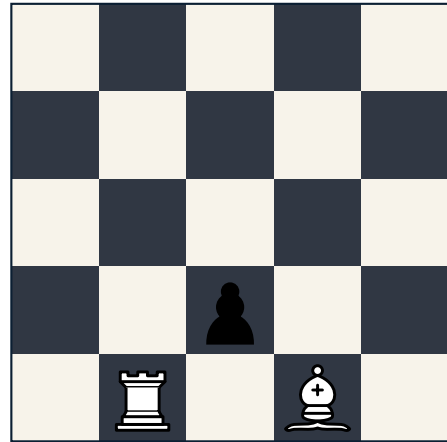
Ποιος παίρνει;

Πύργος ή Αξιωματικός;

Στόχος 1



Στόχος 2



Κοίτα τον δρόμο κάθε κομματιού. Δείξε πρώτα.

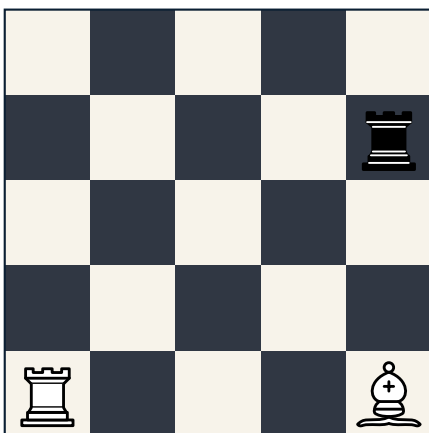
Ποιος παίρνει το μαύρο με μία κίνηση;

Ξαναστήνουμε πριν από τον δεύτερο στόχο.

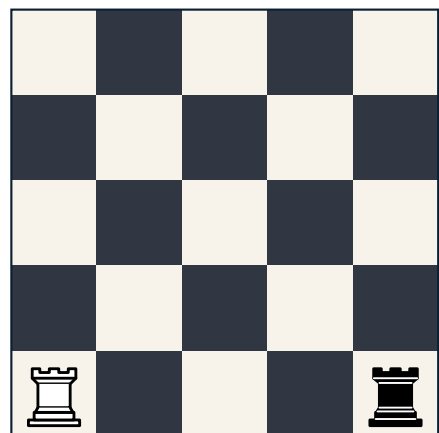


Αν πάρει, παίρνω

Πριν



Μετά το φάγωμα



Ο μαύρος πήρε τον Αξιωματικό. Τώρα παίζεις εσύ.

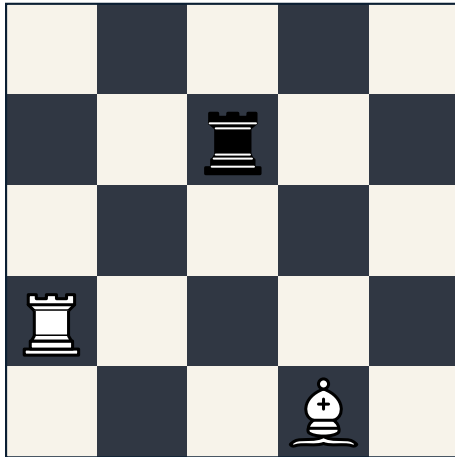
Ποιος μπορεί να πάρει τον μαύρο;

Ο Αξιωματικός είχε φίλο που τον προστάτευε.

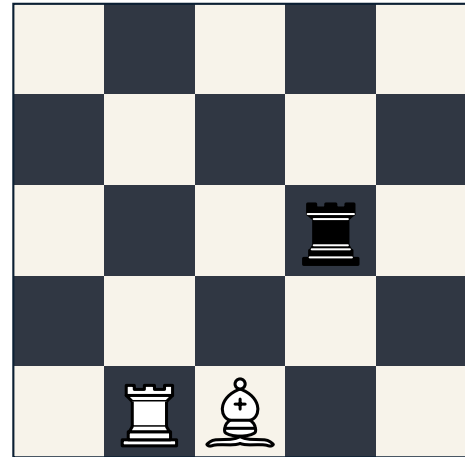


Η μικτή μάχη

Εύκολο



Πρόκληση



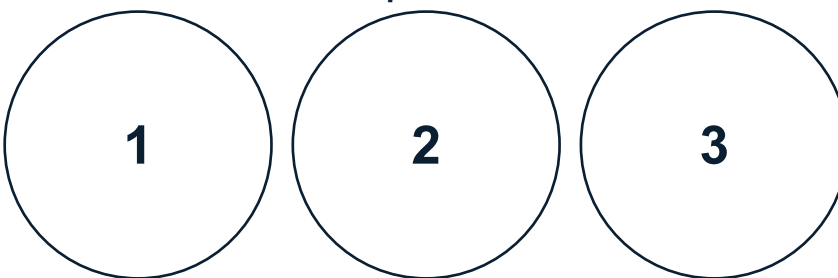
Εσύ: Πύργος + Αξιωματικός. Εγώ: ένας Πύργος.
Διαλέγεις κάθε φορά ποιον θα κινήσεις. Παίζεις πρώτη.

Πάρε τον μαύρο πριν πάρει και τους δύο!

Ίσια ή λοξά; Κοίτα πριν διαλέξεις.

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 τα κομμάτια.

Περισσότερα κερδίζουν. Ίσα = ισοπαλία.

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

Η μικτή μάχη

Δύο διαφορετικές κινήσεις στην ίδια ομάδα. Πρώτα διαλέγω κομμάτι.

Στόχος και υλικά

Να κοιτάζει τι ταιριάζει στη θέση πριν διαλέξει ποιο κομμάτι θα κινήσει και να αναγνωρίζει μια απλή προστασία. Χρειάζεσαι 5×5 στη μεγάλη σκακιέρα, έναν άσπρο Πύργο, έναν άσπρο Αξιωματικό, έναν μαύρο Πύργο, δύο μαύρα πιόνια και πέντε αστέρια.

Κράτα δίπλα τις δύο κάρτες κίνησης. Βλέπεις από τη μεριά των άσπρων, με άσπρο τετράγωνο κάτω δεξιά. Στις λύσεις: a1 κάτω αριστερά, e5 πάνω δεξιά.

Πρώτα τα δύο ζεστάματα

1. Στήσε τον πρώτο στόχο και ρώτησε ποιο άσπρο κομμάτι παίρνει το μαύρο με μία κίνηση. Ξαναστήσε και κάνε το ίδιο με τον δεύτερο. Απαντήσεις: στον στόχο 1 ο Πύργος $b1 \rightarrow b4$. Στον στόχο 2 ο Αξιωματικός $d1 \rightarrow c2$.
2. Στο πρώτο διάγραμμα ο μαύρος Πύργος παίζει $e4 \rightarrow e1$ και παίρνει τον άσπρο Αξιωματικό. Δείξε το δεύτερο διάγραμμα. Τώρα ο άσπρος Πύργος παίζει $a1 \rightarrow e1$. Αυτό εννοούμε όταν λέμε ότι ένα κομμάτι προστατεύεται.

Μετά η μικτή μάχη

Διαλέγετε στήσιμο και 3 ολόκληρους γύρους πριν αρχίσετε. Αργότερα διαλέγετε 5. Το παιδί έχει τον άσπρο Πύργο και τον άσπρο Αξιωματικό. Εσύ έχεις τον μαύρο Πύργο.

Παίζει πρώτο και σε κάθε σειρά διαλέγει ένα από τα δύο άσπρα κομμάτια. Μία κίνηση ο καθένας. Όλοι κινούνται και παίρνουν κανονικά, χωρίς να περνούν πάνω από κομμάτι.

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

Η μία προειδοποίηση

Ισχύει όπως στις δύο προηγούμενες μάχες. Στην πρώτη αβλεψία λες «Πρόσεχε, μπορώ να το πάρω» και αφήνεις τον άλλον να αλλάξει την τελευταία κίνηση. Μία φορά ο καθένας.

Στησίματα και τι παρατηρείς

Εύκολο	άσπρος Π a2 · άσπρος Α d1 · μαύρος Π c4
Πρόκληση	άσπρος Π b1 · άσπρος Α c1 · μαύρος Π d3

Παρατήρησε αν λέει ή δείχνει ποιο κομμάτι διαλέγει, αν ελέγχει και την ίσια και τη λοξή γραμμή και αν βλέπει την απάντησή σου πριν αφήσει ένα κομμάτι. Αν 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.

Κομμάτια, στόχοι και ασφάλεια

Νέες κινήσεις, μικρές αποστολές και το πρώτο ασφαλές τετράγωνο.

Στο τέλος αυτού του μέρους

- 1 Συνδυάζω ίσια και λοξά
- 2 Μαθαίνω το άλμα
- 3 Προστατεύω τον Βασιλιά



Ρυθμός

32-43

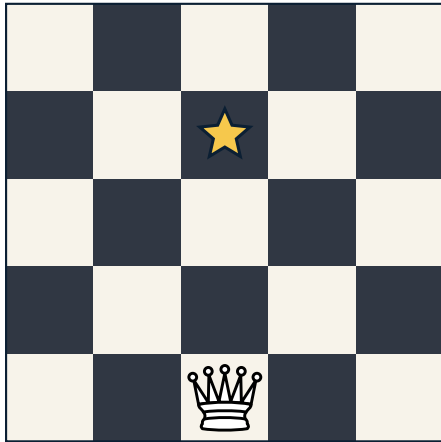
Δεν χρειάζεται να ολοκληρωθεί σε μία εβδομάδα. Μένεις όσο το παιδί παίζει με ενδιαφέρον.



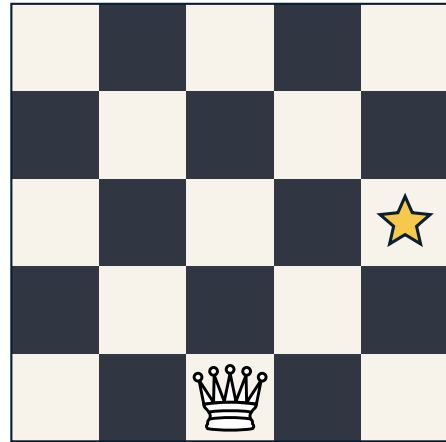
Ίσια ή λοξά;

Πώς φτάνει η Βασίλισσα;

Στόχος 1



Στόχος 2



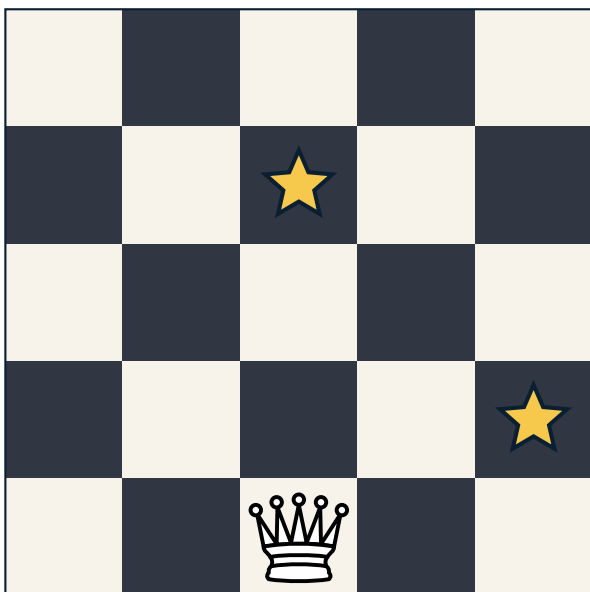
Ακολουθήσε τη γραμμή με το δάχτυλο.

Πες για κάθε στόχο: ίσια ή λοξά;

Ξαναστήνουμε πριν από τον δεύτερο στόχο.



Δύο κινήσεις, δύο δρόμοι



Ξεκίνα από τη Βασίλισσα.

Μάζεψε και τα δύο αστέρια σε 2 κινήσεις.

Η μία κίνηση είναι ίσια. Η άλλη λοξά.

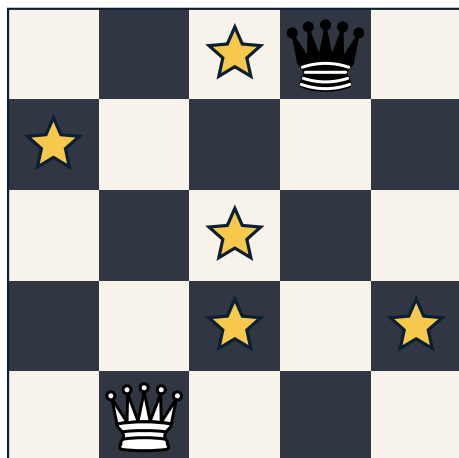
Βγάζεις το αστέρι μόνο όταν πατήσεις πάνω του.

Δεν στρίβω στη μέση μιας κίνησης.

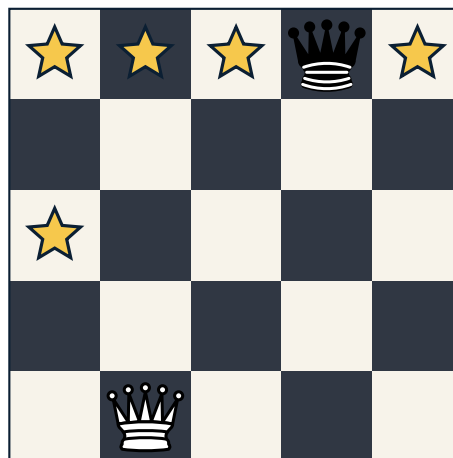


Τα αστέρια της Βασίλισσας

Εύκολο



Πρόκληση



Εσύ: άσπρη Βασίλισσα. Εγώ: μαύρη. Παίζεις πρώτη.
Πατάς σε αστέρι; Το κρατάς. Δεν παίρνουμε κομμάτια.

Μαζεύουμε και τα 5. Περισσότερα κερδίζουν!

Τα αστέρια δεν κλείνουν τον δρόμο.

Πώς παίζουμε



1

Μία κίνηση εσύ. Μία κίνηση εγώ.

2

Σταματάς σε αστέρι; Το βγάζεις και το κρατάς.

3

Οι Βασίλισσες μπλοκάρουν. Δεν τρώγονται.

3 από τα 5 φτάνουν για τη νίκη.

Αν γυρίζουμε γύρω γύρω, δείχνουμε ένα αστέρι.

Τα αστέρια της Βασίλισσας

Ένα ήρεμο παιχνίδι για να εναλλάσσει ίσια και λοξή κίνηση.

Στόχος και υλικά

Να χρησιμοποιήσει τη Βασίλισσα με σκοπό και να επιλέγει ανάμεσα σε ίσια και λοξή γραμμή. Δεν είναι νέο κομμάτι: επιστρέφουμε στη Βασίλισσα του 4ου μαθήματος, τώρα μέσα σε ολοκληρωμένο παιχνίδι χωρίς αιχμαλωσίες.

Χρειάζεσαι 5×5 στη μεγάλη σκακιέρα, μία άσπρη και μία μαύρη Βασίλισσα, πέντε αστέρια και την κάρτα κίνησης. Βλέπεις από τη μεριά των άσπρων, με άσπρο τετράγωνο κάτω δεξιά. Στις λύσεις: a1 κάτω αριστερά, e5 πάνω δεξιά.

Πρώτα τα δύο ζεστάματα

1. Στον πρώτο στόχο η Βασίλισσα παίζει $c1 \rightarrow c4$, ίσια. Στον δεύτερο παίζει $c1 \rightarrow e3$, λοξά.

Ξαναστήνεις τη θέση ανάμεσα στις δύο δοκιμές.

2. Στη μικρή αποστολή υπάρχουν δύο αστέρια και ακριβώς δύο κινήσεις. Η λύση είναι $c1 \rightarrow c4 \rightarrow e2$: πρώτα ίσια και μετά λοξά. Βγάζει κάθε αστέρι όταν πατήσει πάνω του.

Μετά το παιχνίδι

Διαλέγετε στήσιμο. Το παιδί έχει την άσπρη Βασίλισσα και παίζει πρώτο. Εσύ έχεις τη μαύρη. Παίζετε εναλλάξ μία νόμιμη κίνηση και μαζεύετε ένα αστέρι μόνο όταν η Βασίλισσα σταματήσει ακριβώς πάνω του. Τα αστέρια δεν εμποδίζουν καμία διαδρομή.

Δεν παίρνετε κομμάτια. Οι δύο Βασίλισσες όμως κλείνουν τον δρόμο και καμία δεν περνά ή σταματά πάνω στην άλλη. Αν δεν υπάρχει νόμιμη κίνηση, παίζει ο άλλος.

Συνεχίζετε μέχρι να μαζευτούν και τα πέντε. Περισσότερα αστέρια κερδίζουν. Μόλις κάποιος φτάσει στα τρία, η πλειοψηφία έχει ήδη κριθεί, αλλά μπορείτε να πάρετε και τα υπόλοιπα δύο.

Βοήθεια χωρίς πίεση

Δεν αφήνεις επίτηδες αστέρι. Αν αρχίσετε να επαναλαμβάνετε κινήσεις, δείξε ένα αστέρι και ρώτησε «ποιος δρόμος φτάνει εκεί;». Αν κουραστείτε, σταματάτε χωρίς νικητή. Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή.

Στησίματα

Εύκολο	άσπρη b1 · μαύρη d5 · αστέρια c5, a4, c3, c2, e2
Πρόκληση	άσπρη b1 · μαύρη d5 · αστέρια a5, b5, c5, e5, a3

Ο solver βρίσκει 8 νικηφόρες πρώτες κινήσεις από 12 στο εύκολο. Στην πρόκληση μόνο η $b1 \rightarrow b5$ κρατά εξασφαλισμένη πλειοψηφία απέναντι στην καλύτερη άμυνα. Οι συντεταγμένες είναι για σένα, όχι υπόδειξη πριν παίξει.

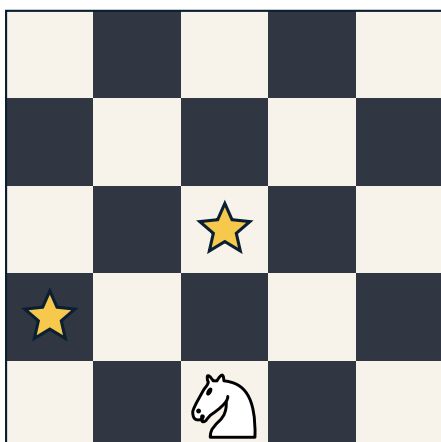
Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2. Κράτα αυτή τη σελίδα στη δική σου μεριά.



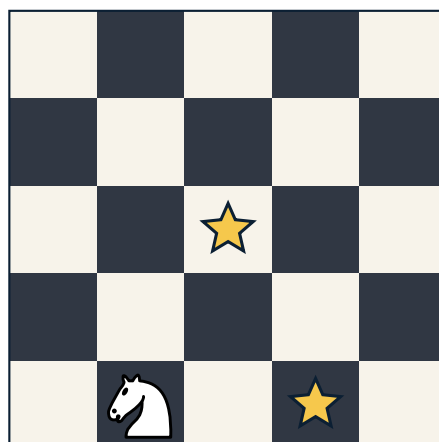
Ποιο αστέρι φτάνει;

Διάλεξε ένα από τα δύο.

Δοκιμή 1



Δοκιμή 2



Κοίτα από πού ξεκινά. Δείξε πρώτα.

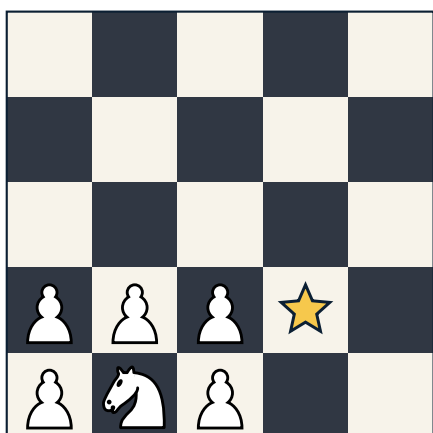
Δύο τετράγωνα και ένα στο πλάι.

Ο Ίππος προσγειώνεται μόνο στο τέλος.

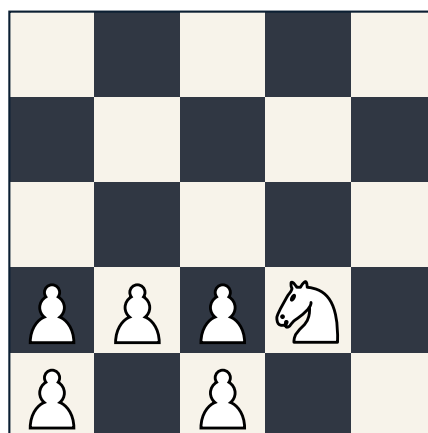


Ο Ίππος πηδάει

Πριν



Μετά



Τα πιόνια μένουν ακίνητα.

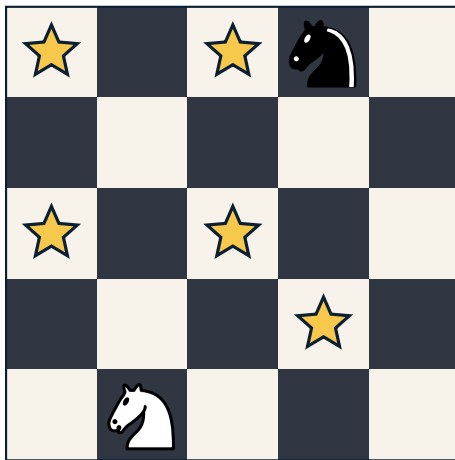
Πηδάω πάνω από κομμάτια!

Δεν χρειάζομαι ελεύθερο δρόμο.

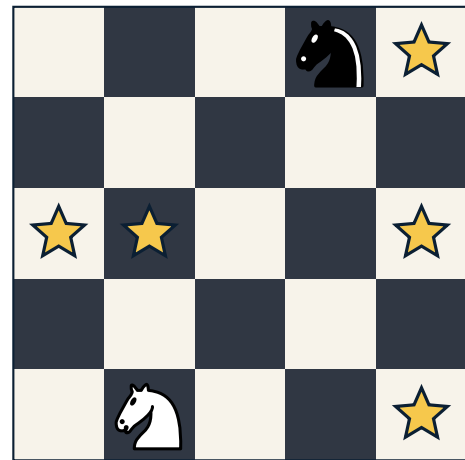


Τα αστέρια του Ίππου

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

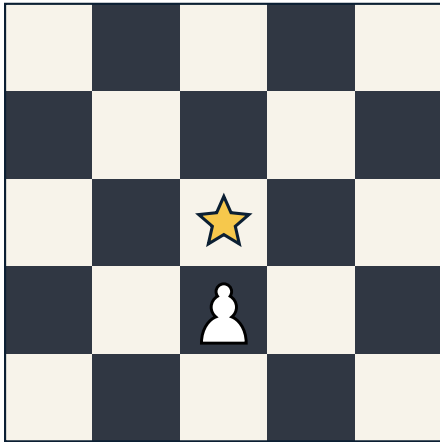
Ο solver βρίσκει νίκη και από τις 3 πρώτες κινήσεις στο εύκολο. Στην πρόκληση μόνο η b1 → a3 κρατά εξασφαλισμένη πλειοψηφία απέναντι στην καλύτερη άμυνα. Μην το πεις πριν παίξει. Αν κουραστείτε, σταματάτε χωρίς νικητή. Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή.

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

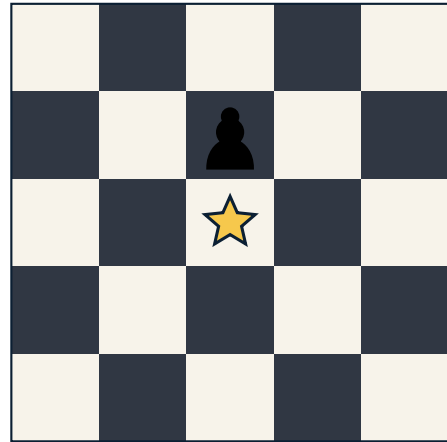


Ένα βήμα μπροστά

Άσπρο προς τα πάνω



Μαύρο προς τα κάτω



Μετακίνησε κάθε πιόνι στο αστέρι.

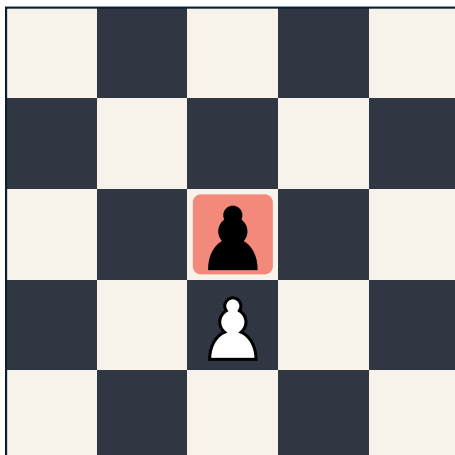
Κοιτάω την απέναντι άκρη.

Ένα τετράγωνο κάθε φορά. Δεν γυρίζω πίσω.



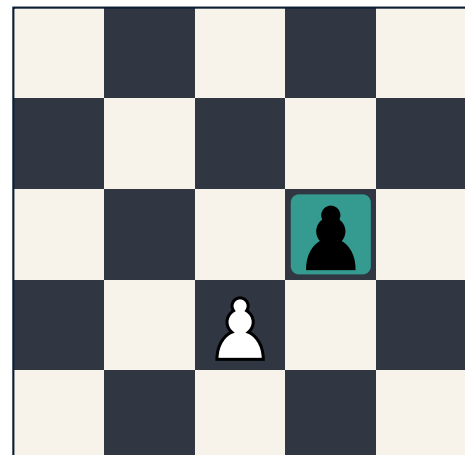
Μπροστά ή λοξά;

Μπροστά μου



Σταματώ.

Λοξά μου



Το παίρνω!

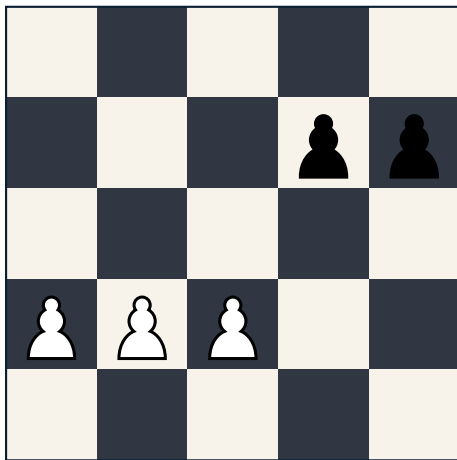
Προχωρώ ίσια. Παίρνω λοξά.

Το βγάζω και μένω στη θέση του.

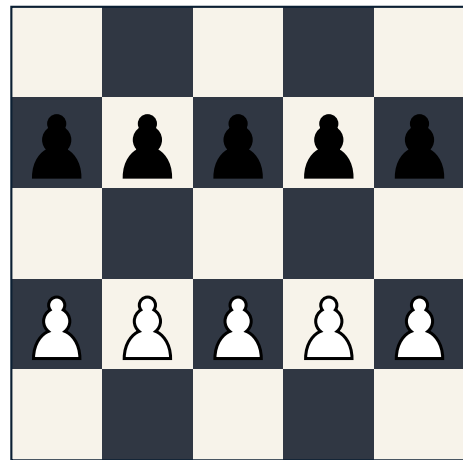


Ο αγώνας των πιονιών

Πρώτα · 3 με 2



Μετά · 5 με 5



Εσύ τα άσπρα. Παίζεις πρώτη.
Κινείς ένα πιόνι. Μετά κινώ ένα εγώ.

Όποιος φτάσει πρώτος απέναντι κερδίζει!

Δεν υπάρχουν Βασιλιάδες. Δεν λέμε «σαχ».

Πώς παίζουμε

- 1 Μία κίνηση εσύ. Μία κίνηση εγώ.
- 2 Μπροστά ένα, μόνο αν είναι άδειο.
- 3 Λοξά μόνο για να πάρω αντίπαλο.
- 4 Ποτέ πίσω. Ποτέ στο πλάι.

Ένα πιόνι απέναντι = νίκη!

Χωρίς νόμιμη κίνηση; Κερδίζει ο άλλος.

Σήμερα: χωρίς δύο βήματα και χωρίς αλλαγή κομματιού.

Ο αγώνας των πιονιών

Το πρώτο κομμάτι που προχωρά αλλιώς και παίρνει αλλιώς.

Στόχος και υλικά

Να ξεχωρίζει το ίσιο προχώρημα από το λοξό φάγωμα και να διαλέγει ποιο πιόνι θα κινήσει.

Χρειάζεσαι 5×5 στη μεγάλη σκακιέρα, πέντε άσπρα και πέντε μαύρα πιόνια.

Βλέπεις από τη μεριά των άσπρων, με άσπρο τετράγωνο κάτω δεξιά. Τα άσπρα πηγαίνουν προς την πάνω άκρη και τα μαύρα προς την κάτω. Στις λύσεις: a1 κάτω αριστερά, e5 πάνω δεξιά.

Πρώτα τα δύο ζεστάματα

1. Στήσε χωριστά τα δύο διαγράμματα. Το άσπρο παίζει $c2 \rightarrow c3$ και το μαύρο $c4 \rightarrow c3$. Πες «ένα μπροστά, προς την απέναντι άκρη». Το τετράγωνο πρέπει να είναι άδειο.

2. Με άσπρο στο c2, ένα μαύρο στο c3 το σταματά και δεν τρώγεται. Με μαύρο στο d3, το άσπρο παίζει $c2 \times d3$: βγάζει το μαύρο και μένει εκεί. Πες μαζί της: «προχωρώ ίσια, παίρνω λοξά».

Μετά το παιχνίδι

Ξεκίνα με το μικρό στήσιμο: άσπρα a2, b2, c2 και μαύρα d4, e4. Το παιδί έχει τα άσπρα και παίζει πρώτο. Όταν κυλήσει άνετα, στήσε πέντε με πέντε: όλα τα άσπρα στην 2η σειρά και όλα τα μαύρα στην 4η.

Παίζετε εναλλάξ μία κίνηση. Ένα πιόνι που φτάνει στην απέναντι άκρη κερδίζει αμέσως. Σε αυτό το μικρό παιχνίδι, αν κάποιος δεν έχει νόμιμη κίνηση, χάνει.

Οι ακριβείς κανόνες

Το πιόνι προχωρά ένα τετράγωνο ίσια μόνο όταν αυτό είναι άδειο. Παίρνει μόνο αντίπαλο που βρίσκεται ένα τετράγωνο λοξά μπροστά. Δεν κινείται λοξά σε άδειο τετράγωνο και δεν παίρνει κομμάτι που βρίσκεται ίσια μπροστά.

Δεν γυρίζει πίσω και δεν πηγαίνει στο πλάι. Δεν χρησιμοποιούμε διπλό πρώτο βήμα, προαγωγή ή en passant. Δεν υπάρχουν Βασιλιάδες, σαχ ή ματ σε αυτή την άσκηση.

Έλεγχος των στησιμάτων

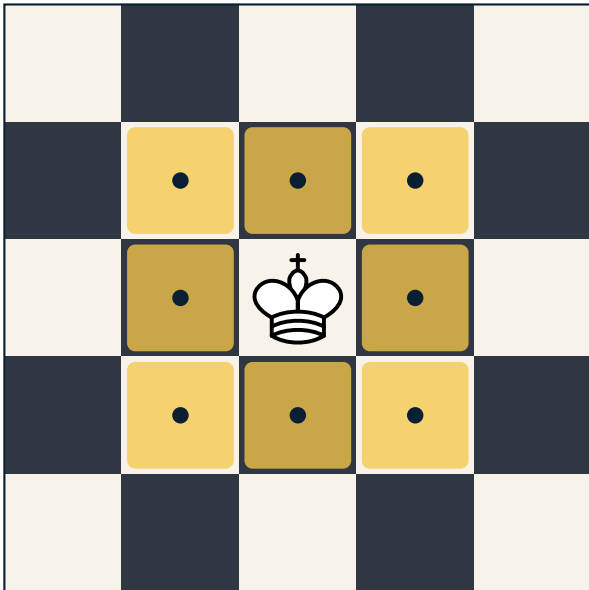
Στο 3 με 2 και οι τρεις πρώτες κινήσεις των άσπρων κρατούν εξασφαλισμένη νίκη. Στο πλήρες 5 με 5 μόνο η $c2 \rightarrow c3$ την εξασφαλίζει απέναντι στην καλύτερη άμυνα. Μην το πεις πριν παίξει και μην το ζητήσεις ως τεστ.

Παίξτε μία ή δύο φορές. Αν μπλοκάρει, γυρίστε στο 3 με 2 ή αλλάξτε χρώματα στο επόμενο παιχνίδι. 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.



Ένα βήμα παντού



Ο Βασιλιάς είναι δικός σου.

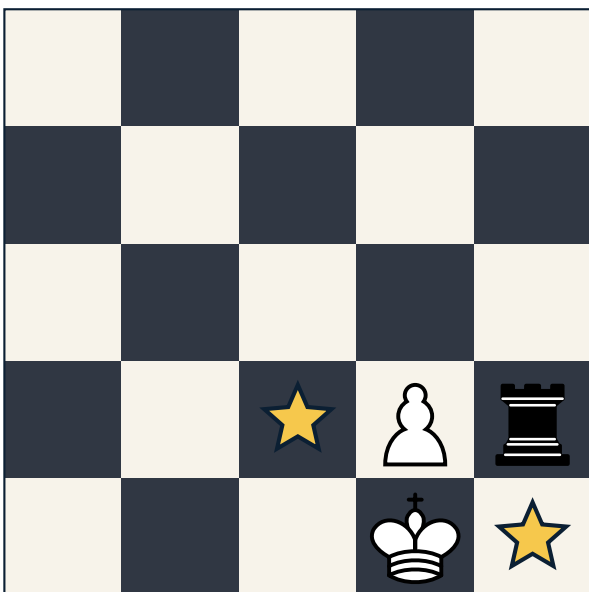
Πηγαίνει ίσια ή λοξά.

Μόνο ένα τετράγωνο.

Δείξε τρία τετράγωνα που φτάνει.



Ποιο αστέρι είναι ασφαλές;



Ο άσπρος Βασιλιάς είναι δικός σου.

Ο Πύργος βλέπει ίσια.

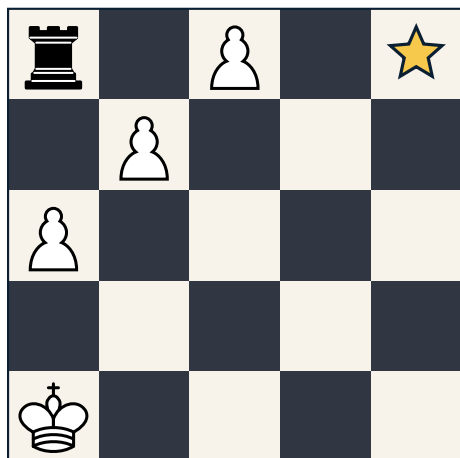
Το άσπρο πιόνι σταματά τη γραμμή.

Δείξε πρώτα. Μετά παίξε τον Βασιλιά.

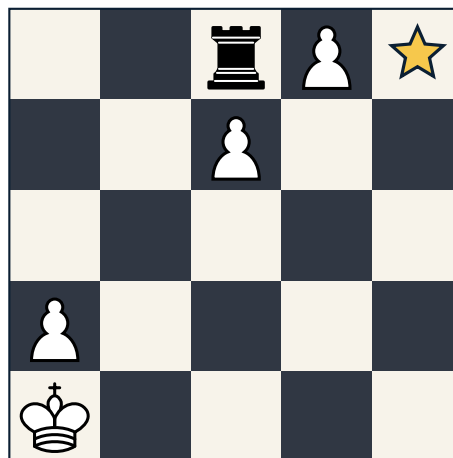


Το ταξίδι του Βασιλιά

Εύκολο



Πρόκληση



Εσύ: άσπρος Βασιλιάς. Εγώ: μαύρος Πύργος.
Φτάσε στο αστέρι πριν τελειώσουν τα 5 βήματα.

Πατάω μόνο σε ασφαλές τετράγωνο!

Τα τρία άσπρα πιόνια είναι ακίνητες ασπίδες.

Μετράμε 5 βήματα



Ασφαλές βήμα.



Βγάζεις ένα.



Κινώ χωρίς να σε βλέπω.

1

2

3

4

5

Αστέρι = εσύ. Άδειασαν = εγώ.

Δεν παίρνουμε κομμάτια. Τα πιόνια μένουν.

Αν δεν μπορώ να κινηθώ, ξαναπαίζεις.

Το ταξίδι του Βασιλιά

Πρώτα ασφαλή τετράγωνο. Το σαχ και το ματ έρχονται αργότερα.

Στόχος και υλικά

Να κινεί τον Βασιλιά ένα τετράγωνο προς κάθε κατεύθυνση και να ελέγχει αν ο Πύργος βλέπει τον προορισμό. Χρειάζεσαι 5×5, έναν άσπρο Βασιλιά, έναν μαύρο Πύργο, τρία άσπρα πιόνια και έξι αστέρια.

Ένα αστέρι είναι ο στόχος. Τα άλλα πέντε μετρούν τα βήματα. Βλέπεις από τη μεριά των άσπρων, με άσπρο τετράγωνο κάτω δεξιά. Στις λύσεις: a1 κάτω αριστερά, e5 πάνω δεξιά.

Πρώτα τα δύο ζεστάματα

1. Βάλε τον Βασιλιά στο c3. Τα οκτώ φωτισμένα τετράγωνα είναι όλες οι κινήσεις του: ένα βήμα ίσια ή λοξά. Δείχνει τρία και τα δοκιμάζει.

2. Βάλε Βασιλιά d1, Πύργο e2 και άσπρο πιόνι d2. Από τα δύο αστέρια, το c2 είναι ασφαλές επειδή το πιόνι κόβει τη γραμμή. Το e1 το βλέπει ο Πύργος.

Μετά το ταξίδι

Διαλέγετε στήσιμο. Το παιδί κινεί πρώτο τον Βασιλιά σε ένα διπλανό ασφαλές τετράγωνο και βγάζει ένα αστέρι από τον μετρητή. Αν φτάσει στον στόχο, κερδίζει αμέσως. Διαφορετικά κινείς τον Πύργο.

Ο Πύργος κινείται κανονικά σε ελεύθερη ίσια γραμμή. Δεν περνά από Βασιλιά ή πιόνι και δεν τελειώνει σε θέση από όπου βλέπει τον Βασιλιά. Αν δεν έχει τέτοια κίνηση, χάνει τη σειρά του.

Τα τρία πιόνια μένουν ακίνητα και κόβουν τις γραμμές του Πύργου. Δεν παίρνετε κανένα κομμάτι. Αν ο Βασιλιάς δεν έχει ασφαλές βήμα ή αδειάσει ο μετρητής πριν φτάσει στο αστέρι, κερδίζεις εσύ.

Τι δεν διδάσκουμε ακόμη

Δεν λέμε σαχ ή ματ. Το ότι ο Πύργος δεν επιτρέπεται να σημαδεύει τον Βασιλιά είναι κανόνας αυτής της αποστολής. Στο κανονικό σκάκι ο Πύργος μπορεί να δώσει σαχ και ο Βασιλιάς μπορεί να πάρει απροστάτευτο κομμάτι.

Στησίματα και έλεγχος

Εύκολο

Βασιλιάς a1 · Πύργος a5 · πιόνια c5, b4, a3 · στόχος e5

Πρόκληση

Βασιλιάς a1 · Πύργος c5 · πιόνια d5, c4, a2 · στόχος e5

Ο solver βρίσκει νίκη και από τα 3 πρώτα βήματα στο εύκολο. Στην πρόκληση μόνο το a1 → b2 την εξασφαλίζει απέναντι στην καλύτερη άμυνα. Μην το πεις πριν παίξει. Τα πιόνια υπάρχουν επειδή ένας ελεύθερος Πύργος μπορεί να κρατά κλειστό το απέναντι άκρο για πάντα.

Παίξτε μία ή δύο φορές. Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2 και κράτα αυτή τη σελίδα στη δική σου μεριά.

Σαχ, ματ και μικρό σκάκι

Ο πραγματικός στόχος του σκακιού εμφανίζεται σε ελεγχόμενες θέσεις.

Στο τέλος αυτού του μέρους

- 1 Αναγνωρίζω το σαχ
- 2 Ξεχωρίζω ματ και πατ
- 3 Παίζω πρώτη μίνι παρτίδα



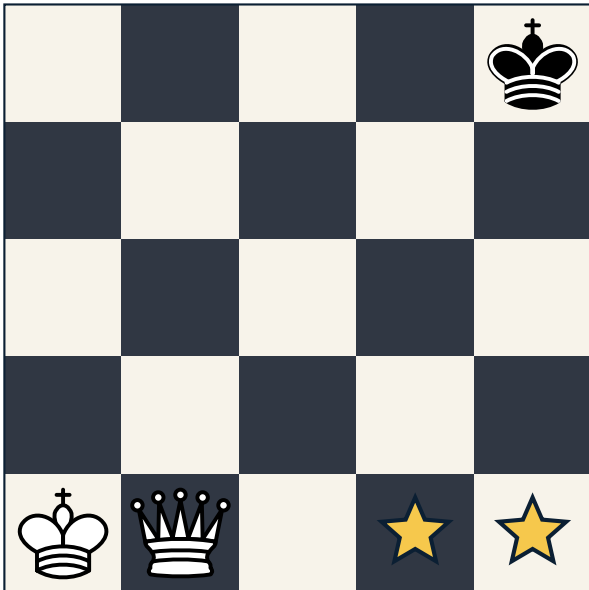
Ρυθμός

45-56

Δεν χρειάζεται να ολοκληρωθεί σε μία εβδομάδα. Μένεις όσο το παιδί παίζει με ενδιαφέρον.



Ποια κίνηση δίνει σαχ;



Η Βασίλισσα είναι δική σου.

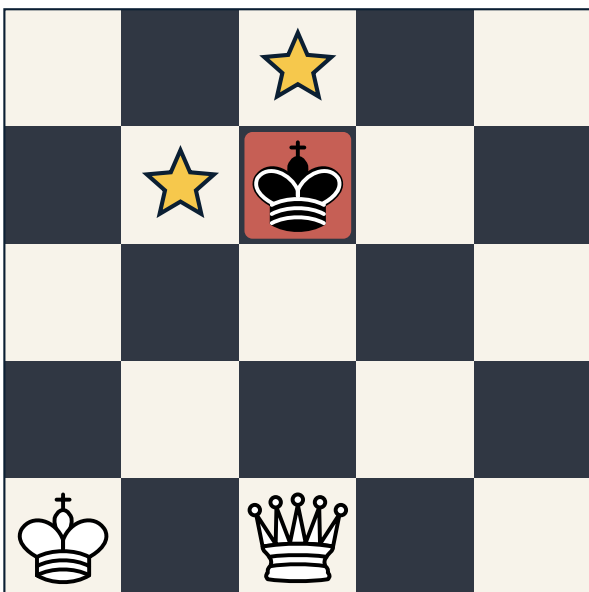
Βάλε τη σε ένα αστέρι.

Βλέπει τον μαύρο Βασιλιά;

Αν τον βλέπει, λες: «Σαχ!»



Βρες ασφαλή έξοδο



Ο μαύρος Βασιλιάς είναι σε σαχ.

Πρέπει να φύγει αμέσως.

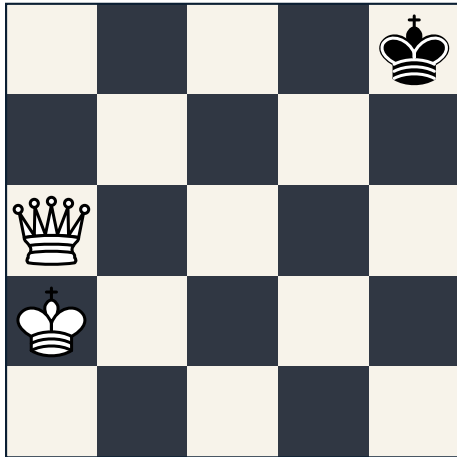
Ποιο αστέρι δεν βλέπει η Βασίλισσα;

Σε σαχ; Το λύνω αμέσως.

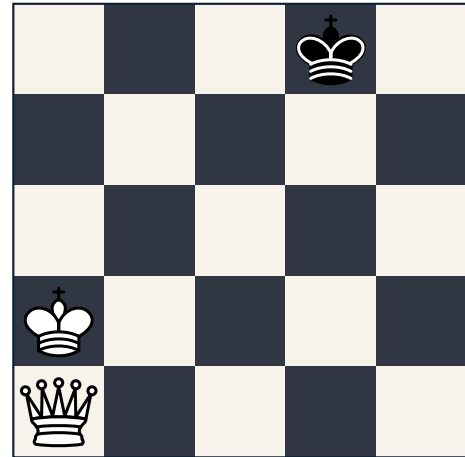


Κυνήγι σαχ

Εύκολο



Πρόκληση



Εσύ κινείς μόνο την άσπρη Βασίλισσα.
Ο άσπρος Βασιλιάς μένει και την προστατεύει.

Μάζεψε 3 αστέρια με σαχ!

Μετά από τη Βασίλισσα κινώ τον μαύρο Βασιλιά.

3 σαχ σε 15 κινήσεις



Ο δείκτης προχωρά μετά από κάθε κίνηση της Βασίλισσας.



3 αστέρια πριν το 15 = κερδίζεις!

Πάντα μου αφήνεις ένα ασφαλές βήμα.

Δεν αγγίζουν οι Βασιλιάδες. Παίρνω αφύλακτη Βασίλισσα.

Κυνήγι σαχ

Δίνουμε όνομα στο «με βλέπει», χωρίς να ανοίγουμε ακόμη το ματ.

Στόχος και υλικά

Να αναγνωρίζει πότε η Βασίλισσα βλέπει τον μαύρο Βασιλιά, να λέει «σαχ» και να ξέρει ότι ο Βασιλιάς πρέπει να το λύσει αμέσως. Χρειάζεσαι 5×5, άσπρο Βασιλιά και Βασίλισσα, μαύρο Βασιλιά, τρία αστέρια και έναν μικρό δείκτη.

Βάλε τα τρία αστέρια δίπλα στην κάρτα και έναν μικρό δείκτη πριν από το 1. Βλέπεις από τη μεριά των άσπρων. Στις λύσεις: a1 κάτω αριστερά, e5 πάνω δεξιά.

Πρώτα τα δύο ζεστάματα

1. Βάλε άσπρο Βασιλιά a1, άσπρη Βασίλισσα b1 και μαύρο Βασιλιά e5. Από τα δύο αστέρια, μόνο το e1 δίνει σαχ. Το d1 δεν βλέπει τον μαύρο Βασιλιά.

2. Βάλε άσπρο Βασιλιά a1, άσπρη Βασίλισσα c1 και μαύρο Βασιλιά c4. Είναι ήδη σε σαχ. Από τα δύο αστέρια, το b4 είναι ασφαλές. Το c5 μένει στη γραμμή.

Μετά το κυνήγι

Διαλέγετε στήσιμο. Το παιδί κινεί μόνο την άσπρη Βασίλισσα. Ο άσπρος Βασιλιάς μένει ακίνητος και προστατεύει τα διπλανά τετράγωνα. Μετά από κάθε κίνηση της Βασίλισσας προχωράτε τον δείκτη μία θέση.

Αν η Βασίλισσα βλέπει τον μαύρο Βασιλιά σε καθαρή ίσια ή λοξή γραμμή, λέει «σαχ» και βάζει ένα αστέρι στην κάρτα. Με το τρίτο κερδίζει αμέσως, ακόμη και όταν ο δείκτης φτάσει στη θέση 15.

Έπειτα κινείς τον μαύρο Βασιλιά ένα τετράγωνο σε ασφαλή θέση. Δεν μπαίνει σε γραμμή της Βασίλισσας και δεν στέκεται δίπλα στον άσπρο Βασιλιά. Μπορεί να πάρει αφύλακτη Βασίλισσα και τότε κερδίζεις. Κανείς δεν παίρνει Βασιλιά.

Ο σημερινός περιορισμός

Κάθε κίνηση της Βασίλισσας πρέπει να αφήνει στον μαύρο τουλάχιστον μία ασφαλή απάντηση. Είναι κανόνας αυτής της αποστολής, όχι του σκακιού. Αν βρει θέση χωρίς έξοδο, βάλε τη Βασίλισσα πίσω και πες «αυτό είναι το επόμενο μάθημα».

Το σαχ δεν είναι ειδική δύναμη μόνο της Βασίλισσας. Σήμερα κινείται μόνο η Βασίλισσα για να μείνει μία καινούργια ιδέα στο τραπέζι.

Στησίματα και έλεγχος

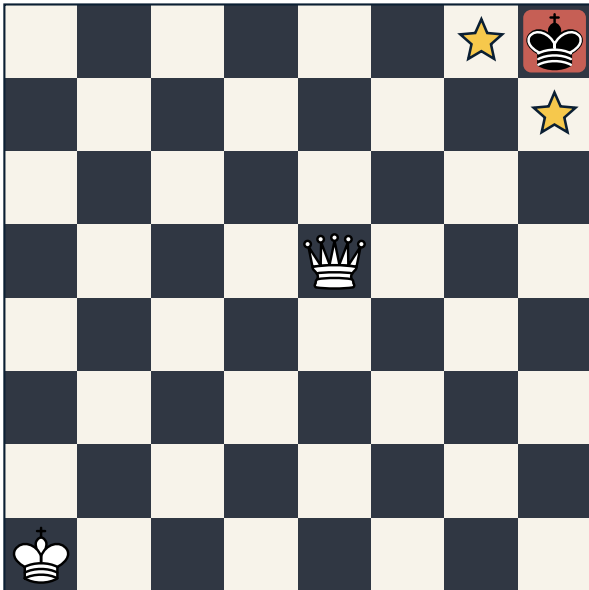
Εύκολο	άσπρος Βασιλιάς a2 · Βασίλισσα a3 · μαύρος Βασιλιάς e5
Πρόκληση	άσπρος Βασιλιάς a2 · Βασίλισσα a1 · μαύρος Βασιλιάς d5

Ο solver βρίσκει εξασφαλισμένα τρία σαχ και στα δύο στησίματα. Στο εύκολο και οι 9 πρώτες κινήσεις κρατούν τη νίκη. Στην πρόκληση υπάρχουν 3 άμεσα σαχ, αλλά μόνο το a1 → d1 από αυτά αντέχει στην καλύτερη άμυνα. Μην το πεις πριν παίξει και μην το ζητήσεις ως τεστ.

Αν τελειώσει το 15 με λιγότερα από 3 αστέρια, κερδίζεις εσύ. Παίξτε μία ή δύο φορές. Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.



Σαχ, αλλά έχει έξοδο



Η Βασίλισσα λέει «σαχ!».

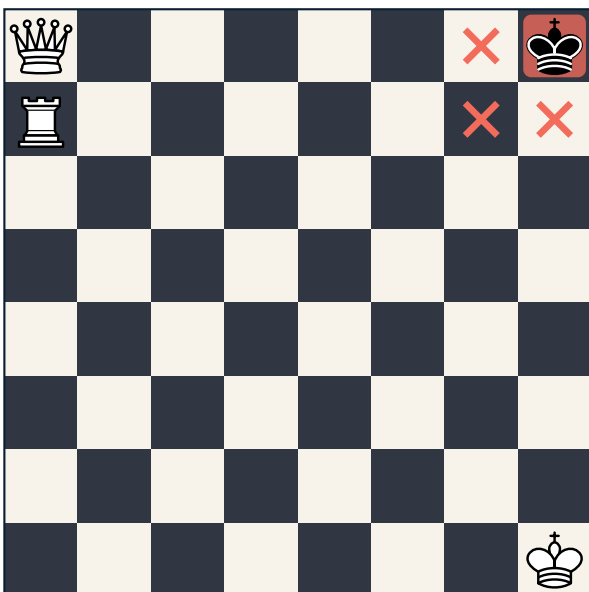
Ο μαύρος Βασιλιάς έχει 2 ασφαλή αστέρια.

Διαλέγει ένα και το παιχνίδι συνεχίζεται.

Σαχ + ασφαλής έξοδος = συνεχίζουμε.



Ματ: καμία έξοδος



Η Βασίλισσα δίνει σαχ.

Ο Πύργος κλείνει τις 3 εξόδους.

Κανένα ασφαλές βήμα.

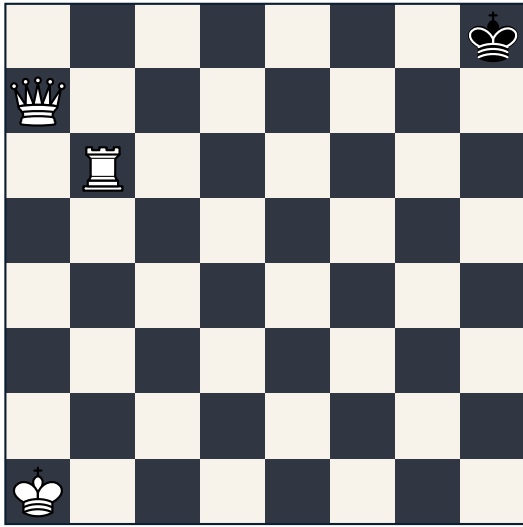
Σαχ + καμία έξοδος = ΜΑΤ!

Δεν τον παίρνουμε. Σταματάμε αμέσως.

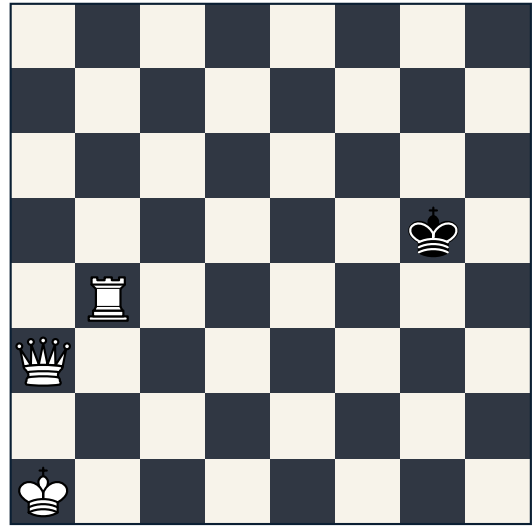


Το πρώτο ματ

Εύκολο · ματ σε 1



Πρόκληση · ματ σε 4



Εσύ κινείς Βασίλισσα ή Πύργο. Ο άσπρος Βασιλιάς μένει φρουρός.

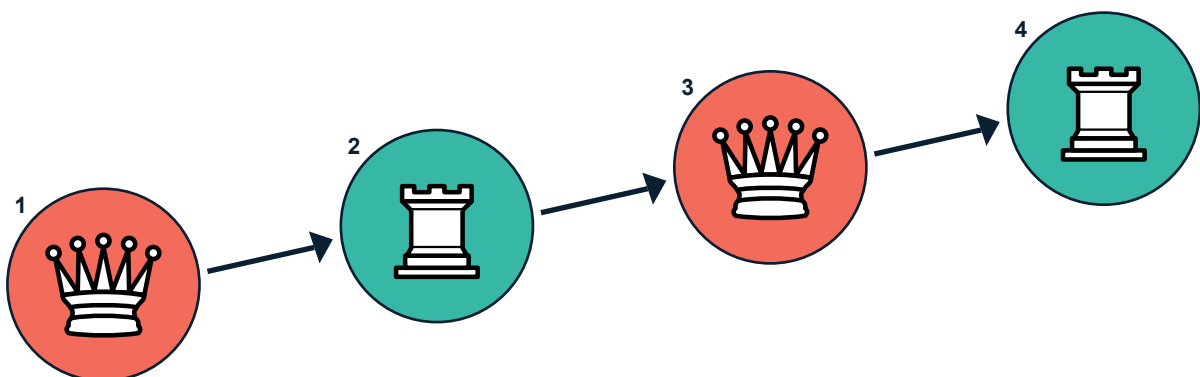
Κάθε κίνησή σου δίνει σαχ.

Αν δεν είναι ματ, κινώ τον μαύρο Βασιλιά.



Ανέβα τη σκάλα

Το πίσω κομμάτι περνά μπροστά. Πάντα με σαχ!



Σαχ χωρίς ασφαλή έξοδο = MAT!

Αν πάρω Βασίλισσα ή Πύργο, κερδίζω εγώ.

Δεν παίρνουμε ποτέ τον Βασιλιά.

Το πρώτο ματ

Ο στόχος αλλάζει: παγιδεύουμε τον Βασιλιά, δεν τον παίρνουμε.

Στόχος και υλικά

Να ξεχωρίζει το σαχ που έχει απάντηση από το ματ: ο μαύρος Βασιλιάς είναι σε σαχ και δεν έχει καμία ασφαλή κίνηση. Τότε λέτε «ματ» και το παιχνίδι σταματά. Κανείς δεν παίρνει ποτέ Βασιλιά.

Χρειάζεσαι κανονική 8×8, άσπρο Βασιλιά, Βασίλισσα και Πύργο, μαύρο Βασιλιά και τέσσερα μικρά πούλια για τα σκαλιά. Βλέπεις από τα άσπρα: a1 κάτω αριστερά, h8 πάνω δεξιά.

Πρώτα η διαφορά

1. Στήσε άσπρο Βασιλιά a1, Βασίλισσα e5 και μαύρο Βασιλιά h8. Είναι σαχ, αλλά τα g8 και h7 είναι ασφαλή. Ο μαύρος διαλέγει ένα και συνεχίζετε.

2. Στήσε άσπρο Βασιλιά h1, Βασίλισσα a8, Πύργο a7 και μαύρο Βασιλιά h8. Η Βασίλισσα δίνει σαχ, ενώ ο Πύργος κλείνει τα g7 και h7. Η Βασίλισσα κλείνει το g8. Λέτε «ματ» και δεν κινείτε τον μαύρο.

Το παιχνίδι της σκάλας

Διαλέγετε στήσιμο. Το παιδί κινεί Βασίλισσα ή Πύργο. Ο άσπρος Βασιλιάς μένει ακίνητος ως φρουρός. Κάθε κίνηση του παιδιού πρέπει να δίνει σαχ. Αυτός είναι κανόνας της αποστολής, όχι γενικός κανόνας του σκακιού.

Μετά από κάθε σαχ που δεν είναι ματ, κινείς τον μαύρο Βασιλιά ένα τετράγωνο σε ασφαλή θέση. Δεν μπαίνει σε γραμμή Βασίλισσας ή Πύργου, ούτε δίπλα στον άσπρο Βασιλιά. Αν πάρει αφύλακτη Βασίλισσα ή Πύργο, κερδίζεις.

Το κομμάτι που έμεινε πίσω περνά στην επόμενη γραμμή μπροστά από το άλλο. Το πίσω κομμάτι κλείνει την επιστροφή. Έτσι ο μαύρος ανεβαίνει ένα σκαλί κάθε φορά, μέχρι την άκρη.

Στησίματα, λύσεις και έλεγχος

Εύκολο, μία κίνηση: άσπρος Βασιλιάς a1, Βασίλισσα a7, Πύργος b6, μαύρος Βασιλιάς h8. Μόνο το b6 → b8 κάνει αμέσως ματ.

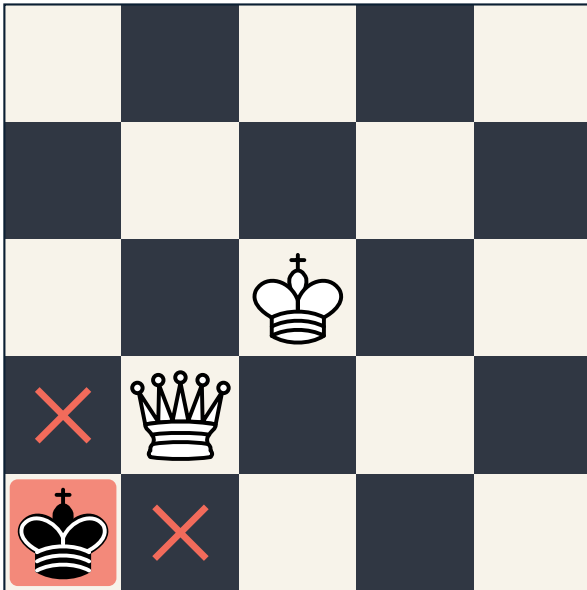
Πρόκληση, έως τέσσερις κινήσεις του παιδιού: άσπρος Βασιλιάς a1, Βασίλισσα a3, Πύργος b4, μαύρος Βασιλιάς g5. Η σκάλα είναι a3 → a5, b4 → b6, a5 → a7, b6 → b8 ματ. Δουλεύει απέναντι σε κάθε ασφαλή απάντησή σου.

Ο solver ελέγχει εξαντλητικά 7 καταστάσεις στο εύκολο και 15.766 στην πρόκληση. Και στα δύο, μόνο μία από τις 6 πρώτες κινήσεις με σαχ εξασφαλίζει το ματ μέσα στο όριο. Η ελεγμένη σκάλα αφήνει 3, μετά 4, μετά 5 πιθανές θέσεις άμυνας και τις κλείνει όλες στο τέταρτο σαχ.

Επειδή σήμερα κάθε άσπρη κίνηση δίνει σαχ, το πατ μένει έξω και έρχεται στο επόμενο μάθημα. Παίξτε μία ή δύο φορές. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.



ΜΑΤ: έχει σαχ



Ο μαύρος Βασιλιάς είναι σε σαχ.

Δεν έχει καμία νόμιμη κίνηση.

Η Βασίλισσα φυλάγεται.

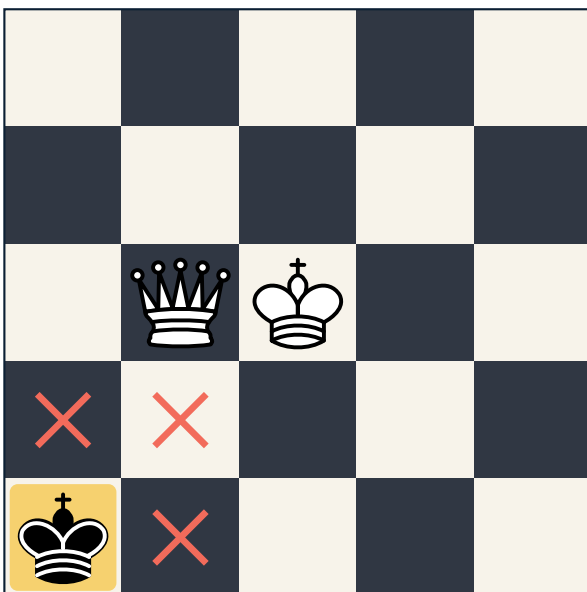
Τα άσπρα κερδίζουν.

ΣΑΧ + ΚΑΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ = ΜΑΤ

Σταματάμε αμέσως.



ΠΑΤ: δεν έχει σαχ



Ο μαύρος Βασιλιάς δεν είναι σε σαχ.

Δεν έχει καμία νόμιμη κίνηση.

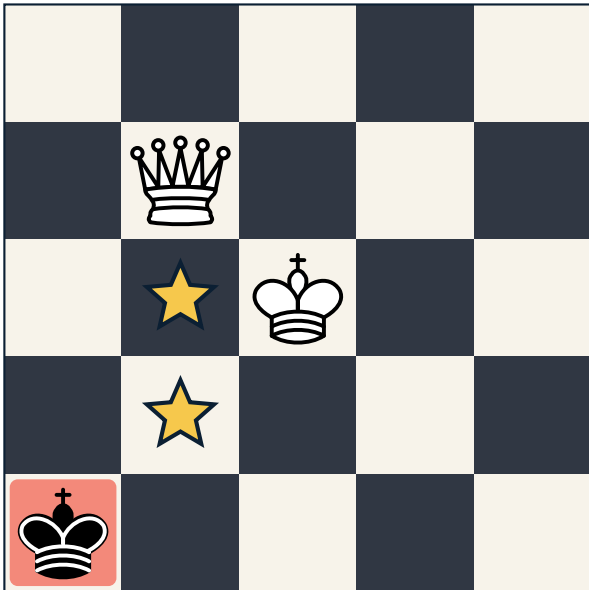
Ισοπαλία. Κανείς δεν κερδίζει.

ΧΩΡΙΣ ΣΑΧ + ΚΑΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ = ΠΑΤ

Σταματάμε αμέσως.



Μία κίνηση: ματ ή πατ;



Κινείς μόνο την άσπρη Βασίλισσα.

Διάλεξε ένα από τα δύο αστέρια.

Μετά ρώτα: σαχ; ασφαλής κίνηση;

Ποιο αστέρι κερδίζει με ΜΑΤ;

Τα αστέρια δεν μπλοκάρουν τη διαδρομή.



Οι δύο ερωτήσεις

1

Είναι ο Βασιλιάς σε σαχ;

2

Έχει ασφαλής κίνηση;

ΜΑΤ

1: ΝΑΙ

2: ΟΧΙ

Τα άσπρα κερδίζουν

ΠΑΤ

1: ΟΧΙ

2: ΟΧΙ

Κανείς δεν κερδίζει

Χωρίς κίνηση, το σαχ κάνει τη διαφορά.

Δεν παίρνουμε ποτέ τον Βασιλιά.

Το πατ

Η ίδια παγίδα χωρίς σαχ αλλάζει τη νίκη σε ισοπαλία.

Στόχος και υλικά

Να μην ταυτίζει το «δεν κινείται» με το ματ. Ματ σημαίνει σαχ και καμία νόμιμη κίνηση. Πατ σημαίνει ότι ο παίκτης που έχει σειρά δεν είναι σε σαχ, αλλά δεν έχει καμία νόμιμη κίνηση. Το πατ τελειώνει αμέσως σε ισοπαλία.

Χρειάζεσαι 5×5, άσπρο Βασιλιά και Βασίλισσα, μαύρο Βασιλιά και δύο αστέρια. Βλέπεις από τη μεριά των άσπρων: a1 κάτω αριστερά, e5 πάνω δεξιά.

Δείξε πρώτα τις δύο καταλήξεις

Ματ: άσπρος Βασιλιάς c3, Βασίλισσα b2, μαύρος Βασιλιάς a1. Η Βασίλισσα δίνει σαχ και κλείνει τα a2 και b1. Ο μαύρος δεν μπορεί να την πάρει στο b2, γιατί τη φυλάει ο άσπρος Βασιλιάς. Δεν έχει κίνηση: ματ.

Πατ: κράτα τους Βασιλιάδες και βάλε τη Βασίλισσα b3. Κλείνει τα a2, b1 και b2, αλλά δεν δίνει σαχ στον a1. Δεν έχει κίνηση: πατ. Κανείς δεν κερδίζει.

Η μία αποστολή

Στήσε άσπρο Βασιλιά c3, Βασίλισσα b4 και μαύρο Βασιλιά a1. Βάλε αστέρια στα b3 και b2. Τα αστέρια είναι μόνο σημάδια και δεν μπλοκάρουν. Το παιδί κινεί τη Βασίλισσα σε ένα από τα δύο.

Πριν ανακοινώσετε αποτέλεσμα, ρώτα με αυτή τη σειρά: «Είναι σε σαχ;» και «Έχει ασφαλή κίνηση;». Στο b2 είναι ματ. Στο b3 είναι πατ. Μην διορθώσεις πριν απαντήσει στις δύο ερωτήσεις.

Πώς το λες

Το πατ δεν είναι νίκη του μαύρου και δεν είναι ήττα των άσπρων. Πες απλά: «Πατ. Κανείς δεν κερδίζει. Ξαναστήνουμε;» Το αυτοκόλλητο συμμετοχής δίνεται κανονικά.

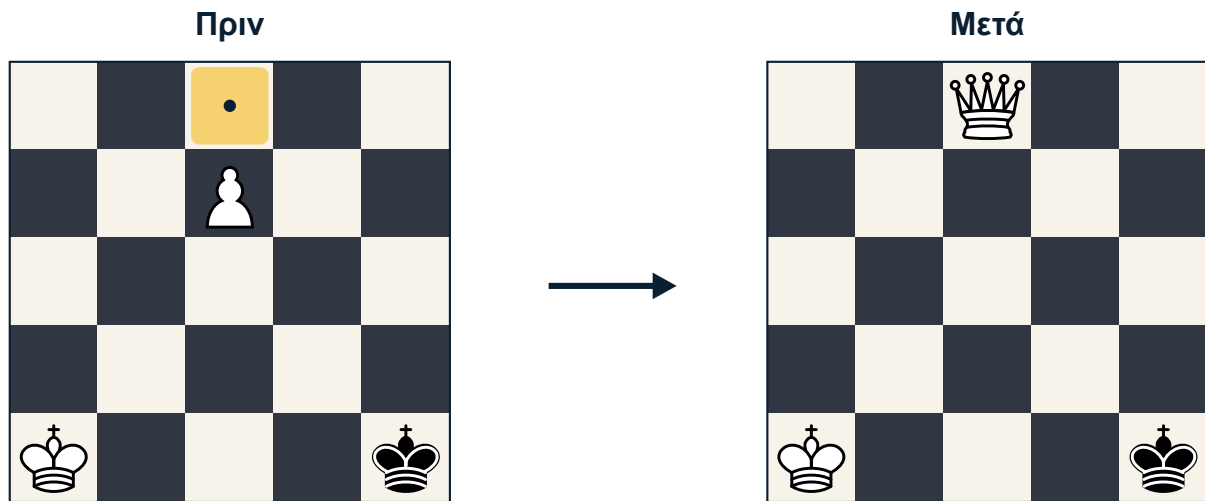
Μείνε μόνο σε αυτή την ισοπαλία. Επανάληψη θέσης, κανόνας 50 κινήσεων και ανεπαρκές υλικό δεν χρειάζονται ακόμη.

Ο solver ταξινομεί και τις 11 νόμιμες κινήσεις της Βασίλισσας: μία κάνει ματ, μία πατ, τέσσερις δίνουν σαχ με απάντηση και πέντε αφήνουν το παιχνίδι να συνεχιστεί. Οι δύο τυπωμένες επιλογές είναι οι μοναδικές καταλήξεις ματ και πατ.

Αυτό είναι σκόπιμα σύντομο μάθημα. Παίξτε την επιλογή μία ή δύο φορές και σταματήστε. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.



Το πιόνι γίνεται Βασίλισσα



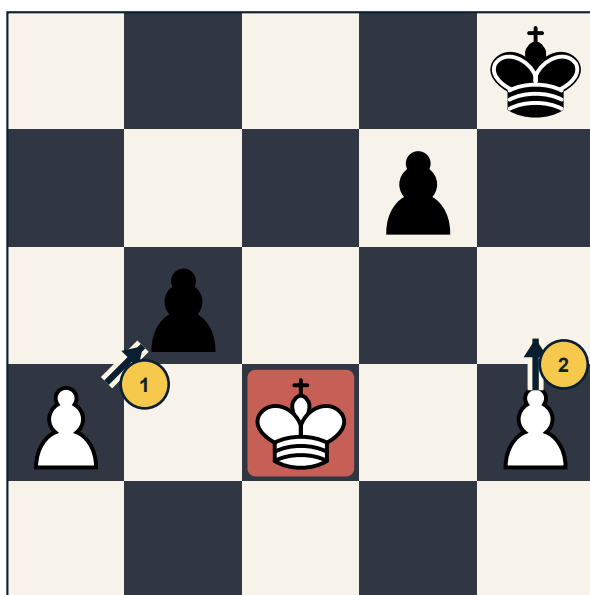
Φτάνω απέναντι. Βγάζω το πιόνι.

Βάζω μια Βασίλισσα στη θέση του.

Προαγωγή = νίκη σε αυτή την αποστολή!



Σε σαχ; Απάντησε πρώτα



Το μαύρο πιόνι
δίνει σαχ.

1 Το αριστερό πιόνι
πηγαίνει λοξά.

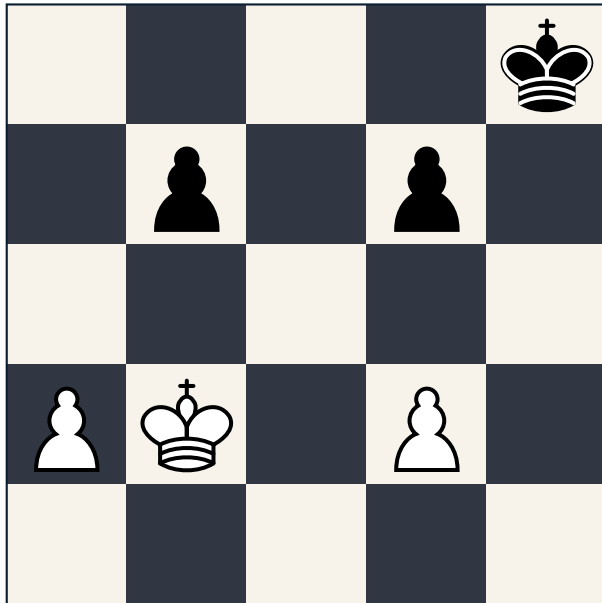
2 Το δεξί πιόνι
πηγαίνει ίσια.

Ποια κίνηση σταματά το σαχ;

Σε σαχ; Πρώτα το σταματάω.



Το πρώτο μίνι-σκάκι



ΕΣΥ · ΑΣΠΡΑ

Βασιλιάς + 2 πιόνια

ΕΓΩ · ΜΑΥΡΑ

Βασιλιάς + 2 πιόνια

Τα άσπρα ξεκινούν.

Κινείται κάθε κομμάτι.

MAT ή προαγωγή = νίκη!



Παίζουμε κανονικά

1

Σε σαχ;

Το σταματάς αμέσως.

2

Βασιλιάς

Μόνο σε ασφαλές τετράγωνο.

3

Πιόνι

1 ίσια, παίρνει 1 λοξά.

4

Τέλος

Ματ, προαγωγή ή πατ.

Μετά από κάθε κίνηση, προχώρα τον δείκτη.



Στο 15 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Τα πιόνια κάνουν πάντα ένα βήμα.

Το πρώτο μίνι-σκάκι

Για πρώτη φορά κινούνται όλα τα κομμάτια και παίζετε μία πλήρη παρτίδα.

Στόχος και υλικά

Να ενώσει όσα ήδη ξέρει: σειρά, ασφαλής Βασιλιάς, σαχ, ματ, πατ, κίνηση και φάγωμα πιονιού. Χρειάζεσαι 5×5, δύο Βασιλιάδες, δύο άσπρα και δύο μαύρα πιόνια, μία Βασίλισσα για την προαγωγή και έναν μικρό δείκτη.

Βλέπετε από τη μεριά των άσπρων: a1 κάτω αριστερά, e5 πάνω δεξιά. Οι συντεταγμένες είναι μόνο για το στήσιμο από τον ενήλικα.

Τα δύο ζεστάματα

1. Προαγωγή: άσπρος Βασιλιάς a1, άσπρο πιόνι c4 και μαύρος Βασιλιάς e1. Το πιόνι πάει c5. Βγάλε το πιόνι, βάλε εκεί άσπρη Βασίλισσα και πες: «Προαγωγή. Σε αυτή την αποστολή κερδίζεις αμέσως».

2. Απάντηση στο σαχ: άσπρος Βασιλιάς c2, άσπρα πιόνια a2 και e2, μαύρος Βασιλιάς e5, μαύρα πιόνια b3 και d4. Το b3 δίνει σαχ. Από τις δύο τυπωμένες κινήσεις, μόνο το a2 → b3 παίρνει το πιόνι και λύνει το σαχ. Το e2 → e3 αφήνει τον Βασιλιά σε σαχ και δεν επιτρέπεται.

Η πρώτη παρτίδα

Στήσε άσπρο Βασιλιά b2, άσπρα πιόνια a2 και d2, μαύρο Βασιλιά e5, μαύρα πιόνια b4 και d4. Τα άσπρα παίζουν πρώτα. Βάλε τον δείκτη πριν από το 1 και προχώρα τον μετά από κάθε κίνηση οποιουδήποτε παίκτη.

Παίζετε και οι δύο κανονικά και δεν χάνεις επιτήδες. Μην παρουσιάσεις την αρχική θέση ως γρίφο. Αφήστε την παρτίδα να δείξει γιατί ο Βασιλιάς βοηθά τα πιόνια και ξαναστήστε μόνο αν θέλει άλλη μία.

Κανόνες και τέλος

Ο Βασιλιάς κινείται ένα τετράγωνο, δεν στέκεται σε απειλή και οι δύο Βασιλιάδες δεν αγγίζονται. Σε σαχ πρέπει να απαντήσεις αμέσως. Δεν παίρνουμε ποτέ Βασιλιά. Σαχ χωρίς νόμιμη απάντηση είναι ματ και νίκη.

Το πιόνι πάει ένα μπροστά και παίρνει ένα λοξά. Δεν κάνει αρχικό διπλό βήμα. Αν φτάσει απέναντι, γίνεται Βασίλισσα και κερδίζει αμέσως αυτή την αποστολή. Πατ, μόνοι Βασιλιάδες ή 15 κινήσεις χωρίς νικητή σημαίνουν ισοπαλία. Δεν υπάρχουν ροκέ ή en passant. Ο δείκτης αντικαθιστά εδώ τους κανόνες επανάληψης και 50 κινήσεων.

Ο solver ελέγχει εξαντλητικά 249.037 διαφορετικές καταστάσεις μαζί με τη σειρά και τον δείκτη. Τα άσπρα μπορούν να εξασφαλίσουν προαγωγή: b2 → b3 κερδίζει σε 9 ατομικές κινήσεις και d2 → d3 σε 13 απέναντι στην καλύτερη άμυνα. Οι άλλες πέντε πρώτες κινήσεις επιτρέπουν στον μαύρο να κρατήσει ισοπαλία. Αυτή είναι πληροφορία για εσένα, όχι υπόδειξη ή τεστ.

Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Ο πραγματικός χρόνος της παρτίδας δεν έχει μετρηθεί ακόμη. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.

Ο στρατός μεγαλώνει

Ένα κομμάτι και ένα κομμάτι σκακιέρας κάθε φορά.

Στο τέλος αυτού του μέρους

1

Προσθέτω ρόλους

2

Μεγαλώνω τον χώρο

3

Στήνω ολόκληρο στρατό



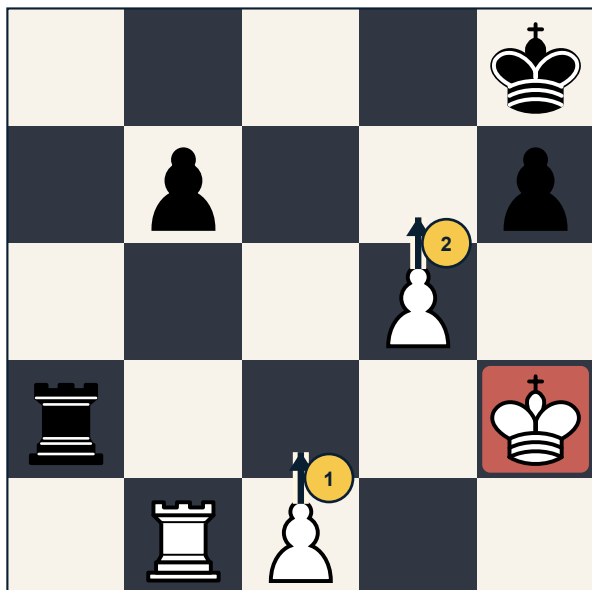
Ρυθμός

58-81

Δεν χρειάζεται να ολοκληρωθεί σε μία εβδομάδα. Μένεις όσο το παιδί παίζει με ενδιαφέρον.



Κλείσε τη γραμμή



Ο μαύρος Πύργος
δίνει σαχ.

1 Το κάτω πιόνι
προχωρά.

2 Το πάνω πιόνι
προχωρά.

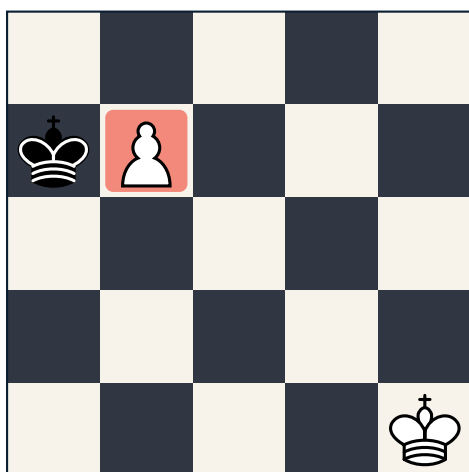
Ποια κίνηση σταματά το σαχ;

Βάζω ένα κομμάτι μέσα στη γραμμή.



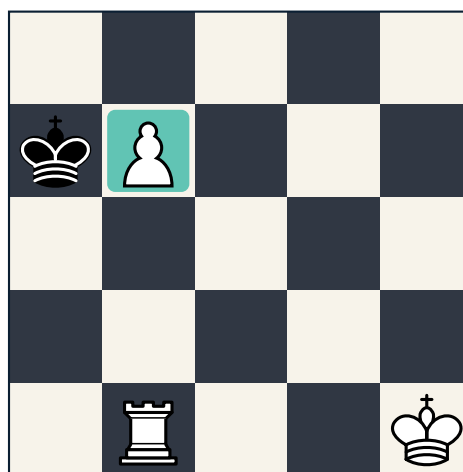
Ποιος φυλάει το πιόνι;

ΧΩΡΙΣ ΠΥΡΓΟ



Ο Βασιλιάς το παίρνει.

ΜΕ ΠΥΡΓΟ

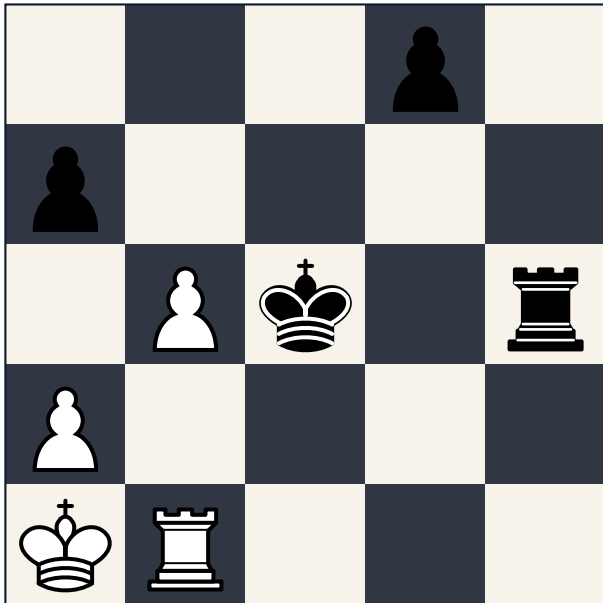


Ο Βασιλιάς δεν μπορεί.

Ο Πύργος προστατεύει σε ίσια γραμμή.



Ο Πύργος στον στρατό



ΕΣΥ · ΑΣΠΡΑ

Βασιλιάς + Πύργος
+ 2 πιόνια

ΕΓΩ · ΜΑΥΡΑ

Βασιλιάς + Πύργος
+ 2 πιόνια

Τα άσπρα ξεκινούν.

Ποιο πιόνι φυλάει ο Πύργος;

MAT ή προαγωγή = νίκη!



Παίζουμε με Πύργους

1

Σε σαχ;

Το σταματάς αμέσως.

2

Πύργος

Ίσια, χωρίς να πηδά.

3

Βασιλιάς

Μόνο σε ασφάλεια.

4

Πιόνι

1 ίσια, παίρνει 1 λοξά.

Μετά από κάθε κίνηση, προχώρα τον δείκτη.



Στο 15 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Χωρίς ροκέ. Τα πιόνια κάνουν πάντα ένα βήμα.

Ο Πύργος μπαίνει στον στρατό

Ένα νέο κομμάτι για κάθε πλευρά, στο ίδιο μικρό παιχνίδι.

Στόχος και υλικά

Να ενώσει την ίδια γραμμή του Πύργου με шах, άμυνα και προστασία. Χρειάζεσαι 5×5, δύο Βασιλιάδες, δύο Πύργους, δύο άσπρα και δύο μαύρα πιόνια, Βασίλισσες για πιθανή προαγωγή και έναν μικρό δείκτη.

Βλέπετε από τη μεριά των άσπρων: a1 κάτω αριστερά, e5 πάνω δεξιά. Οι συντεταγμένες είναι μόνο για το στήσιμο από τον ενήλικα.

Τα δύο ζεστάματα

1. Κλείσε τη γραμμή: άσπρος Βασιλιάς e2, Πύργος b1, πιόνια c1 και d3. Μαύρος Βασιλιάς e5, Πύργος a2, πιόνια b4 και e4. Ο a2 δίνει шах. Από τις δύο επιλογές μόνο c1-c2 κλείνει τη γραμμή. Το d3-d4 αφήνει τον Βασιλιά σε шах και δεν επιτρέπεται.

2. Προστασία: άσπρος Βασιλιάς e1, πιόνι b4 και μαύρος Βασιλιάς a4. Χωρίς Πύργο, ο μαύρος Βασιλιάς παίρνει το b4. Με άσπρο Πύργο b1 δεν μπορεί, επειδή ο Πύργος προστατεύει όλη την καθαρή γραμμή.

Η παρτίδα

Στήσε άσπρο Βασιλιά a1, Πύργο b1, πιόνια a2 και b3. Στήσε μαύρο Βασιλιά c3, Πύργο e3, πιόνια a4 και d5. Τα άσπρα παίζουν πρώτα. Μετά από κάθε κίνηση οποιοσδήποτε παίκτη προχώρα τον δείκτη.

Παίζετε και οι δύο κανονικά και δεν χάνεις επίτηδες. Μην παρουσιάσεις τη θέση ως γρίφο. Ρώτα μόνο «ποιο πιόνι φυλάει ο Πύργος;» και άφησε την προστασία να φανεί μέσα στην παρτίδα.

Κανόνες και τέλος

Ισχύουν οι κανόνες του προηγούμενου μίνι-σκακιού. Επιπλέον, ο Πύργος κινείται και παίρνει ίσια χωρίς να πηδά. Μπορεί να φαγωθεί όπως κάθε άλλο κομμάτι. Δεν παίρνουμε ποτέ Βασιλιά και καμία κίνηση δεν αφήνει τον δικό μας Βασιλιά σε шах.

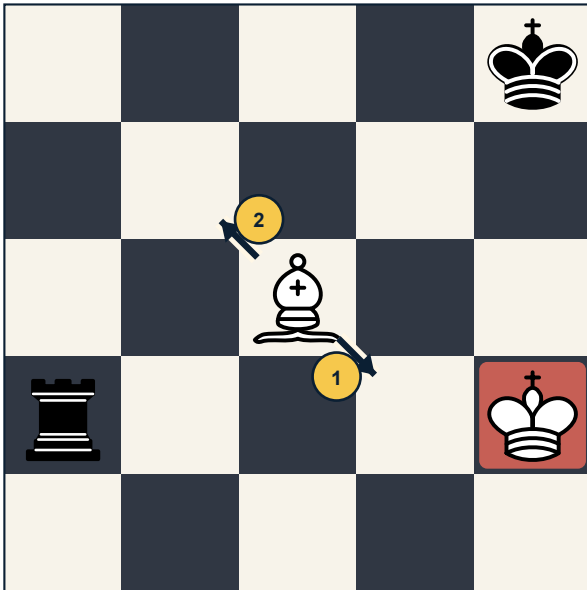
Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ, μόνοι Βασιλιάδες ή 15 ατομικές κινήσεις χωρίς νικητή είναι ισοπαλία. Κ+Π εναντίον Κ συνεχίζεται, όπως και Κ+Πύργος εναντίον Κ. Δεν υπάρχουν ακόμη ροκέ, διπλό βήμα ή en passant.

Ο έλεγχος κανόνων βρίσκει 7 νόμιμες πρώτες κινήσεις. Αν παίξει b3-b4, ο μαύρος έχει 12 νόμιμες απαντήσεις: 5 με τον Βασιλιά, 2 με πιόνι και 5 με τον Πύργο. Μετά από καθεμία, το b4-b5 παραμένει νόμιμη προαγωγή. Χωρίς τον άσπρο Πύργο, ο μαύρος Βασιλιάς θα μπορούσε να πάρει το b4. Άρα το σχέδιο εξαρτάται πράγματι από την προστασία του Πύργου. Ο έλεγχος καλύπτει αυτή τη διαδρομή και όλες τις μαύρες απαντήσεις, όχι ολόκληρο το δέντρο κάθε πιθανής παρτίδας.

Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Ο πραγματικός χρόνος της παρτίδας δεν έχει μετρηθεί ακόμη. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.



Μπες στη μέση



Ο μαύρος Πύργος
δίνει σαχ.

1 Κάτω δεξιά.

2 Πάνω αριστερά.

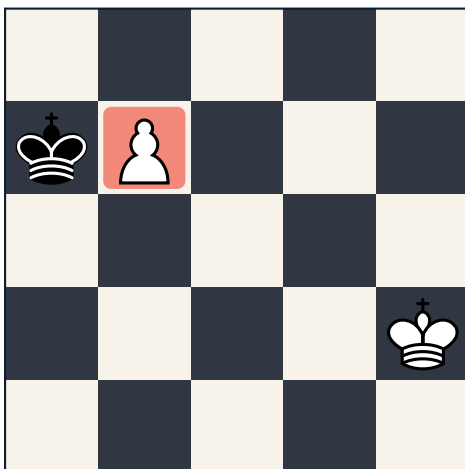
Ποια κίνηση σταματά το σαχ;

Μπαίνω ανάμεσα και κόβω τη γραμμή.



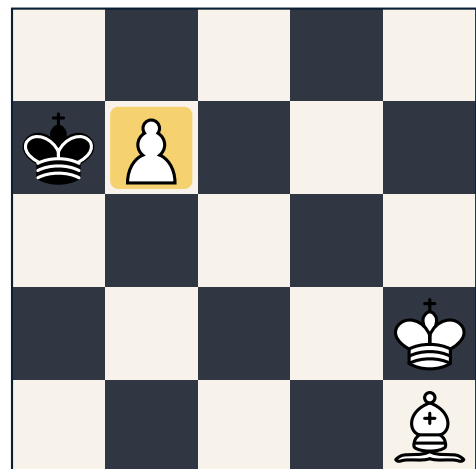
Η λοξή προστασία

ΧΩΡΙΣ ΦΡΟΥΡΟ



Ο Βασιλιάς το παίρνει.

ΜΕ ΑΞΙΩΜΑΤΙΚΟ

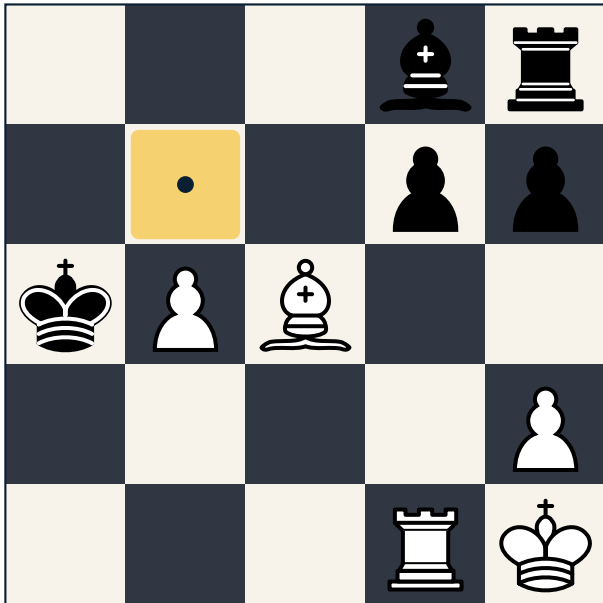


Ο Βασιλιάς δεν μπορεί.

Ο Αξιωματικός προστατεύει λοξά.



Ο Αξιωματικός στον στρατό



ΕΣΥ · ΑΣΠΡΑ

Βασιλιάς + Πύργος

Αξιωματικός + 2 πιόνια

ΕΓΩ · ΜΑΥΡΑ

Βασιλιάς + Πύργος

Αξιωματικός + 2 πιόνια

Τα άσπρα ξεκινούν.

Ο Αξιωματικός φυλάει
το χρωματιστό τετράγωνο.

MAT ή προαγωγή = νίκη!



Παίζουμε λοξά κι ίσια



Σε σαχ;

Το σταματάς αμέσως.



Αξιωματικός

Λοξά, χωρίς να πηδά.



Πύργος

Ίσια, χωρίς να πηδά.



Βασιλιάς

Μόνο σε ασφάλεια.

Πιόνι: 1 ίσια, παίρνει 1 λοξά.

Μετά από κάθε κίνηση, προχώρα τον δείκτη.



Στο 15 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Χωρίς ροκέ. Τα πιόνια κάνουν πάντα ένα βήμα.

Ο Αξιωματικός μπαίνει στον στρατό

Η λοξή κίνηση γίνεται άμυνα, προστασία και σχέδιο.

Στόχος και υλικά

Να χρησιμοποιήσει τον Αξιωματικό μέσα σε αληθινή μικρή παρτίδα. Χρειάζεσαι 5×5, δύο Βασιλιάδες, δύο Πύργους, δύο Αξιωματικούς, δύο άσπρα και δύο μαύρα πιόνια, Βασίλισσες για πιθανή προαγωγή και δείκτη.

Βλέπετε από τη μεριά των άσπρων: a1 κάτω αριστερά, e5 πάνω δεξιά. Οι συντεταγμένες είναι μόνο για το στήσιμο από τον ενήλικα.

Τα δύο ζεστάματα

1. Μπες στη μέση: άσπρος Βασιλιάς e2, άσπρος Αξιωματικός c3, μαύρος Βασιλιάς e5 και μαύρος Πύργος a2. Ο Πύργος δίνει σαχ. Μόνο c3-d2 μπαίνει στη γραμμή και το σταματά. Το c3-b4 αφήνει το σαχ ανοιχτό.

2. Λοξή προστασία: άσπρος Βασιλιάς e2, πιόνι b4 και μαύρος Βασιλιάς a4. Χωρίς φρουρό, ο μαύρος Βασιλιάς παίρνει το b4. Με άσπρο Αξιωματικό e1 δεν μπορεί, επειδή η καθαρή διαγώνιος τελειώνει στο b4.

Η παρτίδα

Στήσε άσπρο Βασιλιά e1, Πύργο d1, Αξιωματικό c3, πιόνια b3 και e2. Στήσε μαύρο Βασιλιά a3, Πύργο e5, Αξιωματικό d5, πιόνια d4 και e4. Τα άσπρα παίζουν πρώτα και κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.

Παίζετε κανονικά και δεν χάνεις επίτηδες. Δείξε μόνο ότι ο Αξιωματικός φυλάει το χρωματιστό τετράγωνο. Μην ζητήσεις συγκεκριμένη κίνηση. Αν διαλέξει άλλο σχέδιο, η παρτίδα συνεχίζεται με τους ίδιους κανόνες.

Κανόνες και τέλος

Ο Αξιωματικός κινείται και παίρνει λοξά χωρίς να πηδά. Ο Πύργος κάνει το ίδιο ίσια. Ισχύουν όλοι οι προηγούμενοι κανόνες για Βασιλιά, πιόνι, σαχ, ματ και πατ. Δεν παίρνουμε ποτέ Βασιλιά.

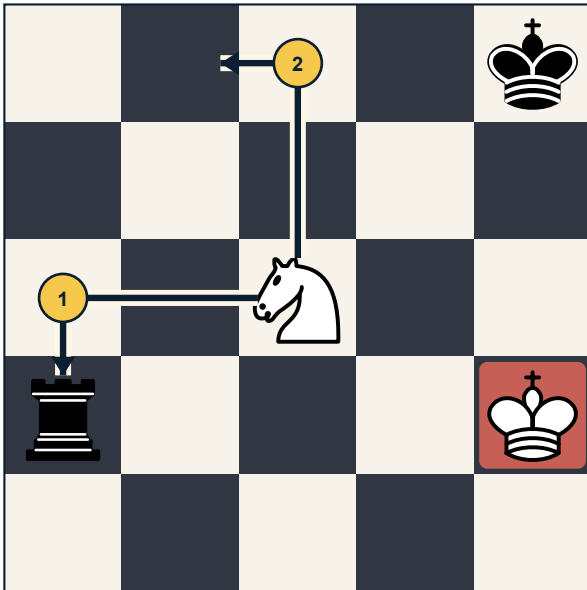
Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ, μόνοι Βασιλιάδες, Κ+Αξιωματικός εναντίον Κ ή 15 ατομικές κινήσεις χωρίς νικητή είναι ισοπαλία. Κ+Πύργος εναντίον Κ συνεχίζεται. Δεν υπάρχουν ακόμη ροκέ, διπλό βήμα ή en passant.

Ο έλεγχος βρίσκει 15 νόμιμες πρώτες κινήσεις. Αν παίξει b3-b4, ο μαύρος έχει 9 νόμιμες απαντήσεις: 3 με τον Βασιλιά, 3 με πιόνι και 3 με τον Αξιωματικό. Μετά από καθεμία, το b4-b5 παραμένει νόμιμη προαγωγή. Χωρίς τον άσπρο Αξιωματικό, ο μαύρος Βασιλιάς θα μπορούσε να πάρει το b4. Ο έλεγχος καλύπτει τη συγκεκριμένη διαδρομή και όλες τις μαύρες απαντήσεις, όχι ολόκληρο το δέντρο κάθε πιθανής παρτίδας.

Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Ο πραγματικός χρόνος της παρτίδας δεν έχει μετρηθεί ακόμη. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.



Πήδα και σώσε



Ο μαύρος Πύργος
δίνει σαχ.

1 Πάρε τον Πύργο.

2 Πήδα στη γωνία.

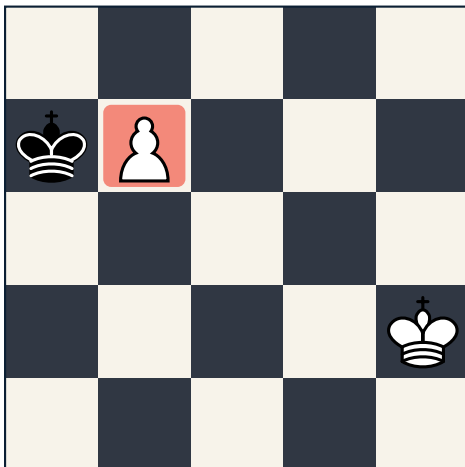
Ποια κίνηση σταματά το σαχ;

Παίρνω τον Πύργο και σταματώ το σαχ.



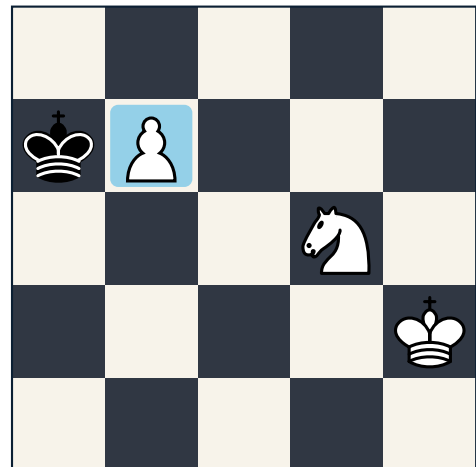
Η προστασία με άλμα

ΧΩΡΙΣ ΦΡΟΥΡΟ



Ο Βασιλιάς το παίρνει.

ΜΕ ΙΠΠΟ

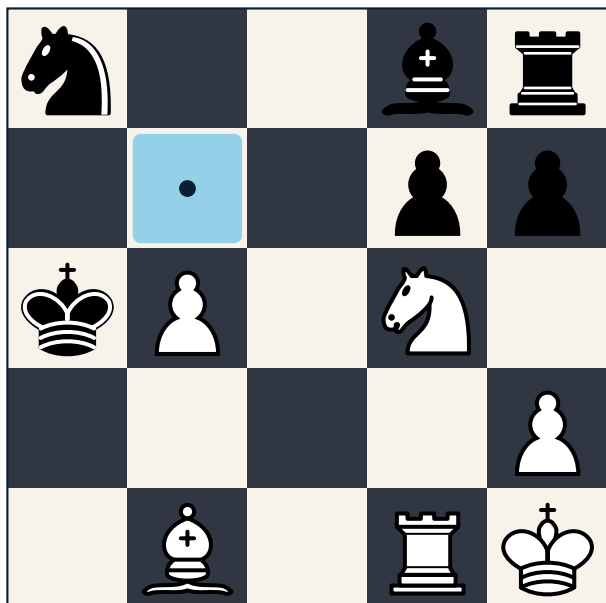


Ο Βασιλιάς δεν μπορεί.

Ο Ίππος προστατεύει με ένα άλμα.



Ο Ίππος στον στρατό



ΕΣΥ · ΑΣΠΡΑ

Βασιλιάς + Πύργος
Αξιωματικός + Ίππος
2 πιόνια

ΕΓΩ · ΜΑΥΡΑ

Βασιλιάς + Πύργος
Αξιωματικός + Ίππος
2 πιόνια

Τα άσπρα ξεκινούν.

Ο Ίππος φυλάει το κίτρινο.

MAT ή προαγωγή = νίκη!



Πηδάμε και προσέχουμε

1

Σε σαχ;

Το σταματάς αμέσως.

2

Ίππος

Δύο και ένα. Πηδά.

3

Πύργος

Ίσια, χωρίς να πηδά.

4

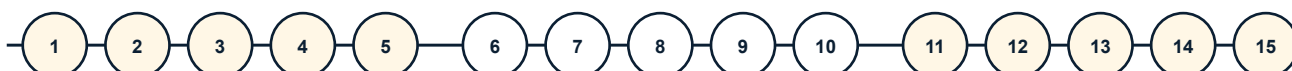
Αξιωματικός

Λοξά, χωρίς να πηδά.

Βασιλιάς: μόνο σε ασφαλές τετράγωνο.

Πιόνι: 1 ίσια, παίρνει 1 λοξά.

Μετά από κάθε κίνηση, προχώρα τον δείκτη.



Στο 15 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Χωρίς ροκέ. Τα πιόνια κάνουν πάντα ένα βήμα.

Ο Ίππος μπαίνει στον στρατό

Το άλμα γίνεται άμυνα, προστασία και σχέδιο.

Στόχος και υλικά

Να χρησιμοποιήσει τον Ίππο μέσα σε αληθινή μικρή παρτίδα. Χρειάζεσαι 5×5, δύο Βασιλιάδες, δύο Πύργους, δύο Αξιωματικούς, δύο Ίππους, δύο άσπρα και δύο μαύρα πιόνια, Βασίλισσες για πιθανή προαγωγή και δείκτη.

Βλέπετε από τη μεριά των άσπρων: a1 κάτω αριστερά, e5 πάνω δεξιά. Οι συντεταγμένες είναι μόνο για το στήσιμο από τον ενήλικα.

Τα δύο ζεστάματα

1. Πήδα και σώσε: άσπρος Βασιλιάς e2, άσπρος Ίππος c3, μαύρος Βασιλιάς e5 και μαύρος Πύργος a2. Ο Πύργος δίνει σαχ. Μόνο c3-a2 παίρνει αυτόν που δίνει σαχ. Το c3-b5 αφήνει το σαχ ανοιχτό.
2. Προστασία με άλμα: άσπρος Βασιλιάς e2, πιόνι b4 και μαύρος Βασιλιάς a4. Χωρίς φρουρό, ο μαύρος Βασιλιάς παίρνει το b4. Με άσπρο Ίππο d3 δεν μπορεί, επειδή ο Ίππος φυλάει το b4.

Η παρτίδα

Στήσε άσπρο Βασιλιά e1, Πύργο d1, Αξιωματικό b1, Ίππο d3, πιόνια b3 και e2. Στήσε μαύρο Βασιλιά a3, Πύργο e5, Αξιωματικό d5, Ίππο a5, πιόνια d4 και e4. Τα άσπρα παίζουν πρώτα και κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.

Παίζετε κανονικά και δεν χάνεις επίτηδες. Δείξε μόνο ότι ο Ίππος φυλάει το χρωματιστό τετράγωνο. Μην ζητήσεις συγκεκριμένη κίνηση. Αν διαλέξει άλλο σχέδιο, η παρτίδα συνεχίζεται με τους ίδιους κανόνες.

Κανόνες και τέλος

Ο Ίππος κάνει δύο τετράγωνα και ένα στο πλάι και πηδά πάνω από κομμάτια. Ο Πύργος κινείται ίσια και ο Αξιωματικός λοξά, χωρίς να πηδούν. Ισχύουν όλοι οι προηγούμενοι κανόνες για Βασιλιά, πιόνι, σαχ, ματ και πατ. Δεν παίρνουμε ποτέ Βασιλιά.

Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ, μόνοι Βασιλιάδες, Κ+Αξιωματικός εναντίον Κ, Κ+Ίππος εναντίον Κ ή 15 ατομικές κινήσεις χωρίς νικητή είναι ισοπαλία. Δεν υπάρχουν ακόμη ροκέ, διπλό βήμα ή en passant.

Ο έλεγχος βρίσκει 12 νόμιμες πρώτες κινήσεις. Αν παίξει b3-b4, ο μαύρος έχει 9 νόμιμες απαντήσεις: 2 με τον Βασιλιά, 2 με πιόνι, 3 με τον Αξιωματικό και 2 με τον Ίππο. Μετά από καθεμία, το b4-b5 παραμένει νόμιμη προαγωγή. Χωρίς τον άσπρο Ίππο, ο μαύρος Βασιλιάς θα μπορούσε να πάρει το b4. Ο έλεγχος καλύπτει τη συγκεκριμένη διαδρομή και όλες τις μαύρες απαντήσεις, όχι ολόκληρο το δέντρο κάθε πιθανής παρτίδας.

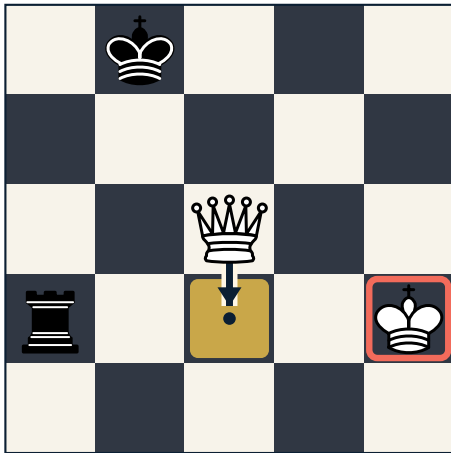
Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Ο πραγματικός χρόνος της παρτίδας δεν έχει μετρηθεί ακόμη. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.



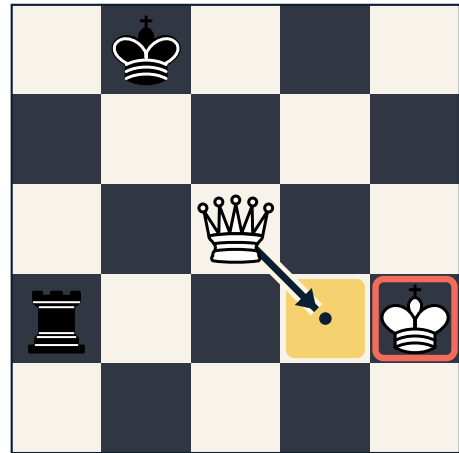
Δύο δρόμοι, ένα σαχ

Ο μαύρος Πύργος δίνει σαχ.

ΙΣΙΑ



ΛΟΞΑ

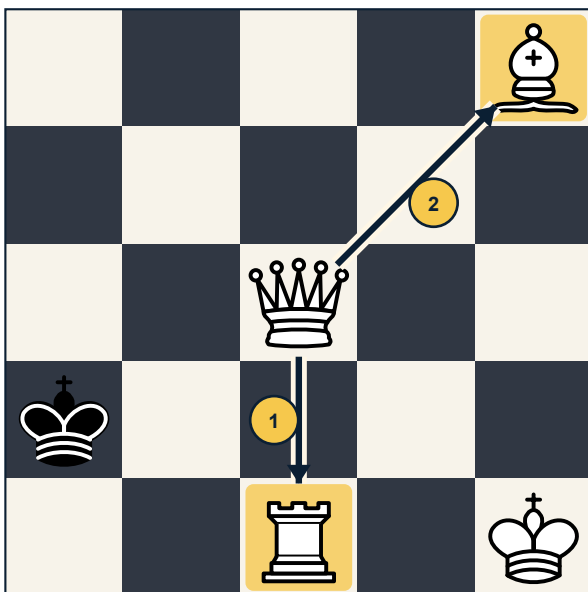


Ποιες σταματούν το σαχ;

Και οι δύο! Ίσια και λοξά.



Δύο φίλοι, μία Βασίλισσα



Η Βασίλισσα βλέπει
δύο φίλους μαζί.

1

Πύργος: ίσια.

2

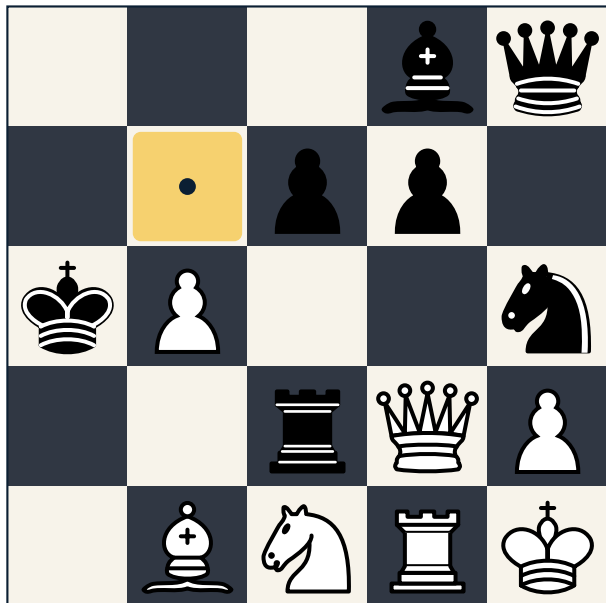
Αξιωματικός: λοξά.

Πόσους φίλους φυλάει;

Τους φυλάει και τους δύο μαζί!



Η Βασίλισσα στον στρατό



ΕΣΥ · ΑΣΠΡΑ

Βασιλιάς + Βασίλισσα

Πύργος + Αξιωματικός

Ίππος + 2 πιόνια

ΕΓΩ · ΜΑΥΡΑ

Βασιλιάς + Βασίλισσα

Πύργος + Αξιωματικός

Ίππος + 2 πιόνια

Τα άσπρα ξεκινούν.

Η Βασίλισσα φυλάει το κίτρινο.

MAT ή προαγωγή = νίκη!



Όλος ο μικρός στρατός

1

Σε σαχ;

Το σταματάς αμέσως.

2

Βασίλισσα

Ίσια και λοξά.

3

Πύργος

Ίσια, χωρίς να πηδά.

4

Αξιωματικός

Λοξά, χωρίς να πηδά.

Ίππος: δύο και ένα. Πηδά.

Βασιλιάς: μόνο σε ασφαλές τετράγωνο.

Πιόνι: 1 ίσια, παίρνει 1 λοξά.

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 15 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Χωρίς ροκέ. Τα πιόνια κάνουν πάντα ένα βήμα.

Η Βασίλισσα μπαίνει στον στρατό

Τώρα παίζει όλος ο μικρός στρατός.

Στόχος και υλικά

Να χρησιμοποιήσει τη Βασίλισσα ως ευέλικτη άμυνα και φρουρό μέσα σε αληθινή μικρή παρτίδα. Χρειάζεσαι 5×5, δύο πλήρεις μικρούς στρατούς: δύο Βασιλιάδες, δύο Βασίλισσες, δύο Πύργους, δύο Αξιωματικούς, δύο Ίππους, δύο άσπρα και δύο μαύρα πιόνια, επιπλέον Βασίλισσες για πιθανή προαγωγή και δείκτη.

Βλέπετε από τη μεριά των άσπρων: a1 κάτω αριστερά, e5 πάνω δεξιά. Οι συντεταγμένες είναι μόνο για το στήσιμο από τον ενήλικα.

Τα δύο ζεστάματα

1. Δύο δρόμοι, ένα σαχ: άσπρος Βασιλιάς e2, άσπρη Βασίλισσα c3, μαύρος Βασιλιάς b5 και μαύρος Πύργος a2. Ο Πύργος δίνει σαχ. Και το c3-c2 ίσια και το c3-d2 λοξά μπαίνουν στη γραμμή και το σταματούν.

2. Δύο φίλοι: άσπρος Βασιλιάς e1, Βασίλισσα c3, Πύργος c1, Αξιωματικός e5 και μαύρος Βασιλιάς a2. Η Βασίλισσα φυλάει τον Πύργο ίσια και τον Αξιωματικό λοξά, ταυτόχρονα.

Η παρτίδα

Στήσε άσπρο Βασιλιά e1, Βασίλισσα d2, Πύργο d1, Αξιωματικό b1, Ίππο c1, πιόνια b3 και e2. Στήσε μαύρο Βασιλιά a3, Βασίλισσα e5, Πύργο c2, Αξιωματικό d5, Ίππο e3, πιόνια c4 και d4. Τα άσπρα παίζουν πρώτα και κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.

Παίζετε κανονικά και δεν χάνεις επίτηδες. Δείξε μόνο ότι η Βασίλισσα φυλάει το χρωματιστό τετράγωνο. Μην ζητήσεις συγκεκριμένη κίνηση. Αν διαλέξει άλλο σχέδιο, η παρτίδα συνεχίζεται με τους ίδιους κανόνες.

Κανόνες και τέλος

Η Βασίλισσα κινείται ίσια και λοξά χωρίς να πηδά. Ο Πύργος κινείται ίσια, ο Αξιωματικός λοξά και ούτε αυτοί πηδούν. Ο Ίππος κάνει δύο και ένα και πηδά. Ισχύουν όλοι οι προηγούμενοι κανόνες για Βασιλιά, πιόνι, σαχ, ματ και πατ. Δεν παίρνουμε ποτέ Βασιλιά.

Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ, μόνοι Βασιλιάδες, Κ+Αξιωματικός εναντίον Κ, Κ+Ίππος εναντίον Κ, Αξιωματικός εναντίον Αξιωματικού στο ίδιο χρώμα ή 15 ατομικές κινήσεις χωρίς νικητή είναι ισοπαλία. Δεν υπάρχουν ακόμη ροκέ, διπλό βήμα ή en passant.

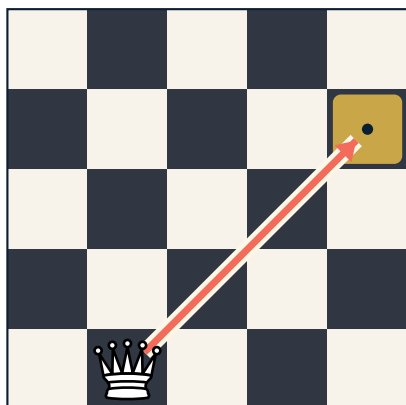
Ο έλεγχος βρίσκει 13 νόμιμες πρώτες κινήσεις. Αν παίξει b3-b4, ο μαύρος έχει 12 νόμιμες απαντήσεις: 2 με τον Βασιλιά, 2 με πιόνι, 1 με τη Βασίλισσα, 5 με τον Πύργο, 1 με τον Αξιωματικό και 1 με τον Ίππο. Μετά από καθεμία, το b4-b5 παραμένει νόμιμη προαγωγή. Χωρίς την άσπρη Βασίλισσα, ο μαύρος Βασιλιάς θα μπορούσε να πάρει το b4. Ο έλεγχος καλύπτει τη συγκεκριμένη διαδρομή και όλες τις μαύρες απαντήσεις, όχι ολόκληρο το δέντρο κάθε πιθανής παρτίδας.

Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Ο πραγματικός χρόνος της παρτίδας δεν έχει μετρηθεί ακόμη. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.



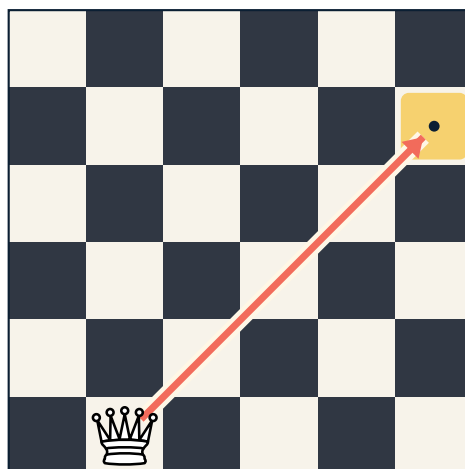
Η σκακιέρα μεγαλώνει λίγο

5×5



3 τετράγωνα

6×6

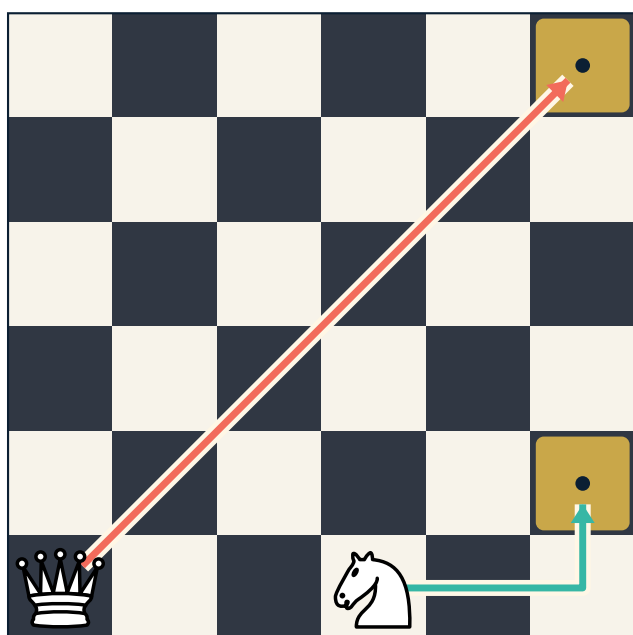


4 τετράγωνα

Λίγο μεγαλύτερη. Ίδιοι κανόνες.



Χρησιμοποίησε τον νέο χώρο



ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ

Φτάνει στη νέα άκρη.



ΠΥΡΓΟΣ + ΑΞΙΩΜΑΤΙΚΟΣ

Οι γραμμές μακραίνουν.



ΙΠΠΟΣ

Ίδιο άλμα.



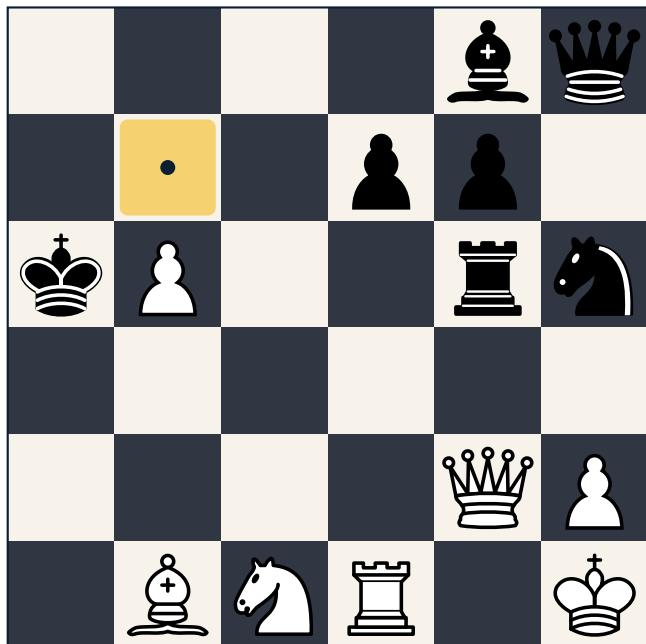
ΒΑΣΙΛΙΑΣ + ΠΙΟΝΙ

Ίδιο βήμα.

Ο χώρος μεγαλώνει ένα βήμα.



Ο μικρός στρατός σε 6x6



ΕΣΥ · ΑΣΠΡΑ

Βασιλιάς + Βασίλισσα

Πύργος + Αξιωματικός

Ίππος + 2 πιόνια

ΕΓΩ · ΜΑΥΡΑ

Βασιλιάς + Βασίλισσα

Πύργος + Αξιωματικός

Ίππος + 2 πιόνια

Τα άσπρα ξεκινούν.

Η Βασίλισσα φυλάει το κίτρινο.

MAT ή προαγωγή = νίκη!



Οι ίδιοι κανόνες

1

Σε σαχ;

Το σταματάς αμέσως.

2

Γραμμές

Δεν πηδούν.

3

Ίππος

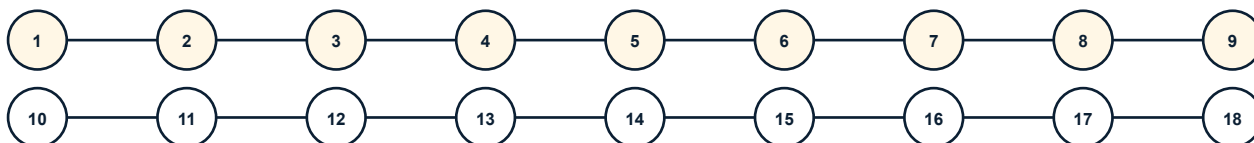
Δύο και ένα. Πηδά.

4

Βασιλιάς + πιόνι

Ίδιοι κανόνες.

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 18 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Χωρίς ροκέ. Τα πιόνια κάνουν πάντα ένα βήμα.

Ο μικρός στρατός στη μισή σκακιέρα

Ένα ήρεμο βήμα από το 5×5 προς την κανονική σκακιέρα.

Στόχος και υλικά

Να μεγαλώσει τη σκακιέρα από 5×5 σε 6×6 χωρίς να μάθει κανέναν νέο κανόνα. Το 6×6 έχει 36 από τα 64 τετράγωνα της κανονικής σκακιέρας και λειτουργεί ως καθαρό ενδιάμεσο βήμα. Χρειάζεσαι μάσκα 6×6 πάνω σε κανονική σκακιέρα, τους δύο μικρούς στρατούς, επιπλέον Βασίλισσες για πιθανή προαγωγή και δείκτη 18 θέσεων.

Βλέπετε από τη μεριά των άσπρων: a1 κάτω αριστερά, f6 πάνω δεξιά. Οι συντεταγμένες είναι μόνο για το στήσιμο από τον ενήλικα.

Τα δύο ζεστάματα

1. Η σκακιέρα μεγαλώνει λίγο: στο 5×5 βάλε άσπρη Βασίλισσα b1 και δείξε το e4. Στο 6×6 βάλε τη Βασίλισσα b1 και δείξε το f5. Είναι η ίδια λοξή γραμμή, με ένα επιπλέον τετράγωνο.
2. Ο νέος χώρος: στο 6×6 βάλε άσπρη Βασίλισσα a1 και Ίππο d1. Η Βασίλισσα φτάνει στο f6, ενώ ο Ίππος πηδά στο f2 με το ίδιο δύο και ένα. Πύργος και Αξιωματικός αποκτούν λίγο μακρύτερες γραμμές. Βασιλιάς και πιόνι κρατούν το ίδιο βήμα.

Η παρτίδα

Στήσε άσπρο Βασιλιά f1, Βασίλισσα e2, Πύργο d1, Αξιωματικό b1, Ίππο c1, πιόνια b4 και f2. Στήσε μαύρο Βασιλιά a4, Βασίλισσα f6, Πύργο e4, Αξιωματικό e6, Ίππο f4, πιόνια d5 και e5. Τα άσπρα παίζουν πρώτα και κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.

Παίζετε κανονικά και δεν χάνεις επίτηδες. Δείξε μόνο ότι η Βασίλισσα φυλάει το κίτρινο τετράγωνο. Μην ζητήσεις συγκεκριμένη κίνηση. Αν διαλέξει άλλο σχέδιο, συνεχίζετε με τους ίδιους κανόνες.

Κανόνες και τέλος

Ισχύουν όλοι οι κανόνες του 19ου μαθήματος. Βασιλιάς μόνο σε ασφαλές τετράγωνο, σαχ λύνεται αμέσως, τα κομμάτια γραμμής δεν πηδούν και ο Ίππος πηδά. Δεν παίρνουμε ποτέ Βασιλιά.

Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ, ανεπαρκές υλικό ή 18 ατομικές κινήσεις χωρίς νικητή είναι ισοπαλία. Δεν υπάρχουν ακόμη ροκέ, διπλό βήμα ή en passant.

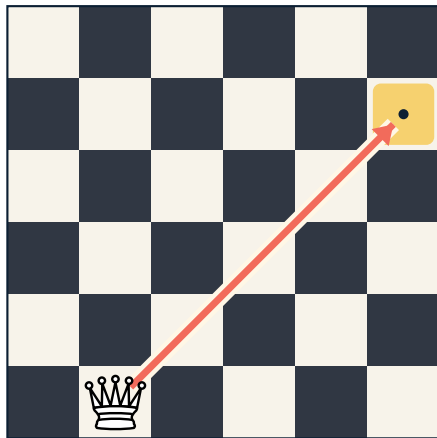
Ο έλεγχος βρίσκει 27 νόμιμες πρώτες κινήσεις. Αν παίξει b4-b5, ο μαύρος έχει 13 νόμιμες απαντήσεις: 3 με τον Βασιλιά, 1 με πιόνι, 1 με τη Βασίλισσα, 5 με τον Πύργο, 1 με τον Αξιωματικό και 2 με τον Ίππο. Μετά από καθεμία, το b5-b6 παραμένει νόμιμη προαγωγή. Χωρίς την άσπρη Βασίλισσα, ο μαύρος Βασιλιάς θα μπορούσε να πάρει το b5. Ο έλεγχος καλύπτει αυτή τη διαδρομή και όλες τις μαύρες απαντήσεις, όχι ολόκληρο το δέντρο κάθε πιθανής παρτίδας.

Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Ο πραγματικός χρόνος της παρτίδας δεν έχει μετρηθεί ακόμη. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.



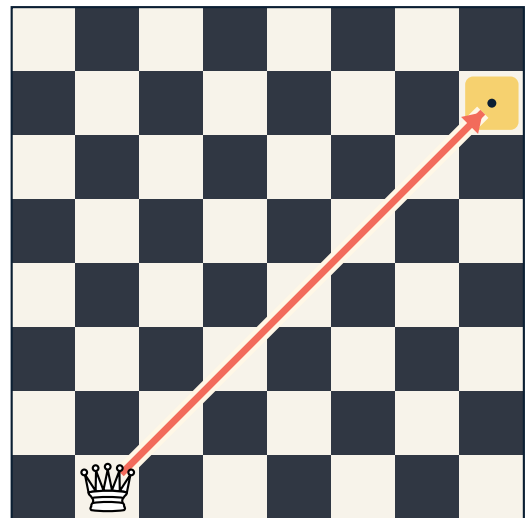
Η ίδια κίνηση, πιο μακριά

6×6



4 τετράγωνα

8×8

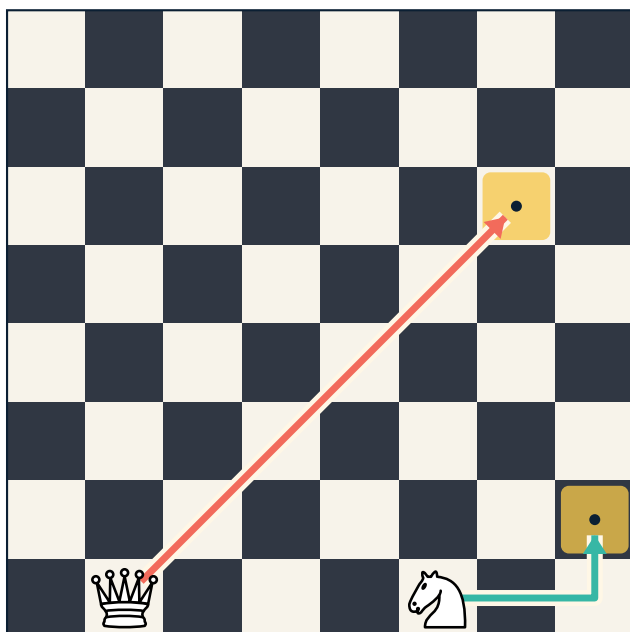


6 τετράγωνα

Μεγαλώνει η γραμμή, όχι ο κανόνας.



Τι αλλάζει, τι μένει;

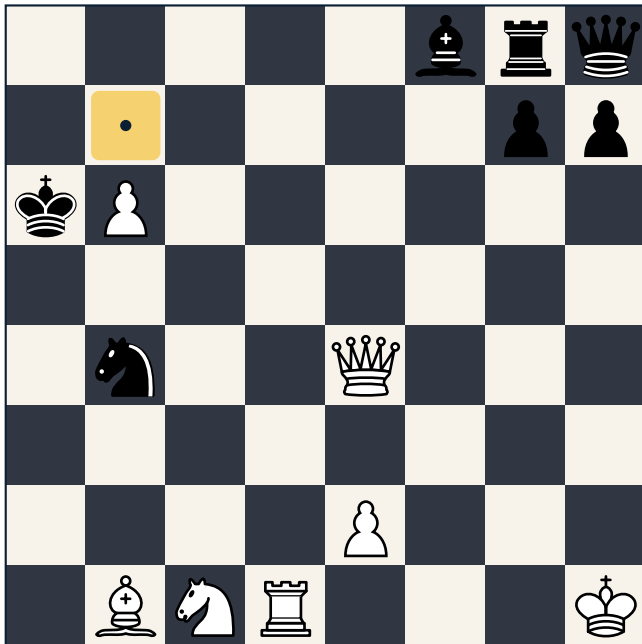


-  **ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ**
Ίδια γραμμή, πιο μακριά.
-  **ΠΥΡΓΟΣ + ΑΞΙΩΜΑΤΙΚΟΣ**
Πιο μακριά.
-  **ΙΠΠΟΣ**
Ίδιο άλμα.
-  **ΒΑΣΙΛΙΑΣ + ΠΙΟΝΙ**
Ίδιο βήμα.

Οι κανόνες μένουν ίδιοι.



Ο μικρός στρατός σε 8x8



ΕΣΥ · ΑΣΠΡΑ

Βασιλιάς + Βασίλισσα

Πύργος + Αξιωματικός

Ίππος + 2 πιόνια

ΕΓΩ · ΜΑΥΡΑ

Βασιλιάς + Βασίλισσα

Πύργος + Αξιωματικός

Ίππος + 2 πιόνια

Τα άσπρα ξεκινούν.

Η Βασίλισσα φυλάει το κίτρινο.

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Οι ίδιοι κανόνες

1

Σε σαχ;

Το σταματάς αμέσως.

2

Γραμμές

Δεν πηδούν.

3

Ίππος

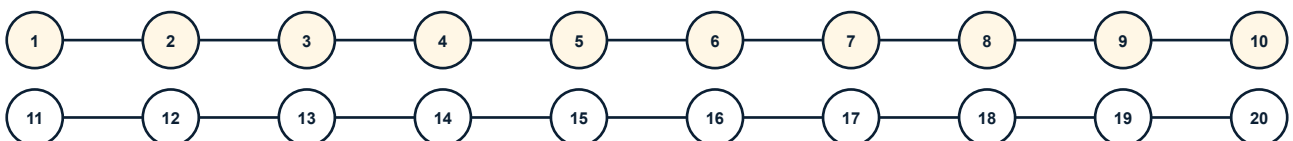
Δύο και ένα. Πηδά.

4

Βασιλιάς + πιόνι

Ίδιοι κανόνες.

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 20 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Χωρίς ροκέ. Τα πιόνια κάνουν πάντα ένα βήμα.

Ο μικρός στρατός στη μεγάλη σκακιέρα

Αλλάζει ο χώρος. Οι κανόνες μένουν ίδιοι.

Στόχος και υλικά

Να περάσει από το ενδιάμεσο 6×6 στην κανονική 8×8 χωρίς να μάθει κανέναν νέο κανόνα. Χρειάζεσαι κανονική σκακιέρα, δύο Βασιλιάδες, δύο Βασίλισσες, δύο Πύργους, δύο Αξιωματικούς, δύο Ίππους, δύο άσπρα και δύο μαύρα πιόνια, επιπλέον Βασίλισσες για πιθανή προαγωγή και δείκτη 20 θέσεων.

Βλέπετε από τη μεριά των άσπρων: a1 κάτω αριστερά, h8 πάνω δεξιά. Οι συντεταγμένες είναι μόνο για το στήσιμο από τον ενήλικα.

Τα δύο ζεστάματα

1. Η ίδια κίνηση: στο 6×6 βάλε άσπρη Βασίλισσα b1 και δείξε το f5. Στο 8×8 βάλε τη Βασίλισσα b1 και δείξε το h7. Είναι η ίδια λοξή γραμμή, απλώς τώρα συνεχίζεται για έξι τετράγωνα.

2. Τι αλλάζει: στο 8×8 βάλε άσπρη Βασίλισσα b1 και Ίππο f1. Η Βασίλισσα φτάνει στο g6, ενώ ο Ίππος πηδά στο h2 με το ίδιο δύο και ένα. Θύμισε ότι Πύργος και Αξιωματικός αποκτούν μακρύτερες γραμμές, ενώ Βασιλιάς και πιόνι κρατούν το ίδιο βήμα.

Η παρτίδα

Στήσε άσπρο Βασιλιά h1, Βασίλισσα e4, Πύργο d1, Αξιωματικό b1, Ίππο c1, πιόνια b6 και e2. Στήσε μαύρο Βασιλιά a6, Βασίλισσα h8, Πύργο g8, Αξιωματικό f8, Ίππο b4, πιόνια g7 και h7. Τα άσπρα παίζουν πρώτα και κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.

Παίζετε κανονικά και δεν χάνεις επίτηδες. Δείξε μόνο ότι η Βασίλισσα φυλάει το κίτρινο τετράγωνο. Μην ζητήσεις συγκεκριμένη κίνηση. Αν διαλέξει άλλο σχέδιο, συνεχίζετε με τους ίδιους κανόνες.

Κανόνες και τέλος

Ισχύουν όλοι οι κανόνες του 19ου μαθήματος. Βασιλιάς μόνο σε ασφαλές τετράγωνο, σαχ λύνεται αμέσως, τα κομμάτια γραμμής δεν πηδούν και ο Ίππος πηδά. Δεν παίρνουμε ποτέ Βασιλιά.

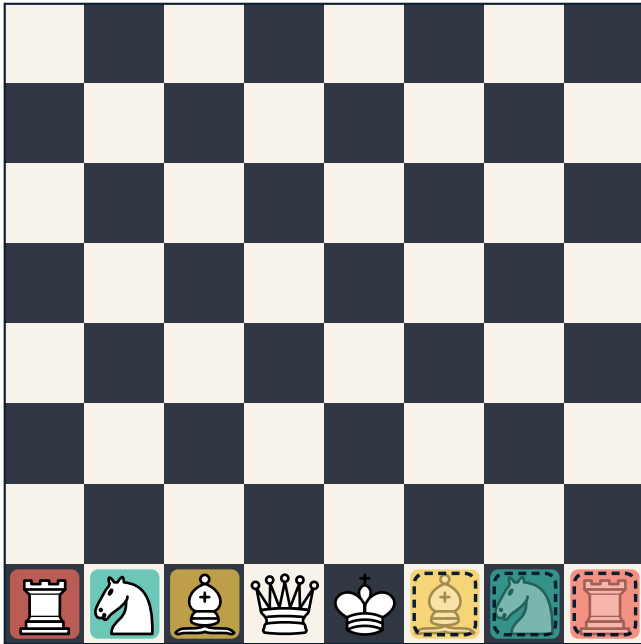
Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ, ανεπαρκές υλικό ή 20 ατομικές κινήσεις χωρίς νικητή είναι ισοπαλία. Δεν υπάρχουν ακόμη ροκέ, διπλό βήμα ή en passant.

Ο έλεγχος βρίσκει 43 νόμιμες πρώτες κινήσεις. Αν παίξει b6-b7, ο μαύρος έχει 14 νόμιμες απαντήσεις: 4 με τον Βασιλιά, 2 με πιόνι, 3 με τον Αξιωματικό και 5 με τον Ίππο. Μετά από καθεμία, το b7-b8 παραμένει νόμιμη προαγωγή. Χωρίς την άσπρη Βασίλισσα, ο μαύρος Βασιλιάς θα μπορούσε να πάρει το b7. Ο έλεγχος καλύπτει αυτή τη διαδρομή και όλες τις μαύρες απαντήσεις, όχι ολόκληρο το δέντρο κάθε πιθανής παρτίδας.

Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Ο πραγματικός χρόνος της παρτίδας δεν έχει μετρηθεί ακόμη. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.



Βρες το ταίρι του



ΒΑΛΕ ΚΑΙ ΤΟΝ ΑΛΛΟ



ΠΥΡΓΟ

στην άλλη γωνία



ΙΠΠΟ

δίπλα στον Πύργο



ΑΞΙΩΜΑΤΙΚΟ

δίπλα στον Ίππο

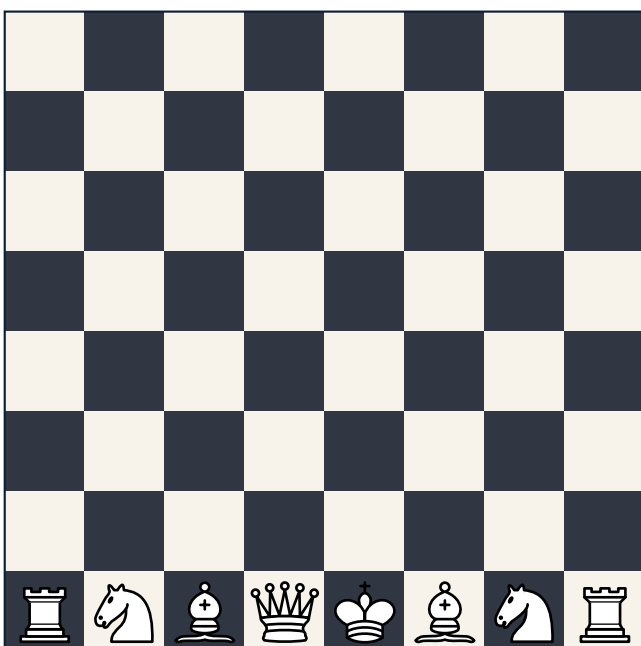
Βάλε τα αληθινά κομμάτια

πάνω στις αχνές θέσεις.

Ένα από εδώ. Το ταίρι του απέναντι.



Χτίσε την πίσω σειρά



ΓΩΝΙΕΣ

Οι δύο Πύργοι.



ΔΙΠΛΑ

Οι δύο Ίπποι.



ΜΕΤΑ

Οι δύο Αξιωματικοί.



ΣΤΗ ΜΕΣΗ

Βασίλισσα + Βασιλιάς.

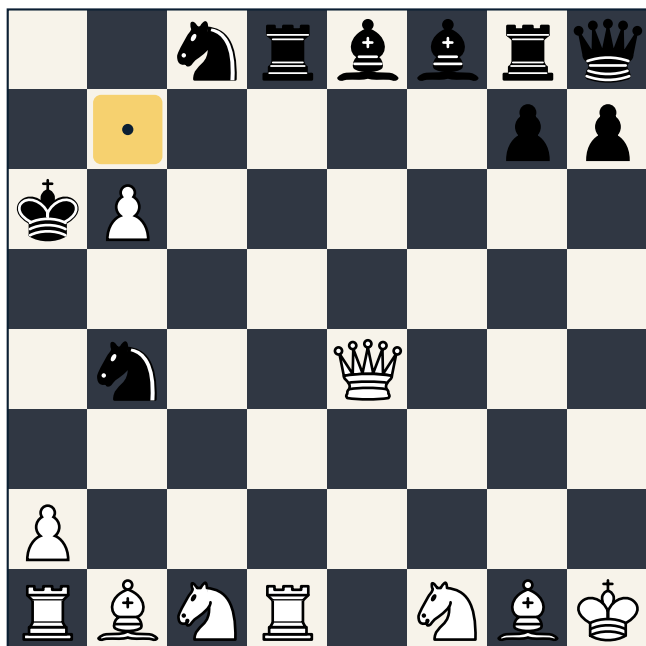
Στήσε. Ανακάτεψε.

Ξαναστήσε από την αρχή.

Η Βασίλισσα πατά στο χρώμα της.



Ο στρατός έχει ζευγάρια



ΕΣΥ · ΑΣΠΡΑ

Βασιλιάς + Βασίλισσα

2 Πύργοι + 2 Αξιωματικοί

2 Ίπποι + 2 πιόνια

ΕΓΩ · ΜΑΥΡΑ

Βασιλιάς + Βασίλισσα

2 Πύργοι + 2 Αξιωματικοί

2 Ίπποι + 2 πιόνια

Τα άσπρα ξεκινούν.

Η Βασίλισσα φυλάει το κίτρινο.

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Ίδια κομμάτια, ίδιος κανόνας

1

Σε σαχ;

Το σταματάς αμέσως.

2

Τα ζευγάρια

Κινούνται με τον ίδιο τρόπο.

3

Γραμμές

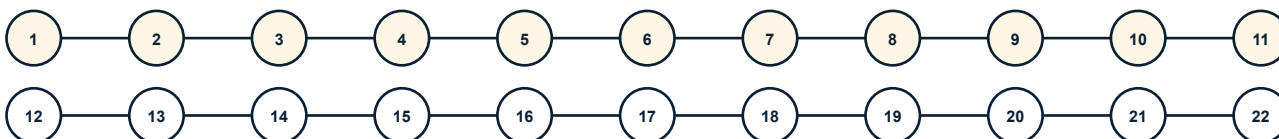
Δεν πηδούν.

4

Ίπποι

Δύο και ένα. Πηδούν.

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 22 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Χωρίς ροκέ. Τα πιόνια κάνουν πάντα ένα βήμα.

Ο στρατός βρίσκει τα ζευγάρια του

Η σκακιέρα μένει 8×8. Προστίθενται μόνο τα δεύτερα κομμάτια.

Στόχος και υλικά

Να αναγνωρίζει ότι κάθε πλευρά έχει δύο Πύργους, δύο Αξιωματικούς και δύο Ίππους και να χτίζει την πίσω σειρά από τις άκρες προς τη μέση. Χρειάζεσαι κανονική σκακιέρα, τους δύο Βασιλιάδες, τις δύο Βασίλισσες, τέσσερις Πύργους, τέσσερις Αξιωματικούς, τέσσερις Ίππους, δύο άσπρα και δύο μαύρα πιόνια, εφεδρικές Βασίλισσες για προαγωγή και δείκτη 22 θέσεων.

Βλέπετε από τη μεριά των άσπρων: a1 κάτω αριστερά, h8 πάνω δεξιά. Οι συντεταγμένες είναι μόνο για το στήσιμο από τον ενήλικα.

Τα δύο ζεστάματα

1. Βρες το ταίρι: βάλε άσπρο Πύργο a1, Ίππο b1, Αξιωματικό c1, Βασίλισσα d1 και Βασιλιά e1. Το παιδί βάζει τον δεύτερο Αξιωματικό f1, τον δεύτερο Ίππο g1 και τον δεύτερο Πύργο h1 πάνω στις αχνές θέσεις. Μετά κάντε το ίδιο με τα μαύρα στην όγδοη σειρά.

2. Χτίσε την πίσω σειρά: ανακάτεψε τα οκτώ άσπρα κομμάτια και ξαναστήστε τα από τις άκρες προς τη μέση. Πρώτα οι Πύργοι, μετά οι Ίπποι, μετά οι Αξιωματικοί. Η Βασίλισσα πατά στο χρώμα της και ο Βασιλιάς παίρνει το τελευταίο κενό της μέσης.

Η παρτίδα

Στήσε άσπρο Βασιλιά h1, Βασίλισσα e4, Πύργους a1 και d1, Αξιωματικούς b1 και g1, Ίππους c1 και f1, πιόνια b6 και a2. Στήσε μαύρο Βασιλιά a6, Βασίλισσα h8, Πύργους d8 και g8, Αξιωματικούς e8 και f8, Ίππους c8 και b4, πιόνια g7 και h7. Τα άσπρα παίζουν πρώτα και κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.

Παίζετε κανονικά και δεν χάνεις επίτηδες. Δείξε μόνο ότι η άσπρη Βασίλισσα φυλάει το κίτρινο τετράγωνο. Μην ζητήσεις συγκεκριμένη κίνηση. Αν διαλέξει άλλο σχέδιο, συνεχίζετε με τους ίδιους κανόνες.

Κανόνες και τέλος

Κάθε δεύτερο κομμάτι κινείται ακριβώς όπως το ταίρι του. Ισχύουν όλοι οι προηγούμενοι κανόνες: Βασιλιάς μόνο σε ασφαλή θέση, шах λύνεται αμέσως, τα κομμάτια γραμμής δεν πηδούν και οι Ίπποι πηδούν.

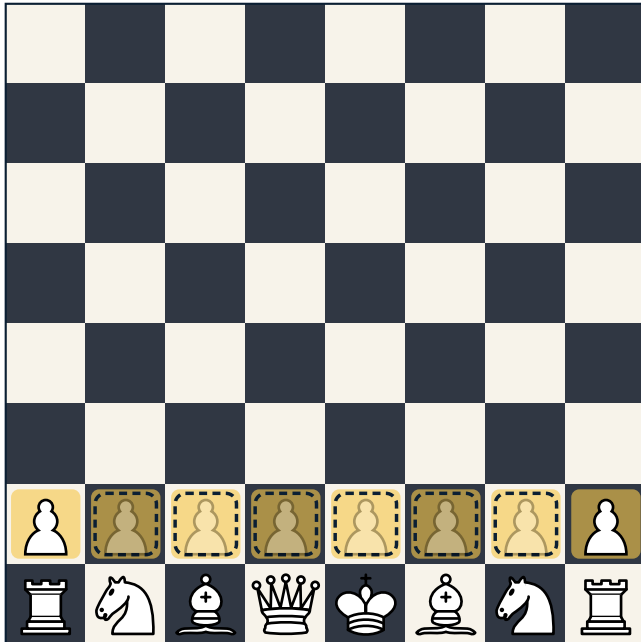
Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ, ανεπαρκές υλικό ή 22 ατομικές κινήσεις χωρίς νικητή είναι ισοπαλία. Δεν υπάρχουν ακόμη ροκέ, διπλό βήμα ή en passant.

Ο έλεγχος βρίσκει 50 νόμιμες πρώτες κινήσεις. Αν παίξει b6-b7, ο μαύρος έχει 30 νόμιμες απαντήσεις: 2 με τον Βασιλιά, 2 με πιόνι, 7 με Πύργο, 10 με Αξιωματικό και 9 με Ίππο. Μετά από καθεμία, το b7-b8 παραμένει νόμιμη προαγωγή. Χωρίς την άσπρη Βασίλισσα, ο μαύρος Βασιλιάς θα μπορούσε να πάρει το b7. Ο έλεγχος καλύπτει αυτή τη διαδρομή και όλες τις μαύρες απαντήσεις, όχι ολόκληρο το δέντρο κάθε πιθανής παρτίδας.

Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Ο πραγματικός χρόνος της παρτίδας δεν έχει μετρηθεί ακόμη. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.



Γέμισε τη γραμμή



ΕΓΩ

βάζω τα δύο στις άκρες.

ΕΣΥ

γεμίζεις τα έξι κενά.

$$2 + 6 = 8$$

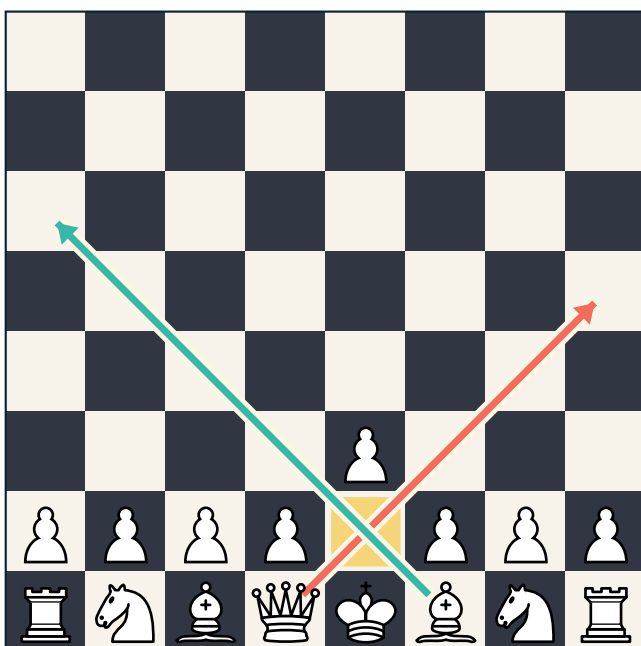
Μία γραμμή μπροστά από

τα πίσω κομμάτια.

Οχτώ πιόνια. Μία γεμάτη γραμμή.



Άνοιξε μία πόρτα



ΠΙΟΝΙ

Κάνει ένα βήμα.



ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ

Βρίσκει λοξό δρόμο.



ΑΞΙΩΜΑΤΙΚΟΣ

Βρίσκει λοξό δρόμο.

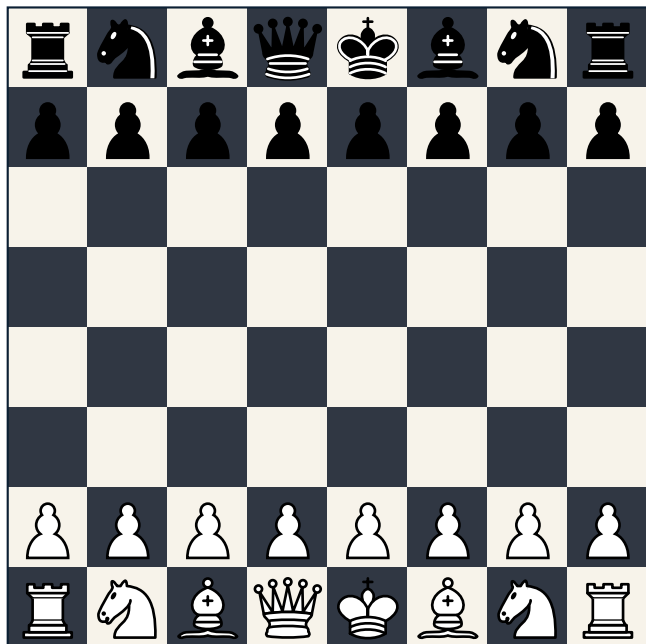
Ο Ίππος μπορεί ήδη

να πηδήξει τη γραμμή.

Άδειασε μία πόρτα. Δες ποιοι βγαίνουν.



Ολόκληρος ο στρατός



ΕΣΥ · ΑΣΠΡΑ

8 πίσω κομμάτια

8 πιόνια μπροστά

ΕΓΩ · ΜΑΥΡΑ

8 πίσω κομμάτια

8 πιόνια μπροστά

Τα άσπρα ξεκινούν.

Ποιον δρόμο θα ανοίξεις;

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Πριν κουνήσεις

1

Σε σαχ;

Το σταματάς αμέσως.

2

Πιόνια

1 ίσια, παίρνουν 1 λοξά.

3

Γραμμές

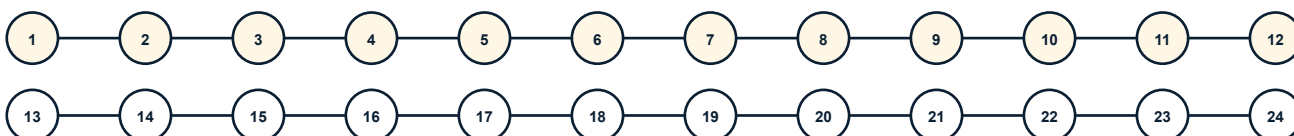
Θέλουν καθαρό δρόμο.

4

Ίπποι

Πηδούν πάνω από τη γραμμή.

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 24 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Χωρίς διπλό βήμα, ροκέ ή en passant.

Η γραμμή των πιονιών

Η πίσω σειρά μένει ίδια. Μπροστά της μπαίνουν οχτώ πιόνια.

Στόχος και υλικά

Να συμπληρώνει την κανονική αρχική παράταξη και να βλέπει ότι τα πιόνια κλείνουν αρχικά τους δρόμους των πίσω κομματιών. Χρειάζεσαι κανονική σκακιέρα, όλα τα 32 κομμάτια, εφεδρικές Βασίλισσες για πιθανή προαγωγή και δείκτη 24 θέσεων.

Βλέπετε από τη μεριά των άσπρων: a1 κάτω αριστερά, h8 πάνω δεξιά. Οι συντεταγμένες είναι μόνο για το στήσιμο από τον ενήλικα.

Τα δύο ζεστάματα

1. Γέμισε τη γραμμή: στήσε την άσπρη πίσω σειρά από το προηγούμενο μάθημα και βάλε πιόνια a2 και h2. Το παιδί γεμίζει με έξι πιόνια τα κενά b2-g2. Μετρήστε $2 + 6 = 8$ και επαναλάβετε με τα μαύρα στη γραμμή a7-h7.

2. Άνοιξε μία πόρτα: από την αρχική θέση παίξε e2-e3, πάντα ένα βήμα. Το e2 αδειάζει. Δείξε ότι η Βασίλισσα d1 μπορεί τώρα να φτάσει ως το h5 και ο Αξιωματικός f1 ως το a6. Ο Ίππος δεν χρειάζεται πόρτα και μπορεί να πηδήξει από την αρχή.

Η παρτίδα

Στήσε τα άσπρα στην κανονική θέση: Πύργος a1, Ίππος b1, Αξιωματικός c1, Βασίλισσα d1, Βασιλιάς e1, Αξιωματικός f1, Ίππος g1, Πύργος h1 και πιόνια a2-h2. Στήσε τα μαύρα με την ίδια σειρά στο a8-h8 και τα πιόνια στο a7-h7.

Τα άσπρα παίζουν πρώτα. Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη μία θέση. Παίζετε κανονικά και δεν χάνεις επιτηδες. Η κάρτα μένει ορατή. Μην ζητήσεις συγκεκριμένο πρώτο πιόνι ή συγκεκριμένο σχέδιο.

Κανόνες και τέλος

Ισχύουν όλοι οι προηγούμενοι κανόνες. Τα πιόνια προχωρούν ένα τετράγωνο και παίρνουν ένα λοξά. Τα κομμάτια γραμμής χρειάζονται καθαρό δρόμο. Οι Ίπποι πηδούν. Σε σαχ, η επόμενη κίνηση πρέπει να το σταματήσει.

Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ, ανεπαρκές υλικό ή 24 ατομικές κινήσεις χωρίς νικητή είναι ισοπαλία. Δεν υπάρχουν ακόμη διπλό βήμα, ροκέ ή en passant.

Ο έλεγχος βρίσκει ακριβώς 12 νόμιμες πρώτες κινήσεις: 8 μονά βήματα πιονιών και 4 άλματα Ίππων. Μετά από καθεμία, τα μαύρα έχουν επίσης 12 απαντήσεις. Ελέγχθηκαν και οι 144 ακμές αυτών των απαντήσεων. Μετά το e2-e3, η Βασίλισσα και ο Αξιωματικός αποκτούν τις δύο τυπωμένες λοξές διαδρομές. Ο έλεγχος καλύπτει τα πρώτα δύο μισά βήματα, όχι ολόκληρο το δέντρο της παρτίδας.

Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Ο πραγματικός χρόνος της παρτίδας δεν έχει μετρηθεί ακόμη. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.

Πλήρες σκάκι και σκέψη

Οι ειδικοί κανόνες μπαίνουν τελευταίοι και η σκέψη γίνεται συνήθεια.

Στο τέλος αυτού του μέρους

1

Παίζω όλους τους κανόνες

2

Παρατηρώ τι άλλαξε

3

Διαλέγω τη δική μου κίνηση



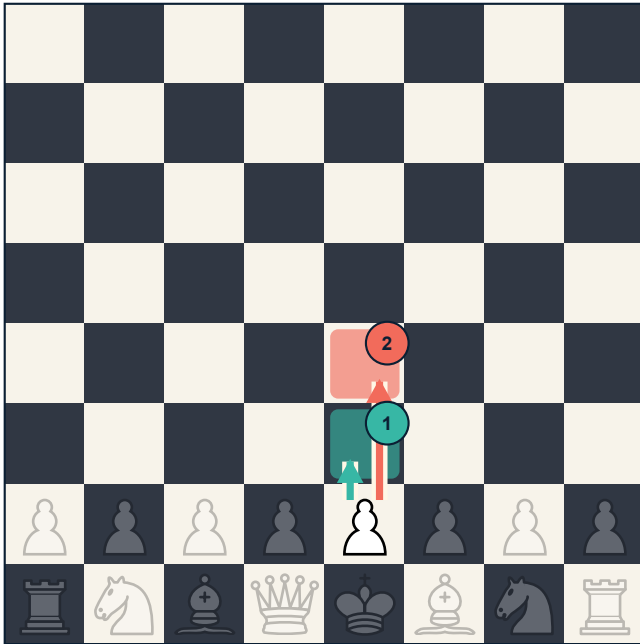
Ρυθμός

83-118

Δεν χρειάζεται να ολοκληρωθεί σε μία εβδομάδα. Μένεις όσο το παιδί παίζει με ενδιαφέρον.



Ένα ή δύο;



ΠΡΩΤΗ ΚΙΝΗΣΗ

1 τετράγωνο

ή

2 τετράγωνα

Εσύ διαλέγεις.

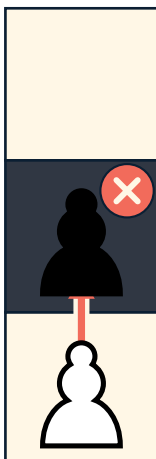
Μόνο από τη γραμμή
όπου ξεκινά το πιόνι.

Στην πρώτη κίνηση: ένα ή δύο.



Δύο άδεια τετράγωνα

ΚΛΕΙΣΤΟ ΤΟ 1ο



ΚΛΕΙΣΤΟ ΤΟ 2ο



ΓΙΑ ΔΥΟ ΒΗΜΑΤΑ

1

Το πρώτο τετράγωνο
πρέπει να είναι άδειο.

2

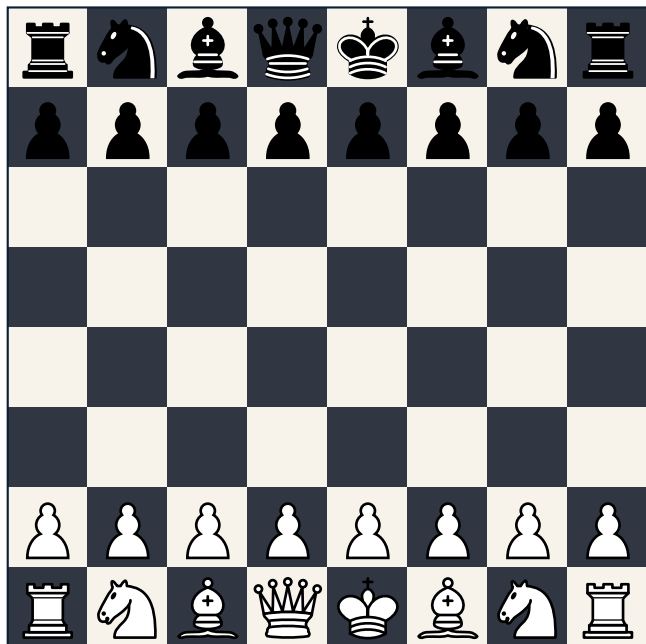
Το δεύτερο τετράγωνο
πρέπει να είναι άδειο.

Δεν πηδά. Δεν τρώει ίσια.

Δύο βήματα μόνο με καθαρό δρόμο.



Ο στρατός κάνει χώρο



ΠΡΩΤΗ ΚΙΝΗΣΗ

1 ή 2 ίσια

ΜΕΤΑ

μόνο 1 ίσια

ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΑ ΔΥΟ ΧΡΩΜΑΤΑ

Τα άσπρα ξεκινούν.

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Θυμήσου τα τέσσερα

1

Στην αρχή

1 ή 2 ίσια.

2

Μετά

Μόνο 1 ίσια.

3

Δρόμος

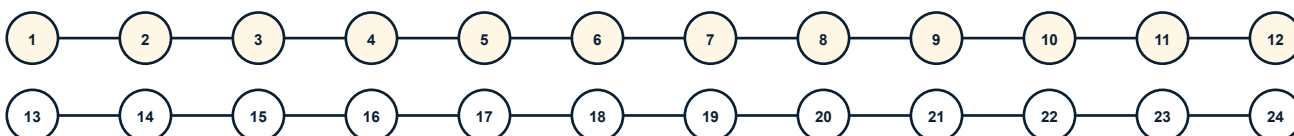
Και τα δύο κενά.

4

Φάγωμα

Πάντα 1 λοξά.

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 24 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Χωρίς ροκέ ή en passant.

Ένα ή δύο;

Το πιόνι αποκτά το διπλό πρώτο βήμα και μόνο αυτό.

Στόχος και υλικά

Να διαλέγει ένα ή δύο τετράγωνα στην πρώτη κίνηση κάθε πιονιού, χωρίς να το αφήνει να πηδά ή να προσγειώνεται πάνω σε κομμάτι. Χρειάζεσαι κανονική σκακιέρα, όλα τα 32 κομμάτια, εφεδρικές Βασίλισσες για πιθανή προαγωγή και δείκτη 24 θέσεων.

Βλέπετε από τη μεριά των άσπρων: a1 κάτω αριστερά, h8 πάνω δεξιά. Οι συντεταγμένες είναι μόνο για το στήσιμο από τον ενήλικα.

Τα δύο ζεστάματα

1. Ένα ή δύο: από την αρχική θέση δείξε το άσπρο πιόνι e2. Μπορεί να πάει e3 ή e4. Το παιδί διαλέγει και το μετακινεί. Βάλε το ξανά στο e2 και επανάλαβε χωρίς να ζητήσεις ποια επιλογή είναι καλύτερη.
2. Δύο άδεια τετράγωνα: βάλε ένα κομμάτι πρώτα στο e3 και μετά στο e4. Με κομμάτι στο e3, το πιόνι e2 δεν κινείται ίσια καθόλου. Με κομμάτι μόνο στο e4, μπορεί να πάει e3 αλλά όχι e4. Πες: για δύο βήματα, και τα δύο τετράγωνα πρέπει να είναι άδεια.

Η παρτίδα

Στήσε την κανονική αρχική θέση με όλα τα 32 κομμάτια. Τα άσπρα παίζουν πρώτα. Κάθε κίνηση οποιουδήποτε παίκτη προχωρά τον δείκτη μία θέση.

Παίζετε κανονικά και δεν χάνεις επίτηδες. Η κάρτα μένει ορατή. Όταν κουνά πιόνι από την αρχική γραμμή, ρώτησε μόνο: ένα ή δύο; Μην προτείνεις συγκεκριμένο πιόνι ή άνοιγμα.

Κανόνες και τέλος

Στην πρώτη του κίνηση, το πιόνι μπορεί να προχωρήσει ένα ή δύο τετράγωνα ίσια. Και τα δύο πρέπει να είναι άδεια. Αφού φύγει από την αρχική γραμμή, προχωρά μόνο ένα. Εξακολουθεί να παίρνει πάντα ένα τετράγωνο λοξά.

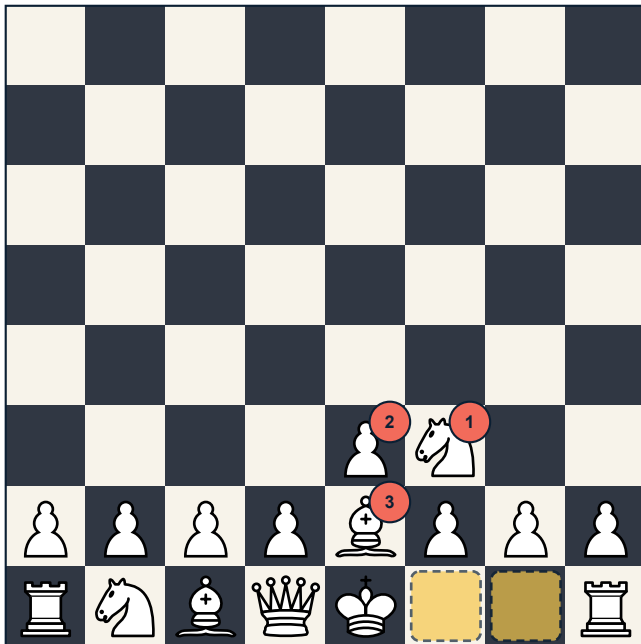
Ισχύουν όλοι οι άλλοι κανόνες του 23ου. Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ, ανεπαρκές υλικό ή 24 ατομικές κινήσεις χωρίς νικητή είναι ισοπαλία. Δεν υπάρχουν ακόμη ροκέ ή en passant.

Ο έλεγχος βρίσκει ακριβώς 20 νόμιμες πρώτες κινήσεις: 8 μονά βήματα πιονιών, 8 διπλά βήματα και 4 άλματα ίππων. Μετά από καθεμία, τα μαύρα έχουν επίσης 20 απαντήσεις. Ελέγχθηκαν και οι 400 ακμές αυτών των απαντήσεων. Ελέγχθηκαν χωριστά το μπλοκαρισμένο πρώτο και δεύτερο τετράγωνο, η απώλεια του διπλού βήματος αφού κινηθεί το πιόνι και η απουσία en passant. Δεν είναι έλεγχος όλου του δέντρου της παρτίδας.

Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Ο πραγματικός χρόνος της παρτίδας δεν έχει μετρηθεί ακόμη. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.



Άδειασε τον διάδρομο



1

ΙΠΠΟΣ

πηδά και αφήνει κενό.

2

ΠΙΟΝΙ

ανοίγει λοξό δρόμο.

3

ΑΞΙΩΜΑΤΙΚΟΣ

βγαίνει και αφήνει κενό.

Τώρα ο δρόμος είναι ανοιχτός.

Δύο άδεια τετράγωνα ανάμεσα.



Δύο κομμάτια, μία κίνηση

ΠΡΙΝ



ΜΕΤΑ



1

Βασιλιάς: δύο προς τον Πύργο.

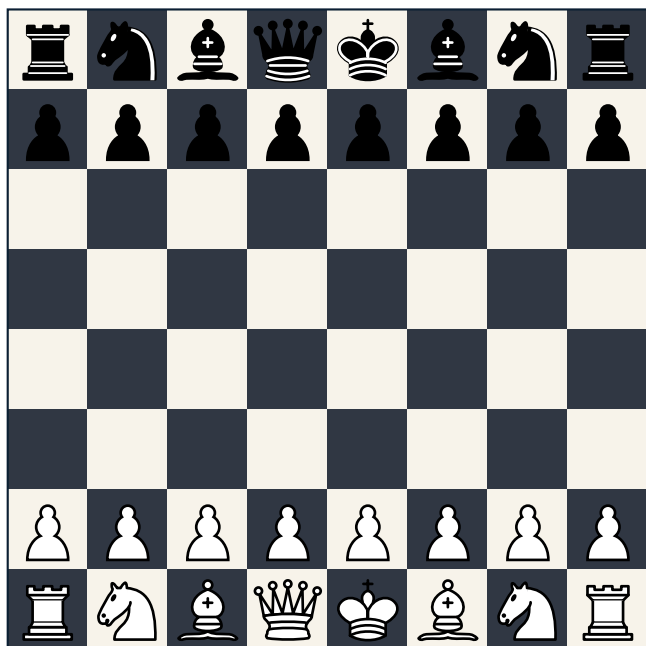
2

Πύργος: περνά δίπλα του.

Δύο κομμάτια. Μία κίνηση: Ο-Ο.



Ο Βασιλιάς βρίσκει σπίτι



ΜΙΚΡΟ ΡΟΚΕ

ΒΑΣΙΛΙΑΣ

δύο προς τον Πύργο

ΠΥΡΓΟΣ

έρχεται δίπλα του

ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

Τα άσπρα ξεκινούν.

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Τέσσερα πράσινα φώτα

1

Ακίνητοι

Βασιλιάς + Πύργος.

2

Δρόμος

Δύο θέσεις κενές.

3

Όχι σε σαχ

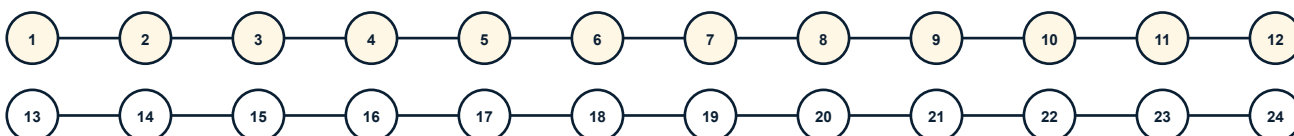
Ούτε πριν ούτε μετά.

4

Πέρασμα

Όχι μέσα από σαχ.

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 24 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Μόνο μικρό ροκέ. Χωρίς en passant.

Ο Βασιλιάς βρίσκει σπίτι

Μπαίνει μόνο το μικρό ροκέ. Το μεγάλο περιμένει.

Στόχος και υλικά

Να εκτελεί το μικρό ροκέ ως μία κίνηση δύο κομματιών και να αναγνωρίζει πότε επιτρέπεται.

Χρειάζεσαι κανονική σκακιέρα, όλα τα 32 κομμάτια, εφεδρικές Βασίλισσες για πιθανή προαγωγή και δείκτη 24 θέσεων.

Βλέπετε από τη μεριά των άσπρων: a1 κάτω αριστερά, h8 πάνω δεξιά. Οι συντεταγμένες είναι μόνο για το στήσιμο από τον ενήλικα.

Τα δύο ζεστάματα

1. Άδειασε τον διάδρομο: από την αρχική θέση μετακίνησε τον Ίππο g1-f3, το πiónι e2-e3 και τον Αξιωματικό f1-e2. Στο ζέσταμα δεν παίζετε εναλλάξ. Απλώς ετοιμάζετε τις δύο άδειες θέσεις f1 και g1.

2. Δύο κομμάτια, μία κίνηση: άφησε μόνο άσπρο Βασιλιά e1 και Πύργο h1. Το παιδί μετακινεί πρώτα τον Βασιλιά δύο τετράγωνα προς τον Πύργο, στο g1, και μετά τον Πύργο δίπλα του, στο f1. Μετρά όλο το Ο-Ο ως μία κίνηση. Επανάλαβε καθρεφτιστά με τα μαύρα.

Η παρτίδα

Στήσε την κανονική αρχική θέση με όλα τα 32 κομμάτια. Τα άσπρα παίζουν πρώτα. Κάθε κίνηση οποιουδήποτε παίκτη προχωρά τον δείκτη μία θέση. Το μικρό ροκέ μετρά μία κίνηση.

Παίζετε κανονικά και δεν χάνεις επίτηδες. Η κάρτα μένει ορατή. Μην ζητήσεις από το παιδί να κάνει ροκέ. Όταν το σκεφτεί, ελέγξτε μαζί τα τέσσερα πράσινα φώτα της κάρτας.

Κανόνες και τέλος

Για μικρό ροκέ, ο Βασιλιάς και ο κοντινός Πύργος δεν πρέπει να έχουν κινηθεί νωρίτερα, ακόμη κι αν γύρισαν στις θέσεις τους. Οι δύο θέσεις ανάμεσά τους πρέπει να είναι άδειες. Ο Βασιλιάς δεν μπορεί να είναι σε σαχ, να περάσει από σαχ ή να καταλήξει σε σαχ.

Ισχύουν όλοι οι κανόνες του 24ου. Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ, ανεπαρκές υλικό ή 24 ατομικές κινήσεις χωρίς νικητή είναι ισοπαλία. Δεν υπάρχουν ακόμη μεγάλο ροκέ ή en passant.

Ο έλεγχος κρατά χωριστά το δικαίωμα ροκέ κάθε πλευράς. Από την αρχική θέση βρίσκει 20 νόμιμες κινήσεις και 400 πρώτες μαύρες απαντήσεις, επειδή ο δρόμος του ροκέ είναι ακόμη κλειστός. Ελέγχει τη διαδρομή g1-f3, e2-e3, f1-e2 με νόμιμες μαύρες απαντήσεις και βρίσκει τότε ακριβώς ένα Ο-Ο. Ελέγχει επίσης και τα τρία τετράγωνα του Βασιλιά, το μαύρο Ο-Ο, την οριστική απώλεια δικαιώματος και την απουσία μεγάλου ροκέ και en passant.

Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Ο πραγματικός χρόνος της παρτίδας δεν έχει μετρηθεί ακόμη. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.



Το μεγάλο ροκέ

ΠΡΙΝ



ΜΕΤΑ



1

Βασιλιάς: δύο προς τον μακρινό Πύργο.

2

Πύργος: περνά δίπλα του.

Τρία άδεια τετράγωνα: O-O-O.



Κοντά ή μακριά;



ΜΙΚΡΟ

O-O

2 κενά



ΜΕΓΑΛΟ

O-O-O

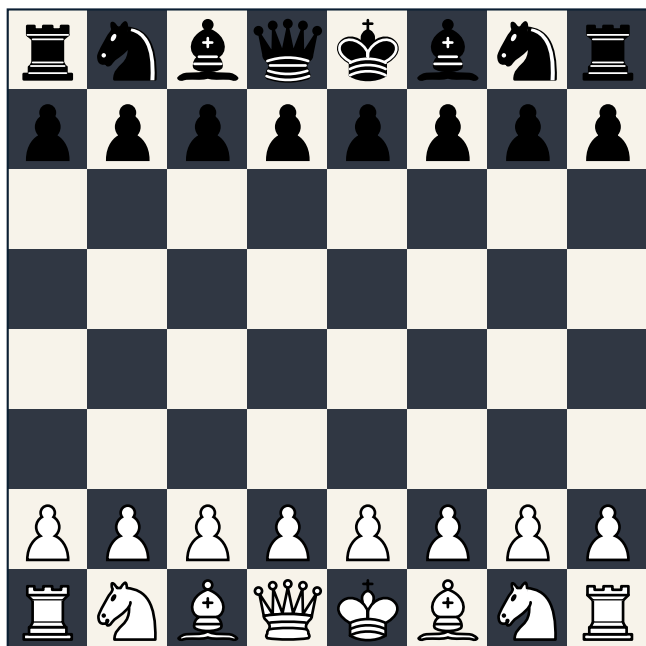
3 κενά

Ο Βασιλιάς κάνει πάντα δύο βήματα.

Διαλέγεις πλευρά. Οι έλεγχοι μένουν ίδιοι.



Κοντά ή μακριά;



ΔΥΟ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

ΜΙΚΡΟ Ο-Ο

κοντινός Πύργος

ΜΕΓΑΛΟ Ο-Ο-Ο

μακρινός Πύργος

Τα άσπρα ξεκινούν.

Διαλέγεις όταν ανοίξει.

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Οι ίδιοι τέσσερις έλεγχοι

1

Ακίνητοι

Βασιλιάς + Πύργος.

2

Δρόμος

Όλα ανάμεσα κενά.

3

Όχι σε σαχ

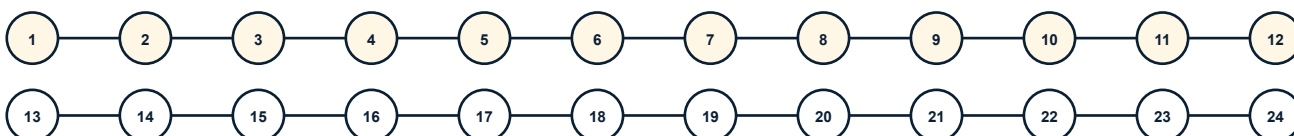
Ούτε πριν ούτε μετά.

4

Πέρασμα

Όχι μέσα από σαχ.

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 24 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Μικρό ή μεγάλο. Χωρίς en passant.

Κοντά ή μακριά;

Το μεγάλο ροκέ μπαίνει δίπλα στο μικρό.

Στόχος και υλικά

Να εκτελεί και τα δύο ροκέ ως μία κίνηση δύο κομματιών, να μετρά τον ανοιχτό διάδρομο και να εφαρμόζει τους ίδιους ελέγχους ασφάλειας. Χρειάζεσαι κανονική σκακιέρα, όλα τα 32 κομμάτια, εφεδρικές Βασίλισσες και δείκτη 24 θέσεων.

Βλέπετε από τη μεριά των άσπρων: a1 κάτω αριστερά, h8 πάνω δεξιά. Οι συντεταγμένες είναι μόνο για το στήσιμο από τον ενήλικα.

Τα δύο ζεστάματα

1. Το μεγάλο ροκέ: άφησε μόνο άσπρο Πύργο a1 και Βασιλιά e1. Μέτρησε τα τρία κενά b1, c1, d1. Ο Βασιλιάς πάει δύο προς τον Πύργο, στο c1. Ο Πύργος περνά δίπλα του, στο d1. Όλο το O-O-O μετρά μία κίνηση. Επανάλαβε καθρεφτιστά με τα μαύρα.

2. Κοντά ή μακριά: βάλε τον Βασιλιά e1 και τους δύο Πύργους a1, h1 σε άδεια πρώτη γραμμή. Δείξε μία φορά το O-O και μία το O-O-O. Ο Βασιλιάς κάνει πάντα δύο βήματα. Αλλάζουν ο Πύργος και ο αριθμός των κενών ανάμεσά τους.

Η παρτίδα

Στήσε την κανονική αρχική θέση με όλα τα 32 κομμάτια. Τα άσπρα παίζουν πρώτα. Κάθε κίνηση οποιουδήποτε παίκτη προχωρά τον δείκτη μία θέση. Κάθε ροκέ μετρά μία κίνηση.

Παίζετε κανονικά και δεν χάνεις επίτηδες. Μην ζητήσεις από το παιδί να κάνει ροκέ και μην προτείνεις πλευρά. Όταν το σκεφτεί, ρώτησε: είναι ανοιχτός ο δρόμος και περνά ο Βασιλιάς μόνο από ασφαλή τετράγωνα;

Κανόνες και τέλος

Για κάθε ροκέ, ο Βασιλιάς και ο Πύργος που διαλέχθηκε δεν πρέπει να έχουν κινηθεί. Όλες οι θέσεις ανάμεσά τους πρέπει να είναι άδειες: δύο στο μικρό, τρεις στο μεγάλο. Ο Βασιλιάς δεν μπορεί να είναι σε σαχ, να περάσει από σαχ ή να καταλήξει σε σαχ.

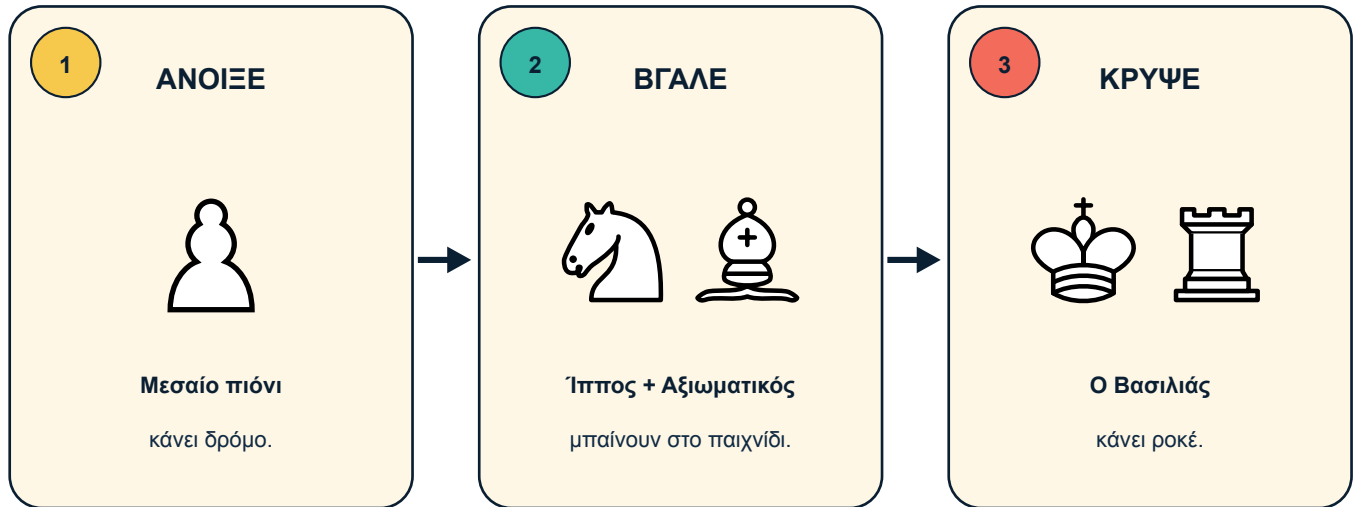
Στο μεγάλο ροκέ το b1 ή b8 πρέπει να είναι άδειο, αλλά επιτρέπεται να απειλείται επειδή ο Βασιλιάς δεν περνά από εκεί. Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ, ανεπαρκές υλικό ή 24 ατομικές κινήσεις χωρίς νικητή είναι ισοπαλία. Δεν υπάρχει ακόμη en passant.

Ο solver κρατά τέσσερα ανεξάρτητα δικαιώματα: μικρό και μεγάλο για κάθε χρώμα. Από την αρχική θέση βρίσκει 20 νόμιμες κινήσεις και 400 πρώτες μαύρες απαντήσεις. Με ελεγμένη διαδρομή ανοίγει μόνο το μεγάλο ροκέ και βρίσκει τότε 35 κινήσεις, με ακριβώς ένα O-O-O. Ελέγχθηκαν και τα δύο χρώματα, οι τρεις κενές θέσεις, τα τρία τετράγωνα ασφαλείας του Βασιλιά, η εξαίρεση του b1, η μόνιμη απώλεια κάθε δικαιώματος και η απουσία en passant.

Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Ο πραγματικός χρόνος της παρτίδας δεν έχει μετρηθεί ακόμη. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.



Άνοιξε, βγάλε, κρύψε



Σχέδιο, όχι υποχρεωτική σειρά.



Τέσσερις άσπρες κινήσεις

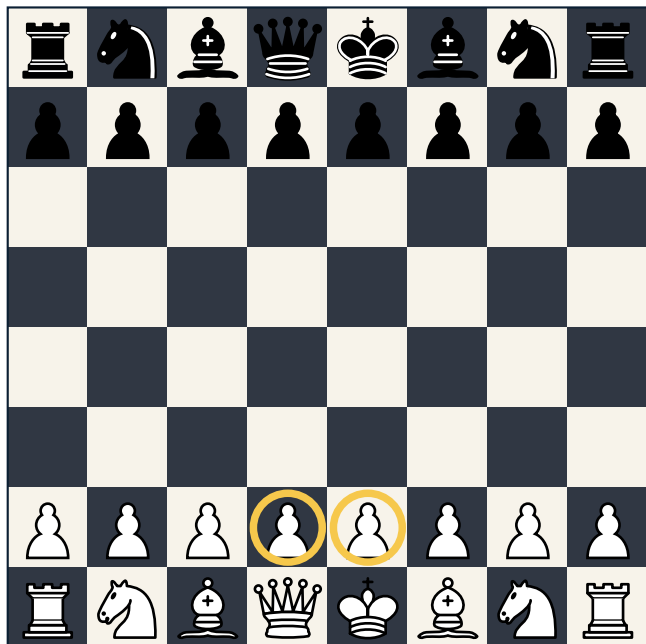


Ο Ίππος και ο Αξιωματικός μπορούν να αλλάξουν σειρά.

Δεν είναι συνταγή. Κοίτα τη θέση.



Ο στρατός ξυπνά



ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ

1

ΑΝΟΙΞΕ

μεσαίο πιόνι

2

ΒΓΑΛΕ

Ίππο + Αξιωματικό

3

ΚΡΥΨΕ

ροκέ όταν γίνεται

Τα άσπρα ξεκινούν.

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Πρώτα κοίτα τη θέση

1

Σε σαχ;

Απάντησε πρώτα.

2

Τι άλλαξε;

Κοίτα απειλές και φαγώματα.

3

Ήρεμη θέση;

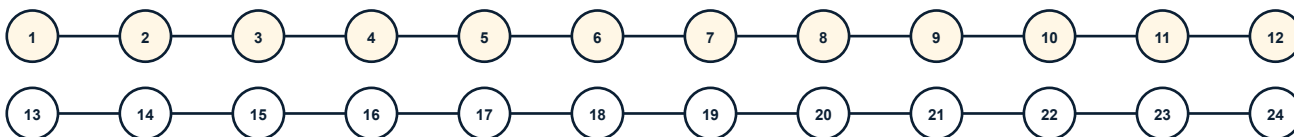
Θυμήσου το σχέδιο.

4

Νόμιμη;

Έλεγξε και παίξε.

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 24 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Και τα δύο ροκέ. Χωρίς en passant.

Άνοιξε, βγάλε, κρύψε

Το πρώτο απλό σχέδιο για την αρχή της παρτίδας.

Στόχος και υλικά

Να μη μένει χωρίς ιδέα στην αρχική θέση. Μαθαίνει τρεις μικρές δουλειές: ανοίγει δρόμο με ένα από τα δύο μεσαία πιόνια, βγάζει Ίππο και Αξιωματικό και κάνει ροκέ όταν είναι νόμιμο. Το σχέδιο δεν είναι κανόνας ούτε υποχρεωτική σειρά.

Χρειάζεσαι κανονική σκακιέρα, όλα τα 32 κομμάτια, εφεδρικές Βασίλισσες και δείκτη 24 θέσεων. Οι συντεταγμένες παρακάτω είναι μόνο για το στήσιμο από τον ενήλικα.

Τα δύο ζεστάματα

1. Τρεις δουλειές: στην αρχική θέση δείξε τα πιόνια d2 και e2. Το παιδί διαλέγει ένα και το κινεί νόμιμα ένα ή δύο βήματα. Ρώτησε ποιος λοξός δρόμος άνοιξε. Μετά διαλέγει έναν Ίππο ή Αξιωματικό που μπορεί να βγει. Το ροκέ έρχεται όταν αδειάσει ο διάδρομός του.

2. Μικρή πρόβα: παίξε e2-e4, a7-a6, g1-f3, a6-a5, f1-e2, b7-b6 και O-O. Ξαναστήσε και αντάλλαξε μόνο τη σειρά του Ίππου και του Αξιωματικού. Καταλήγεται στην ίδια θέση. Είναι παράδειγμα για τις τρεις δουλειές, όχι άνοιγμα για αποστήθιση.

Η παρτίδα

Στήσε την κανονική αρχική θέση. Τα άσπρα παίζουν πρώτα και κάθε ατομική κίνηση προχωρά τον δείκτη μία θέση. Παίζετε κανονικά και δεν χάνεις επίτηδες. Και οι δύο παίκτες μπορούν να χρησιμοποιούν το σχέδιο.

Μην ζητάς συγκεκριμένο πιόνι ή τετράγωνο. Σε ήρεμη θέση ρώτησε μόνο: ποια δουλειά λείπει; Αν υπάρχει σαχ, φάγωμα ή άμεση απειλή, κοιτάτε πρώτα τι άλλαξε και μετά επιστρέφετε στο σχέδιο.

Κανόνες και τέλος

Ισχύουν όλοι οι κανόνες του 26ου, μαζί με το διπλό πρώτο βήμα και τα δύο ροκέ. Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ, ανεπαρκές υλικό ή 24 ατομικές κινήσεις χωρίς νικητή είναι ισοπαλία. Δεν υπάρχει ακόμη en passant.

Το σχέδιο δεν υπερισχύει ποτέ της νομιμότητας. Δεν χρειάζεται να ολοκληρωθούν και οι τρεις δουλειές αν η θέση ζητά άλλη κίνηση. Δεν βαθμολογούμε πόσο γρήγορα έγινε το ροκέ.

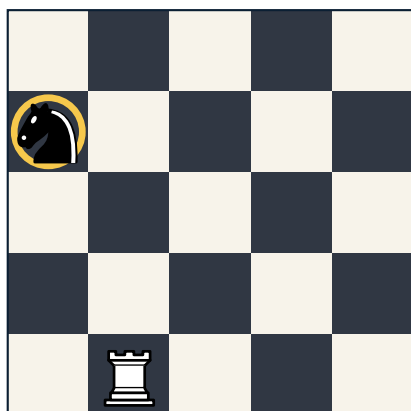
Ο solver διατηρεί ακριβώς το παιχνίδι του 26ου. Βρίσκει 20 νόμιμες πρώτες κινήσεις και 400 πρώτες μαύρες απαντήσεις. Τα d2 και e2 δίνουν συνολικά τέσσερις νόμιμες πρώτες επιλογές. Ελέγχει δύο διαδρομές επτά ατομικών κινήσεων, με Ίππο και Αξιωματικό σε αντίστροφη σειρά. Και οι δύο είναι νόμιμες, κάνουν ένα O-O και καταλήγουν στην ίδια ενεργή θέση με 17 κινήσεις να απομένουν.

Η διαδρομή δεν αξιολογείται ως καλύτερη και δεν αποτελεί minimax ολόκληρης παρτίδας. Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.

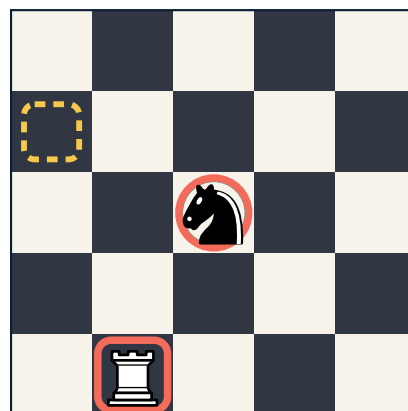


Το κομμάτι πλησίασε

ΠΡΙΝ



ΜΕΤΑ



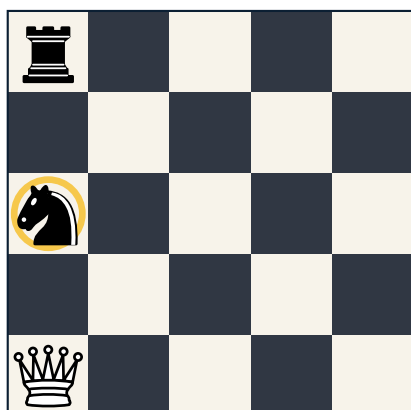
Ο Ίππος πήγε αλλού. Τώρα απειλεί τον Πύργο.

Κοίτα πού έφτασε.

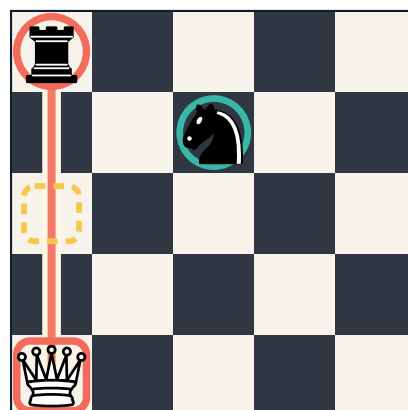


Μια γραμμή άνοιξε

ΠΡΙΝ



ΜΕΤΑ

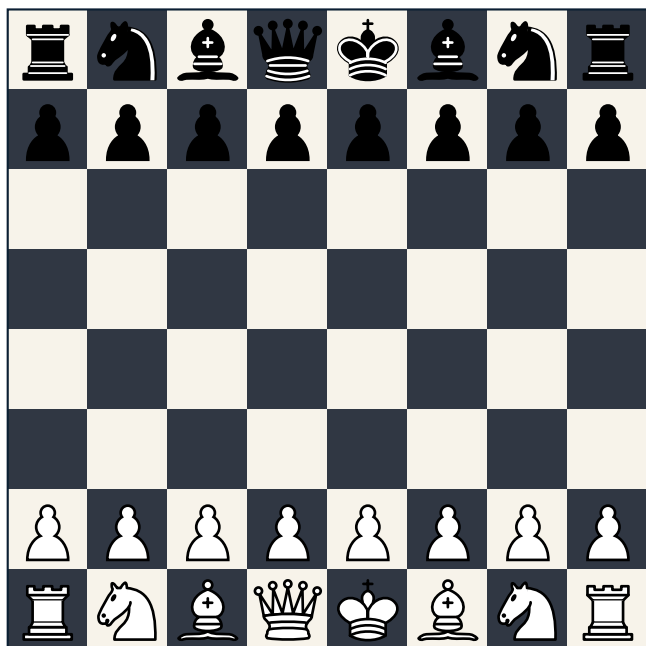


Ο Ίππος έφυγε. Τώρα ο Πύργος βλέπει τη Βασίλισσα.

Κοίτα και το τετράγωνο που άδειασε.



Τι άλλαξε;



ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ



ΠΟΥ ΗΤΑΝ;

Βρες το άδειο τετράγωνο.



ΠΟΥ ΠΗΓΕ;

Βρες το κομμάτι.



ΤΙ ΒΛΕΠΕΙ ΤΩΡΑ;

Απειλή ή ανοιχτή γραμμή;

Τα άσπρα ξεκινούν.

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Κοίτα πριν σχεδιάσεις



Τελευταία κίνηση

Από πού; Πού πήγε;



Νέα απειλή

Τι βλέπει τώρα;



Ανοιχτή γραμμή

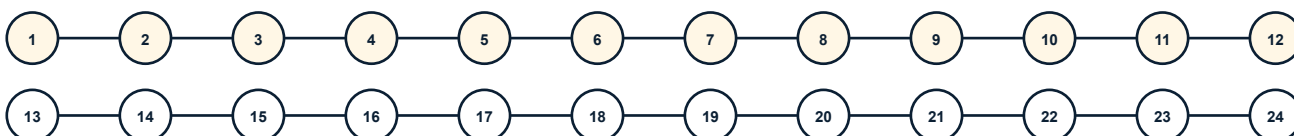
Τι άφησε πίσω;



Μετά

Διάλεξε νόμιμη κίνηση.

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 24 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Και τα δύο ροκέ. Χωρίς en passant.

Τι άλλαξε;

Μια μικρή παύση μετά την κίνηση του άλλου.

Στόχος και υλικά

Να κοιτά την τελευταία κίνηση πριν επιστρέψει στο σχέδιό της. Ψάχνει πού ήταν το κομμάτι, πού πήγε, τι απειλεί τώρα και αν το τετράγωνο που άδειασε άνοιξε μια γραμμή. Δεν προστίθεται νέος κανόνας.

Χρειάζεσαι κανονική σκακιέρα, όλα τα 32 κομμάτια, εφεδρικές Βασίλισσες και δείκτη 24 θέσεων. Οι συντεταγμένες παρακάτω είναι μόνο για το στήσιμο από τον ενήλικα.

Τα δύο ζεστάματα

1. Το κομμάτι πλησίασε: σε 5×5 βάλε μαύρο Ίππο a4 και άσπρο Πύργο b1. Δείξε τη θέση και μετά πήγαινε τον Ίππο από a4 στο c3. Πριν δεν υπήρχε απειλή. Μετά ο Ίππος απειλεί τον Πύργο. Ρώτησε μόνο: τι άλλαξε;

2. Μια γραμμή άνοιξε: βάλε μαύρο Πύργο a5, μαύρο Ίππο a3 και άσπρη Βασίλισσα a1. Πήγαινε τον Ίππο από a3 στο c4. Δεν απειλεί τη Βασίλισσα. Έφυγε όμως από τη μέση και τώρα ο Πύργος τη βλέπει.

Η παρτίδα

Στήσε την κανονική αρχική θέση. Τα άσπρα παίζουν πρώτα και κάθε ατομική κίνηση προχωρά τον δείκτη μία θέση. Παίζετε κανονικά και δεν χάνεις επίτηδες. Όλοι οι κανόνες του 27ου μένουν ίδιοι.

Στις πρώτες έξι κινήσεις του ενήλικα κάνε μια μικρή παύση. Ρώτησε: πού ήταν, πού πήγε, τι βλέπει τώρα; Αν κουράζει, σταμάτα νωρίτερα. Σε ήρεμη θέση επιστρέφετε στο άνοιξε, βγάλε, κρύψε.

Κανόνες και τέλος

Η παρατήρηση έρχεται πριν από την επιλογή, δεν αποφασίζει την απάντηση. Μια απειλή δεν σημαίνει πάντα ότι πρέπει να σωθεί το κομμάτι. Μπορεί να υπάρχει σαχ, ασφαλές φάγωμα ή άλλη νόμιμη ιδέα.

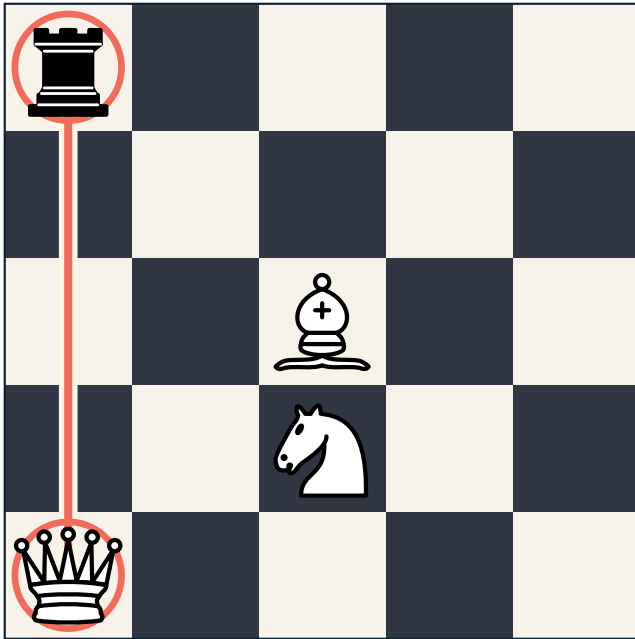
Επιτρέπονται το διπλό πρώτο βήμα και τα δύο ροκέ. Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ, ανεπαρκές υλικό ή 24 ατομικές κινήσεις χωρίς νικητή είναι ισοπαλία. Δεν υπάρχει ακόμη en passant.

Ο solver ελέγχει ακριβώς τα δύο ζεστάματα. Στο πρώτο, η νόμιμη κίνηση του Ίππου δημιουργεί μία και μόνο νέα απειλή από τον ίδιο. Στο δεύτερο δημιουργείται μία και μόνο νέα απειλή από τον ακίνητο Πύργο, ενώ ο Ίππος που μετακινήθηκε δεν απειλεί τον στόχο. Η πλήρης παρτίδα κρατά 20 νόμιμες πρώτες κινήσεις και 400 πρώτες μαύρες απαντήσεις.

Δεν ελέγχεται ότι κάθε απειλή απαιτεί την ίδια απάντηση ή ότι η κίνηση του παραδείγματος είναι η καλύτερη. Δεν είναι minimax ολόκληρης παρτίδας. Το αυτοκόλλητο δίνεται για τη συμμετοχή. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τα τέσσερα πλαίσια των σελίδων 1-2.



Πρώτα τη σταματάω



Ο ΠΥΡΓΟΣ

βλέπει τη Βασίλισσα.

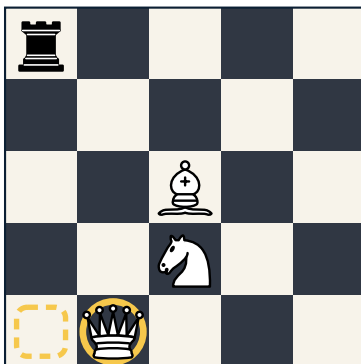
- 1 ΦΕΥΓΩ
- 2 ΠΑΙΡΝΩ
- 3 ΚΛΕΙΝΩ

Βρες τρεις τρόπους.



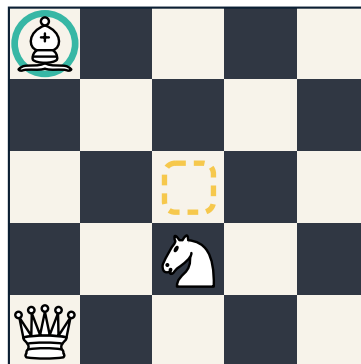
Φεύγω, παίρνω, κλείνω

ΦΕΥΓΩ



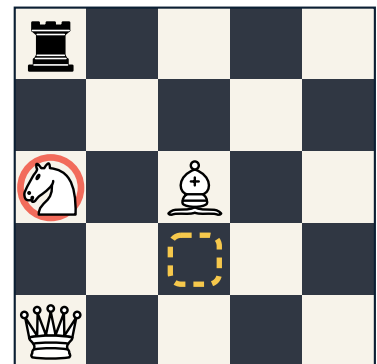
Η Βασίλισσα φεύγει.

ΠΑΙΡΝΩ



Ο Αξιωματικός παίρνει.

ΚΛΕΙΝΩ



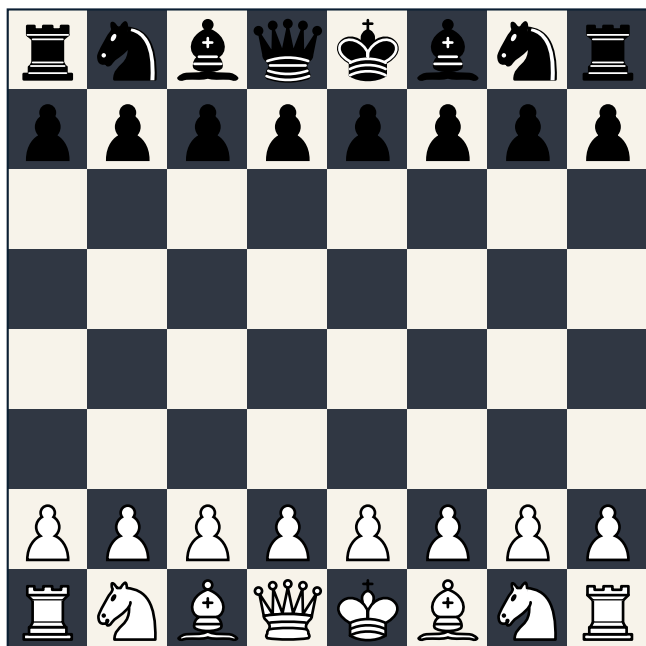
Ο Ίππος κλείνει τη γραμμή.

Και οι τρεις σταματούν την ίδια απειλή.

Το κλείσιμο γίνεται μόνο σε γραμμή.



Σταμάτα την απειλή



ΠΡΙΝ ΑΚΟΥΜΠΗΣΕΙΣ



ΤΙ ΑΠΕΙΛΕΙ;

Βρες τον στόχο.



ΠΩΣ ΣΤΑΜΑΤΑ;

Φεύγω, παίρνω ή κλείνω;



ΕΙΝΑΙ ΝΟΜΙΜΗ;

Έλεγε την απάντηση.

Τα άσπρα ξεκινούν.

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Τρεις απαντήσεις



Σε σαχ;

Απάντησε πρώτα.



Φεύγω

Μετακινώ τον στόχο.



Παίρνω

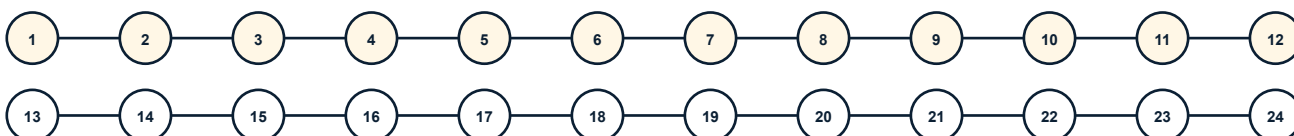
Αν η κίνηση είναι νόμιμη.



Κλείνω

Μόνο σε ανοιχτή γραμμή.

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 24 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Και τα δύο ροκέ. Χωρίς en passant.

Φεύγω, παίρνω, κλείνω

Τρεις πιθανές απαντήσεις σε μία πραγματική απειλή.

Στόχος και υλικά

Να μη σταματά στο «κινδυνεύει». Μαθαίνει να παράγει τρεις διαφορετικές νόμιμες ιδέες: μετακινεί τον στόχο, παίρνει τον επιτιθέμενο ή κλείνει τη γραμμή. Δεν ζητάμε καλύτερη κίνηση.

Χρειάζεσαι 5×5 για το ζέσταμα και την κανονική 8×8 για την παρτίδα. Οι συντεταγμένες είναι μόνο για τον ενήλικα.

Το ζέσταμα

Βάλε μαύρο Πύργο a5, άσπρη Βασίλισσα a1, άσπρο Αξιωματικό c3 και άσπρο Ίππο c2. Ο Πύργος απειλεί τη Βασίλισσα. Δείξε πρώτα την απειλή χωρίς να προτείνεις λύση.

Οι τρεις ελεγμένες απαντήσεις είναι: η Βασίλισσα a1-b1, ο Αξιωματικός c3xa5 και ο Ίππος c2-a3. Ξανασθήσε την αρχική θέση πριν από κάθε απάντηση.

Η παρτίδα

Παίξτε από την κανονική θέση. Όταν εντοπίζει πραγματική απειλή, ζήτησε δύο ή τρεις νόμιμες απαντήσεις πριν διαλέξει. Αν είναι σε σαχ, η απάντηση στο σαχ έχει προτεραιότητα.

Το κλείσιμο λειτουργεί μόνο σε γραμμή Πύργου, Αξιωματικού ή Βασίλισσας. Δεν μπορείς να κλείσεις άλμα Ίππου, βήμα Βασιλιά ή διαγώνιο φάγωμα πιονιού.

Κανόνες και τέλος

Ισχύουν όλοι οι κανόνες του 28ου: διπλό πρώτο βήμα, τα δύο ροκέ και δείκτης 24 ατομικών κινήσεων. Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ ή ανεπαρκές υλικό είναι ισοπαλία. Χωρίς en passant.

Δεν χρειάζεται κάθε απειλή αμυντική κίνηση. Μπορεί να υπάρχει σαχ, ασφαλές φάγωμα ή ισχυρότερη ιδέα. Το μάθημα ανοίγει επιλογές, δεν δίνει αυτόματα απάντηση.

Ο solver ελέγχει την αρχική γραμμή και τις τρεις κινήσεις με ανεξάρτητη γεωμετρία. Καθεμία είναι νόμιμη και αφαιρεί την ίδια απειλή με διαφορετικό μηχανισμό: φυγή, φάγωμα ή παρεμβολή.

Η πλήρης παρτίδα κρατά 20 πρώτες κινήσεις και 400 πρώτες μαύρες απαντήσεις. Δεν γίνεται ισχυρισμός καλύτερης κίνησης ή minimax. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%. Κόψε τις σελίδες 1-2.



Τρεις πρώτες ιδέες

1

ΣΑΧ



Βλέπω τον Βασιλιά.

2

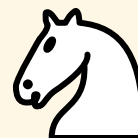
ΦΑΓΩΜΑ



Παίρνω ένα κομμάτι.

3

ΑΠΕΙΛΗ



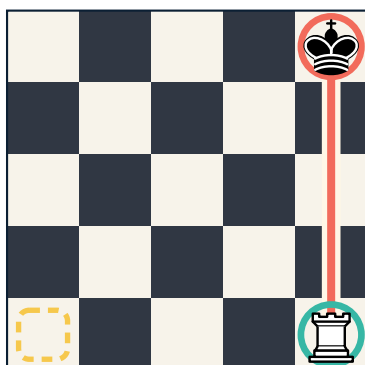
Φτιάχνω στόχο για μετά.

Σαχ, φάγωμα ή απειλή;



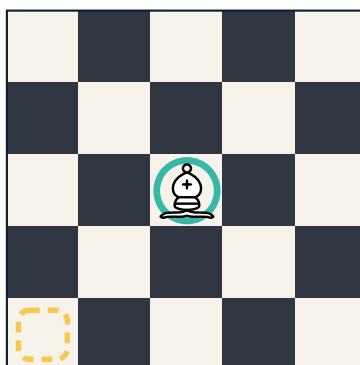
Δες τι έκανε η κίνηση

ΣΑΧ



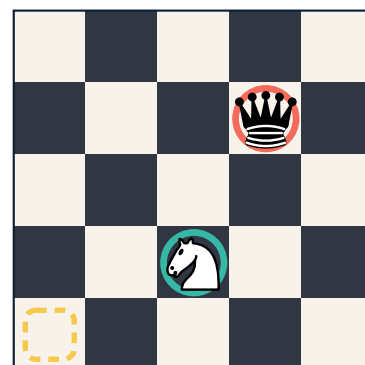
Ο Πύργος δίνει σαχ.

ΦΑΓΩΜΑ



Ο Αξιωματικός πήρε.

ΑΠΕΙΛΗ



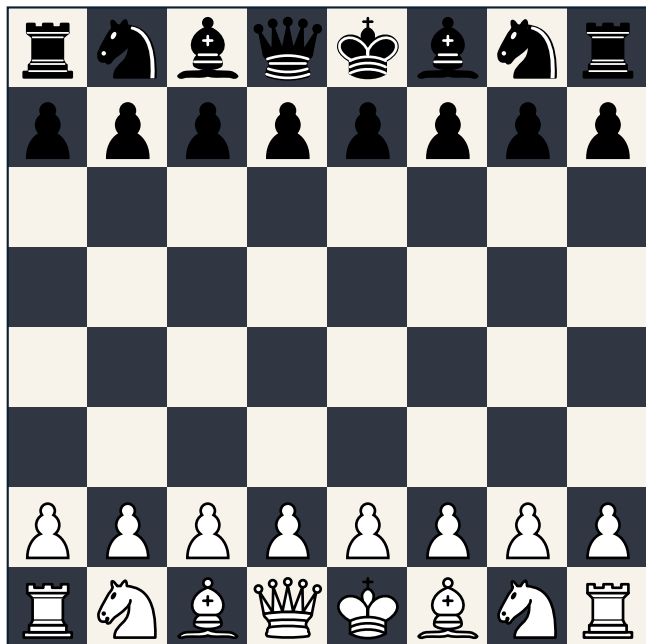
Ο Ίππος απειλεί.

Μετά ελέγχω αν η ιδέα είναι νόμιμη και ασφαλής.

Ψάχνω πριν ακουμπήσω.



Ψάξε τρεις ιδέες



ΠΡΙΝ ΑΚΟΥΜΠΗΣΕΙΣ



ΕΧΩ ΣΑΧ;

Βλέπω τον Βασιλιά;



ΕΧΩ ΦΑΓΩΜΑ;

Τι μπορώ να πάρω;



ΕΧΩ ΑΠΕΙΛΗ;

Τι φτιάχνω για μετά;

Τα άσπρα ξεκινούν.

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Πριν διαλέξεις



Σαχ

Μπορώ να το δώσω;



Φάγωμα

Τι παίρνω τώρα;



Απειλή

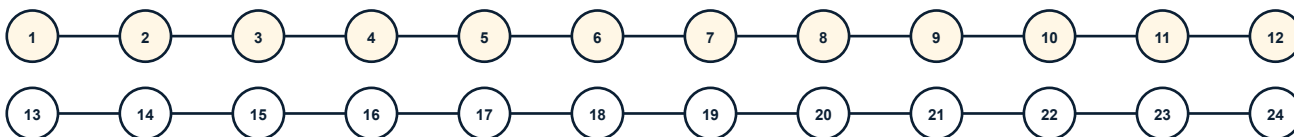
Τι βλέπω μετά;



Έλεγχος

Νόμιμη και ασφαλής;

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 24 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Και τα δύο ροκέ. Χωρίς en passant.

Σαχ, φάγωμα ή απειλή;

Τρεις υποψήφιες ιδέες πριν διαλέξει κίνηση.

Στόχος και υλικά

Να ψάχνει ενεργές ιδέες πριν μετακινήσει το πρώτο κομμάτι που βλέπει. Η μικρή ερώτηση είναι: έχω σαχ, φάγωμα ή απειλή;

Χρειάζεσαι λίγα κομμάτια για τα 5×5 ζεστάματα και πλήρη σκακιέρα για την παρτίδα. Οι συντεταγμένες είναι για σένα.

Οι τρεις θέσεις

Σαχ: άσπρος Πύργος a1, μαύρος Βασιλιάς e5. Η κίνηση a1-e1 δίνει σαχ χωρίς φάγωμα. Φάγωμα: άσπρος Αξιωματικός a1 και μαύρος Πύργος c3. Ο Αξιωματικός παίζει a1xc3.

Απειλή: άσπρος Ίππος a1 και μαύρη Βασίλισσα d4. Ο Ίππος πηγαίνει c2 και τώρα απειλεί τη Βασίλισσα. Δεν είναι σαχ και δεν αφαιρεί κομμάτι αμέσως.

Η παρτίδα

Πριν από τις πρώτες έξι κινήσεις του παιδιού ρώτησε μόνο μία φορά τη φράση της κάρτας. Άφησε το παιδί να βρει μηδέν, μία ή περισσότερες ιδέες. Μετά διαλέγει και ελέγχει νομιμότητα.

Η σειρά των τριών λέξεων είναι βοήθημα αναζήτησης. Δεν λέει ότι κάθε σαχ είναι καλό ή ότι ένα φάγωμα είναι πάντα καλύτερο.

Κανόνες και τέλος

Κρατάτε το διπλό βήμα, τα δύο ροκέ και τον δείκτη 24. Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ και ανεπαρκές υλικό είναι ισοπαλία. Το en passant παραμένει εκτός.

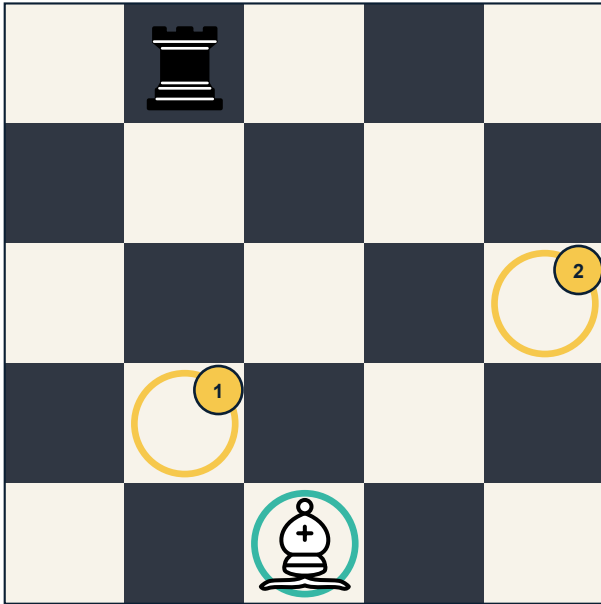
Αν η ίδια είναι σε σαχ, δεν ψάχνει ελεύθερα υποψήφιες κινήσεις. Πρέπει πρώτα να βρει νόμιμη απάντηση στο σαχ.

Ο solver ταξινομεί ακριβώς τρία νόμιμα δείγματα: νέο σαχ στον Βασιλιά, πραγματικό φάγωμα Πύργου και νέα μη-σκακιστική απειλή στη Βασίλισσα. Μόνο το δεύτερο αφαιρεί κομμάτι.

Η πλήρης παρτίδα παραμένει ίδια με το 28ο. Δεν αξιολογείται ποια υποψήφια κίνηση είναι καλύτερη. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%.



Πού προσγειώνεται;



ΚΑΙ ΟΙ ΔΥΟ

κινήσεις επιτρέπονται.

Σε ποιο τετράγωνο

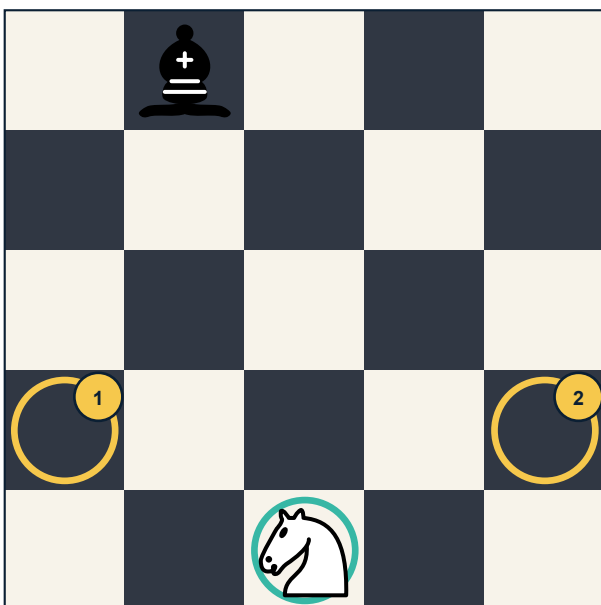
δεν το βλέπει το μαύρο;

Διάλεξε 1 ή 2.

Κοίτα πού θα μείνει.



Κοίτα το τετράγωνο



ΚΑΙ ΟΙ ΔΥΟ

κινήσεις επιτρέπονται.

Σε ποιο τετράγωνο

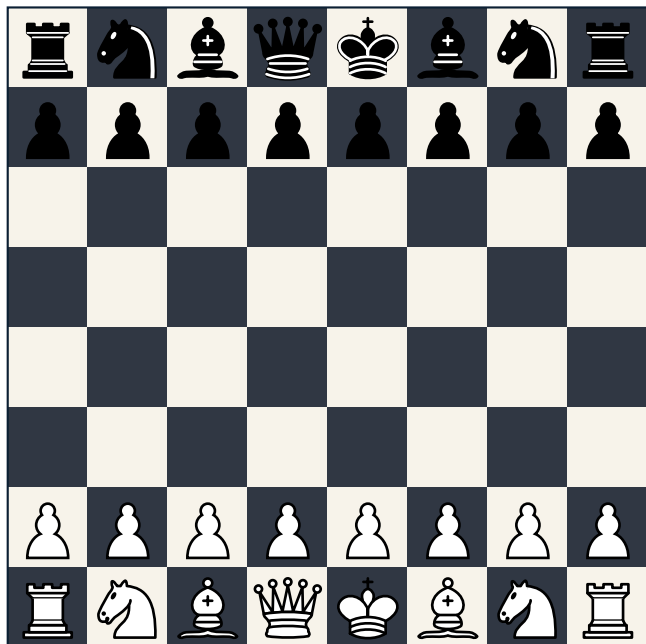
δεν το βλέπει το μαύρο;

Διάλεξε 1 ή 2.

Κοίτα πού θα μείνει.



Αν πάω εκεί;



ΠΡΙΝ ΑΚΟΥΜΠΗΣΕΙΣ



ΠΟΥ ΘΑ ΜΕΙΝΕΙ;
Δείξε το τετράγωνο.



ΠΟΙΟΣ ΤΟ ΒΛΕΠΕΙ;
Κοίτα όλα τα μαύρα.



ΕΧΩ ΑΛΛΗ ΘΕΣΗ;
Σύγκρινε πριν παίξεις.

Τα άσπρα ξεκινούν.

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Κοίτα τον προορισμό



Δείξε
Πού θα μείνει;



Κοίτα
Ποιος βλέπει εκεί;

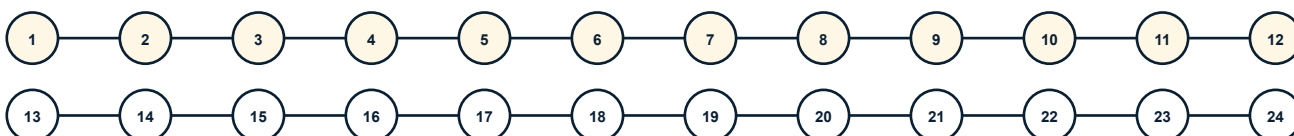


Σύγκρινε
Υπάρχει ασφαλέστερο;



Παίξε
Μόνο νόμιμη κίνηση.

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 24 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.
Και τα δύο ροκέ. Χωρίς en passant.

Αν πάω εκεί;

Η ασφάλεια του τετραγώνου πριν αγγίξει το κομμάτι.

Στόχος και υλικά

Να μεταφέρει το βλέμμα από το κομμάτι στον προορισμό. Και οι δύο επιλογές κάθε κάρτας είναι νόμιμες, αλλά μόνο μία δεν απειλείται αμέσως από το μαύρο κομμάτι.

Χρειάζεσαι 5×5, έναν άσπρο Αξιωματικό, έναν άσπρο Ίππο, έναν μαύρο Πύργο και έναν μαύρο Αξιωματικό.

Τα δύο ζεστάματα

Αξιωματικός: άσπρος Αξιωματικός c1, μαύρος Πύργος b5. Οι νόμιμες επιλογές είναι b2 και e3. Το b2 απειλείται από τον Πύργο. Το e3 είναι η μοναδική ασφαλής επιλογή.

Ίππος: άσπρος Ίππος c1, μαύρος Αξιωματικός b5. Οι νόμιμες επιλογές είναι a2 και e2. Το e2 απειλείται. Το a2 είναι η μοναδική ασφαλής επιλογή.

Η παρτίδα

Πριν από μια κίνηση πες: «δείξε μου πού θα μείνει». Έπειτα ρωτάς ποιο αντίπαλο κομμάτι βλέπει εκείνο το τετράγωνο. Σταμάτα την υπενθύμιση μόλις αρχίσει να κοιτά χωρίς βοήθεια.

Ασφαλές εδώ σημαίνει μόνο ότι το κομμάτι δεν τρώγεται αμέσως από τον συγκεκριμένο αντίπαλο. Δεν σημαίνει καλύτερη κίνηση.

Κανόνες και τέλος

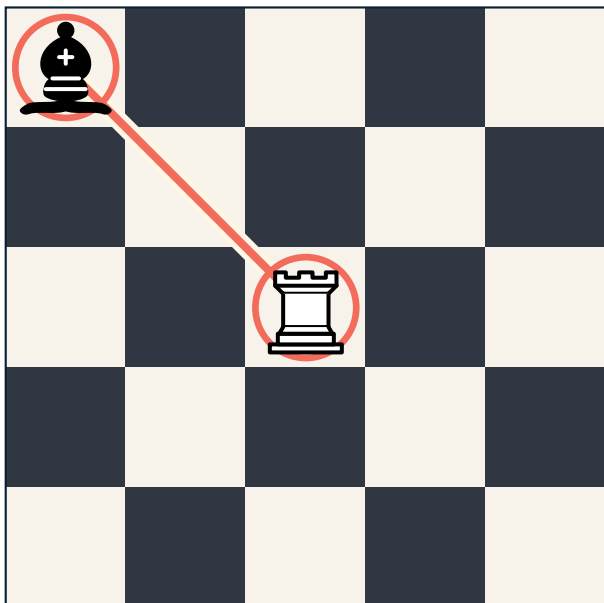
Ισχύουν οι πλήρεις κανόνες του 28ου, μαζί με τα δύο ροκέ και το όριο 24. Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ και ανεπαρκές υλικό είναι ισοπαλία. Χωρίς en passant.

Σε πραγματική παρτίδα ελέγχει όλα τα αντίπαλα κομμάτια, όχι μόνο ένα. Αν είναι σε σαχ, λύνει πρώτα το σαχ.

Ο solver ελέγχει ανεξάρτητα και τις τέσσερις επιλογές. Και οι τέσσερις είναι νόμιμες κινήσεις γεωμετρίας. Σε κάθε ζέσταμα υπάρχει ακριβώς ένα τετράγωνο χωρίς αντίπαλη επίθεση.

Δεν πρόκειται για αξιολόγηση ολόκληρης θέσης. Η πλήρης παρτίδα μένει ακριβώς ίδια. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%.

Μόνο του



ΑΝ ΠΑΡΕΙ ΤΟΝ ΠΥΡΓΟ

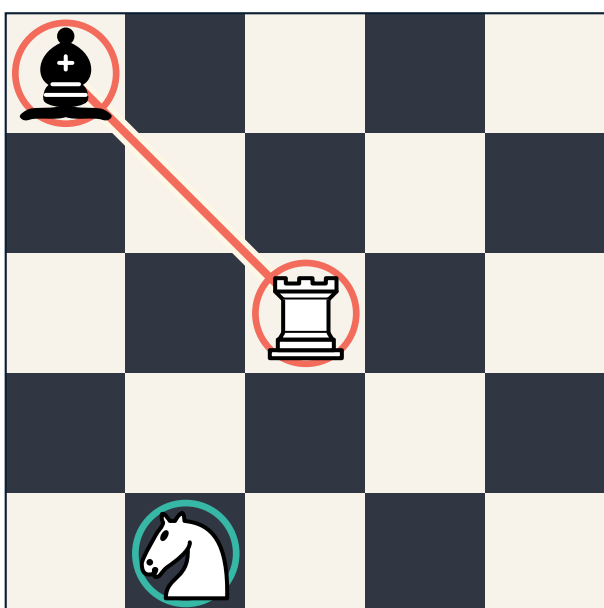
ποιος μπορεί να
ξαναπάρει;

ΚΑΝΕΙΣ

Ο Πύργος είναι αφύλακτος.

Πρώτα ρώτα: ποιος το φυλάει;

Με φύλακα



ΑΝ ΠΑΡΕΙ ΤΟΝ ΠΥΡΓΟ

ποιος μπορεί να
ξαναπάρει;

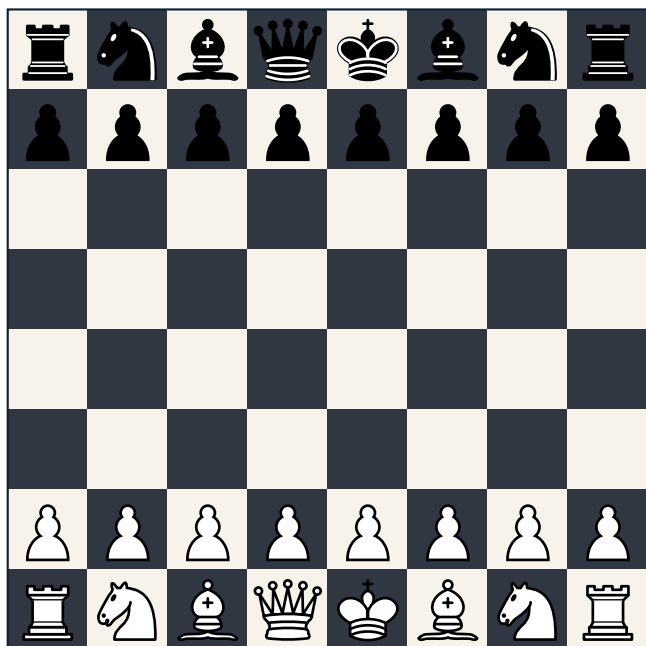
Ο ΙΠΠΟΣ

Μπορεί να ξαναπάρει.

Φύλακας σημαίνει πιθανό ξαναφάγωμα.



Ποιος το φυλάει;



ΠΡΙΝ ΑΚΟΥΜΠΗΣΕΙΣ



ΤΙ ΑΠΕΙΛΕΙΤΑΙ;

Βρες το κομμάτι.



ΑΝ ΤΟ ΠΑΡΕΙ;

Ποιος ξαναπαίρνει;



ΠΟΣΟΙ ΤΟ ΦΥΛΑΝΕ;

Ξεκίνα με 0 ή 1.

Τα άσπρα ξεκινούν.

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Φύλακας και στόχος



Απειλή

Ο αντίπαλος μπορεί να πάρει.



Φύλακας

Μπορεί να ξαναπάρει.



Μέτρησε

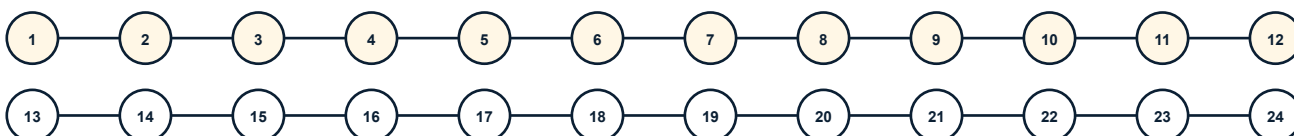
Κανείς ή ένας πρώτα.



Πρόσεχε

Φύλακας δεν σημαίνει άτρωτο.

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 24 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Και τα δύο ροκέ. Χωρίς en passant.

Ποιος το φυλάει;

Από την απειλή στο πιθανό ξαναφάγωμα.

Στόχος και υλικά

Να ξεχωρίσει το αφύλακτο από το προστατευμένο κομμάτι. Ο φύλακας δεν απαγορεύει το φάγωμα. Μπορεί να ξαναπάρει μετά.

Χρειάζεσαι 5×5, άσπρο Πύργο και Ίππο και μαύρο Αξιωματικό.

Οι δύο θέσεις

Πρώτη θέση: μαύρος Αξιωματικός a5 και άσπρος Πύργος c3. Ο Αξιωματικός απειλεί τον Πύργο και κανένα άσπρο κομμάτι δεν μπορεί να ξαναπάρει. Ο Πύργος είναι αφύλακτος.

Δεύτερη θέση: πρόσθεσε άσπρο Ίππο b1. Ο Αξιωματικός συνεχίζει να μπορεί να πάρει τον Πύργο. Τώρα όμως ο Ίππος ελέγχει το c3 και μπορεί να ξαναπάρει.

Η παρτίδα

Όταν βλέπει πιθανό φάγωμα, ρώτησε: «αν το πάρει, ποιος μπορεί να ξαναπάρει;». Μετρήστε πρώτα μηδέν ή έναν φύλακα. Οι πιο σύνθετοι υπολογισμοί περιμένουν.

Μην ονομάζεις ένα προστατευμένο κομμάτι ασφαλές χωρίς άλλη σκέψη. Η ανταλλαγή μπορεί να συμφέρει τον αντίπαλο.

Κανόνες και τέλος

Κρατάτε διπλό βήμα, τα δύο ροκέ και δείκτη 24. Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ και ανεπαρκές υλικό είναι ισοπαλία. Χωρίς en passant.

Ο Βασιλιάς δεν επιτρέπεται να μπει σε επίθεση ακόμη κι αν το τετράγωνο φαίνεται προστατευμένο από δικό του κομμάτι.

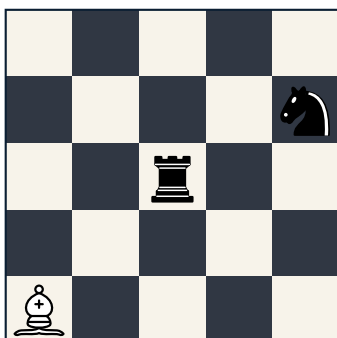
Ο solver κρατά ίδια την επίθεση του Αξιωματικού στον Πύργο. Μετρά ακριβώς μηδέν φύλακες στην πρώτη θέση και έναν Ίππο στη δεύτερη. Το αντίπαλο φάγωμα παραμένει γεωμετρικά δυνατό.

Η μέτρηση δεν αποτελεί πλήρη αξιολόγηση ανταλλαγής. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%.

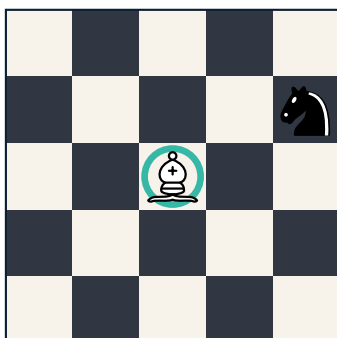


Μικρό για μεγάλο

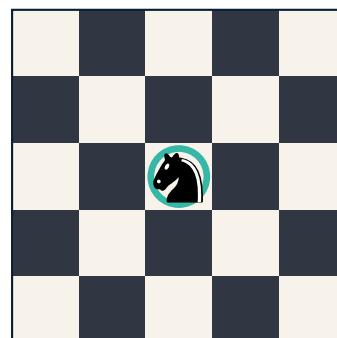
ΠΡΙΝ



ΠΑΙΡΝΩ



ΞΑΝΑΠΑΙΡΝΕΙ



Παίρνω 5. Αν ξαναπάρει, δίνω 3.

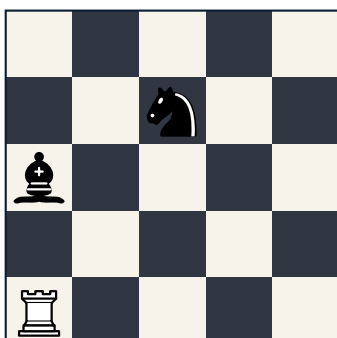
Κερδίζω 2 στο απλό μέτρημα.

Μικρό για μεγάλο: καλό ξεκίνημα.

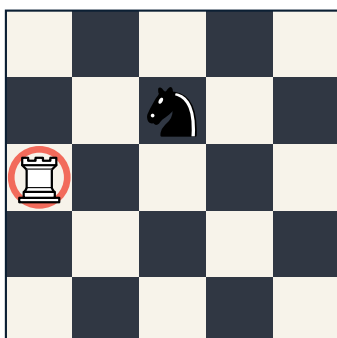


Μεγάλο για μικρό

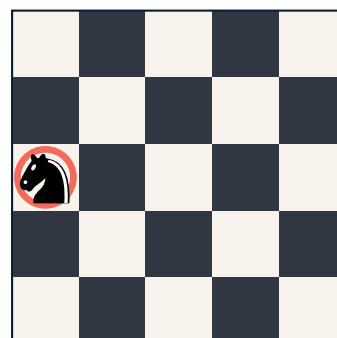
ΠΡΙΝ



ΠΑΙΡΝΩ



ΞΑΝΑΠΑΙΡΝΕΙ



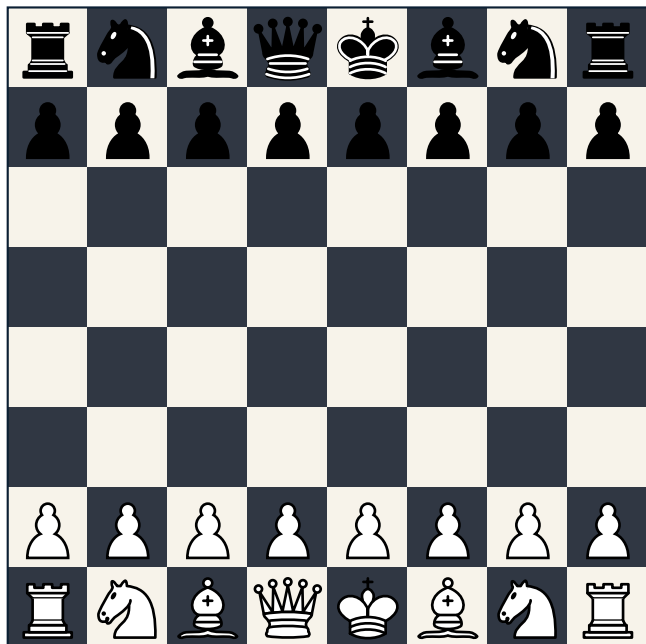
Παίρνω 3. Αν ξαναπάρει, δίνω 5.

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

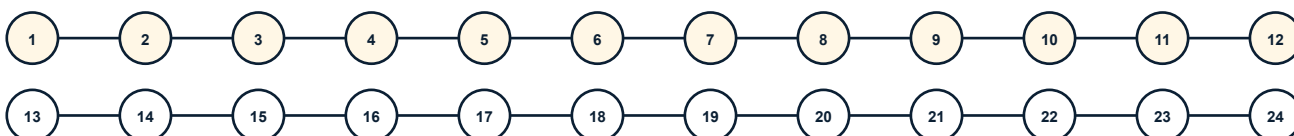
5



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.

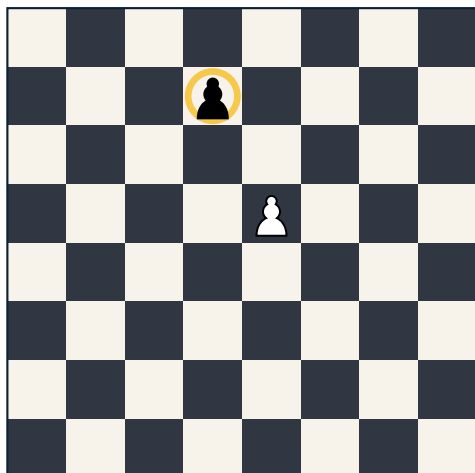
Ο solver εκτελεί και τις δύο ακολουθίες φάγωμα-ξαναφάγωμα. Επιβεβαιώνει τα ισοζύγια +2 και -2 με την τυπωμένη κλίμακα.

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

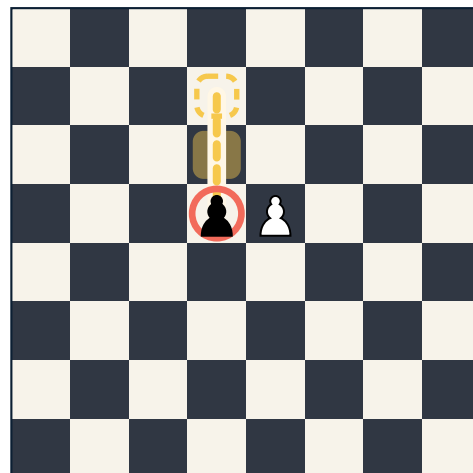


Στάθηκε ακριβώς δίπλα

ΠΡΙΝ



ΜΕΤΑ



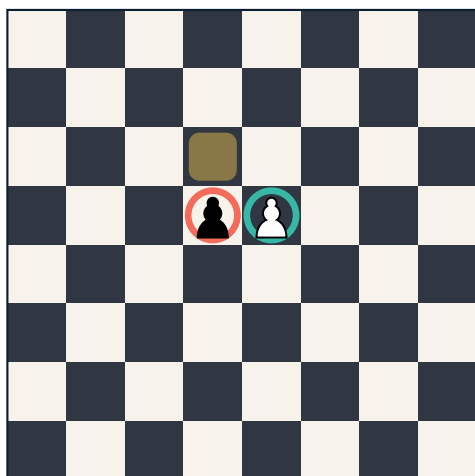
Έκανε δύο βήματα και στάθηκε δίπλα στο δικό μου.

Τώρα ανοίγει ένα ιδιαίτερο φάγωμα.

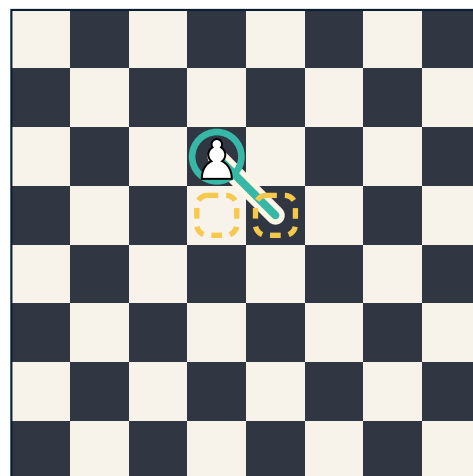


Παίρνω στο πέρασμα

ΤΩΡΑ



ΜΕΤΑ

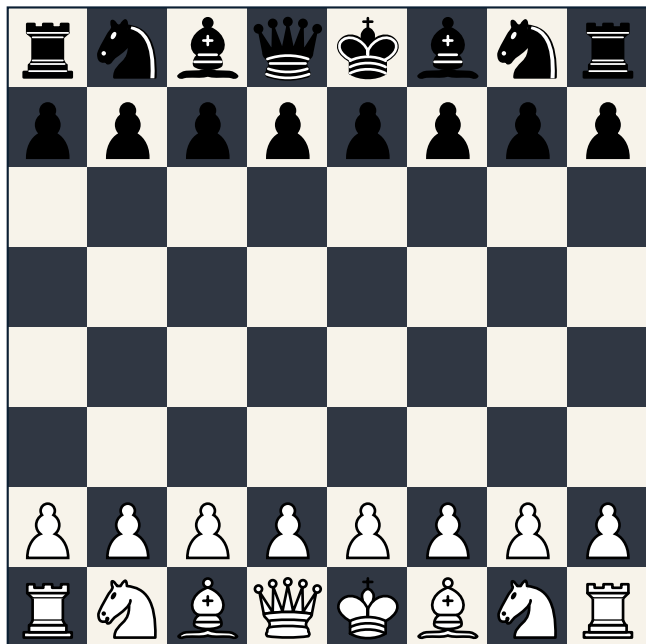


Πάω λοξά στο τετράγωνο που πέρασε. Το άλλο πιόνι βγαίνει.

Μόνο αμέσως. Μετά χάνεται.



En passant στην παρτίδα



ΠΡΙΝ ΑΚΟΥΜΠΗΣΕΙΣ



ΕΚΑΝΕ ΔΥΟ;

Μόλις τώρα;



ΣΤΑΘΗΚΕ ΔΙΠΛΑ;

Δίπλα στο πιόνι μου;



ΤΩΡΑ Ή ΠΟΤΕ;

Αν θέλω, το κάνω αμέσως.

Τα άσπρα ξεκινούν.

ΜΑΤ ή προαγωγή = νίκη!



Μόνο στο πέρασμα



Πιόνι

Παίρνει μόνο πιόνι.



Δύο βήματα

Μόλις έγιναν δίπλα του.



Λοξά

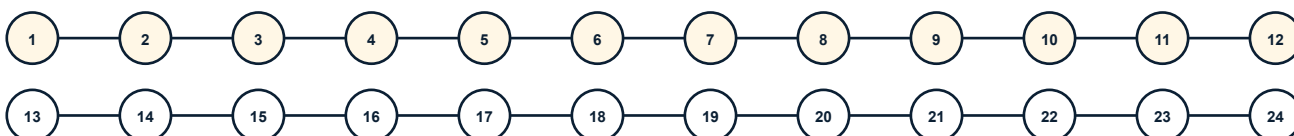
Πάει στο τετράγωνο που πέρασε.



Αμέσως

Μετά η ευκαιρία χάνεται.

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 24 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Και τα δύο ροκέ. Τώρα και en passant.

Παίρνω στο πέρασμα

Το en passant μπαίνει τελευταίο γιατί θυμάται την προηγούμενη κίνηση.

Στόχος και υλικά

Να εκτελεί το en passant ως ειδικό φάγωμα πιονιού και να θυμάται ότι υπάρχει μόνο αμέσως μετά το διπλό βήμα.

Χρειάζεσαι κανονική 8×8, όλα τα 32 κομμάτια, εφεδρικές Βασίλισσες και δείκτη 24 θέσεων.

Η κίνηση βήμα προς βήμα

Ένα αντίπαλο πιόνι κάνει δύο βήματα από την αρχική γραμμή και σταματά ακριβώς δίπλα στο δικό μας πιόνι, το οποίο έχει φτάσει στην πέμπτη γραμμή του. Φερόμαστε σαν να έκανε ένα.

Το δικό μας πιόνι πηγαίνει λοξά στο τετράγωνο που πέρασε το άλλο. Το αντίπαλο πιόνι βγαίνει από το διπλανό τετράγωνο. Όλο αυτό είναι μία κίνηση και πρέπει να είναι νόμιμο για τον Βασιλιά.

Η ελεγμένη πρόβα

Από την αρχική θέση παίξε: e2-e4, a7-a6, e4-e5, d7-d5 και e5xd6 e.p. Το άσπρο πιόνι καταλήγει d6 και το μαύρο πιόνι φεύγει από d5.

Ξαναστήσε την τελική ευκαιρία. Αν τα άσπρα παίξουν άλλη κίνηση, το δικαίωμα χάνεται. Δεν επιστρέφει στον επόμενο γύρο.

Κανόνες και τέλος

Τώρα ισχύουν όλοι οι κανόνες του κύκλου: διπλό βήμα, O-O, O-O-O και en passant. Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ, ανεπαρκές υλικό ή δείκτης 24 είναι ισοπαλία.

Δεν χρειάζεται να ψάχνει en passant σε κάθε κίνηση. Ρώτησέ το μόνο όταν ένα πιόνι μόλις έκανε δύο βήματα δίπλα σε άλλο.

Η μηχανή κρατά προσωρινό τετράγωνο μόνο για την αμέσως επόμενη κίνηση. Ελέγχονται η άσπρη και η μαύρη εκδοχή, η σωστή αφαίρεση του πιονιού, η λήξη της ευκαιρίας και η απαγόρευση όταν ανοίγει σαχ.

Παραμένουν 20 αρχικές κινήσεις, 400 πρώτες μαύρες απαντήσεις, και τα δύο ροκέ και ο δείκτης 24. Δεν είναι full-tree minimax. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%.



Κοίτα τι άλλαξε

1



ΠΟΥ ΗΤΑΝ;

Βρες το κενό.

2



ΠΟΥ ΠΗΓΕ;

Βρες το κομμάτι.

3



ΤΙ ΑΛΛΑΞΕ;

Απειλή ή γραμμή;

Πρώτα παρατηρώ.



Σκέψου και διάλεξε

1



ΤΙ ΕΧΩ;

Σαχ, φάγωμα, απειλή;

2



ΑΝ ΠΑΩ ΕΚΕΙ;

Μένει ασφαλές;

3



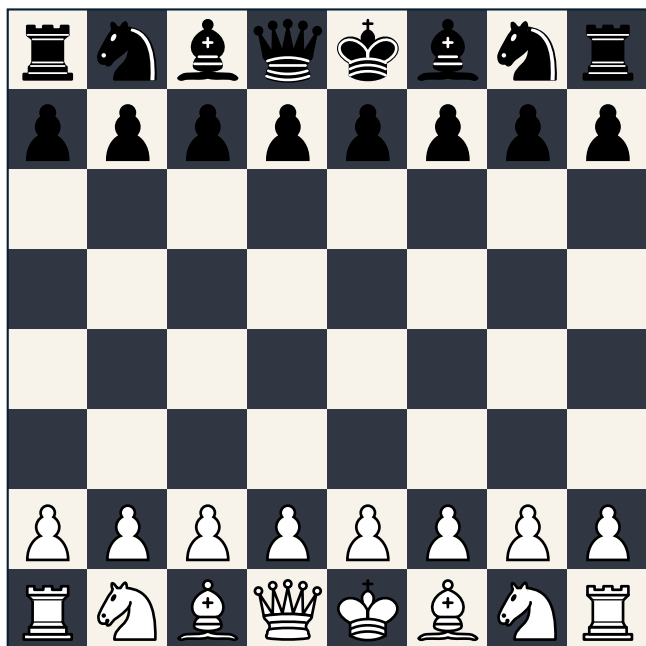
ΤΙ ΔΙΝΩ;

Ποιος ξαναπαίρνει;

Μετά παίζω νόμιμα.



Παίζω τη δική μου παρτίδα



ΠΡΙΝ ΑΚΟΥΜΠΗΣΕΙΣ



ΚΟΙΤΑ

Τι άλλαξε;



ΣΚΕΨΟΥ

Βρες επιλογές.



ΠΑΙΞΕ

Νόμιμα και με σκοπό.

Τα άσπρα ξεκινούν.

Ολόκληρη παρτίδα. Εσύ αποφασίζεις.



Πλήρες σκάκι



Ροκέ

Μικρό και μεγάλο.



En passant

Μόνο αμέσως.



Προαγωγή

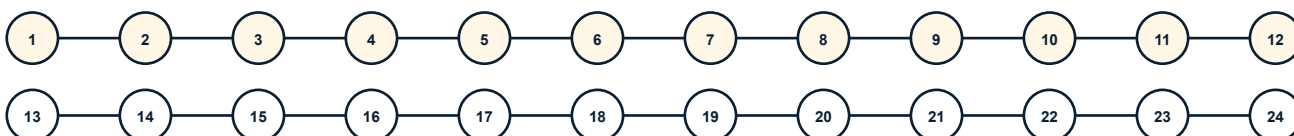
Το πιόνι φτάνει απέναντι.



Τέλος

Ματ, πατ ή δείκτης 24.

Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη.



Στο 24 χωρίς νικητή = ισοπαλία.

Ματ ή προαγωγή: νίκη. Πατ: ισοπαλία.

Όλοι οι κανόνες του πρώτου κύκλου.

Παίζω τη δική μου παρτίδα

Τελική παρτίδα του πρώτου κύκλου, χωρίς νέο κανόνα.

Στόχος και υλικά

Να παίξει πλήρη παρτίδα και να χρησιμοποιήσει χωρίς βοήθεια τις μικρές ρουτίνες των τελευταίων μαθημάτων. Δεν ζητάμε να παίζει καλά. Ζητάμε να ξέρει τι κάνει και γιατί η κίνηση επιτρέπεται.

Χρειάζεσαι κανονική σκακιέρα, όλα τα κομμάτια, εφεδρικές Βασίλισσες και δείκτη 24. Οι δύο κάρτες μένουν δίπλα, όχι πάνω στη σκακιέρα.

Πώς κυλάει

Μετά τη δική σου κίνηση κοιτά πού ήταν, πού πήγε και τι άλλαξε. Πριν κινηθεί ψάχνει σαχ, φάγωμα ή απειλή, κοιτά το τετράγωνο προορισμού και ρωτά ποιος φυλάει τον στόχο.

Για τις πρώτες έξι κινήσεις του παιδιού μην προτείνεις κίνηση. Διόρθωσε μόνο παράνομη κίνηση ή σαχ που δεν απαντήθηκε. Αν ζητήσει βοήθεια, δείξε την αντίστοιχη κάρτα χωρίς να δώσεις λύση.

Όλοι οι κανόνες

Ισχύουν οι κανονικές κινήσεις, το σαχ, το ματ, η προαγωγή, το πατ, το διπλό βήμα, τα δύο ροκέ και το en passant. Κάθε κίνηση προχωρά τον δείκτη μία θέση.

Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ, ανεπαρκές υλικό ή 24 ατομικές κινήσεις χωρίς νικητή είναι ισοπαλία. Ο δείκτης αντικαθιστά ακόμη την επανάληψη και τον κανόνα 50 κινήσεων.

Πότε κλείνει ο κύκλος

Ο κύκλος έχει πετύχει όταν στήνει, παίζει νόμιμα, αναγνωρίζει το σαχ και μπορεί να ολοκληρώσει μια μικρή παρτίδα με λίγες μόνο υπενθυμίσεις. Δεν χρειάζεται να θυμάται κάθε ερώτηση λέξη προς λέξη.

Μετά το 35ο σταματούν τα νέα φύλλα για λίγο. Παίζετε, επιστρέφετε σε αγαπημένα ζεστάματα και ανοίγετε κύκλο τακτικών μόνο αν το ζητά και το απολαμβάνει.

Ο τελικός έλεγχος κρατά 20 νόμιμες αρχικές κινήσεις και 400 πρώτες μαύρες απαντήσεις. Άμεσα fixtures ελέγχουν ματ, πατ, προαγωγή, ανεπαρκές υλικό και ισοπαλία στον δείκτη 24.

Κληρονομούνται οι έλεγχοι και για τα δύο ροκέ και το en passant. Δεν αξιολογείται η ποιότητα παιχνιδιού. Εκτύπωση: A4, μονή όψη, 100%.

Οι σημαντικοί κανόνες

Μία σελίδα για τον ενήλικα, όχι άλλη κάρτα απομνημόνευσης.

Κίνηση κομματιών

Πύργος ίσια. Αξιωματικός λοξά. Βασίλισσα ίσια ή λοξά. Ίππος σε Γ και πηδά. Βασιλιάς ένα τετράγωνο χωρίς να μπει σε επίθεση.

Πιόνι

Προχωρά ένα, ή δύο μόνο από την αρχική θέση με καθαρό δρόμο. Παίρνει λοξά. Στην απέναντι άκρη προάγεται.

Σαχ, ματ και πατ

Σε σαχ πρέπει να δοθεί νόμιμη απάντηση. Ματ είναι σαχ χωρίς απάντηση. Πατ είναι σειρά χωρίς νόμιμη κίνηση και χωρίς σαχ.

Ροκέ

Ο Βασιλιάς και ο συγκεκριμένος Πύργος δεν έχουν κινηθεί, ο δρόμος είναι άδειος και ο Βασιλιάς δεν ξεκινά, δεν περνά και δεν καταλήγει σε σαχ.

En passant

Πιόνι που βρίσκεται στην πέμπτη γραμμή μπορεί να πάρει αμέσως αντίπαλο πιόνι που μόλις έκανε διπλό βήμα και στάθηκε δίπλα του. Μετά η ευκαιρία χάνεται.

Τέλος στο δικό μας σύστημα

Ματ ή προαγωγή είναι νίκη. Πατ, ανεπαρκές υλικό ή 24 ατομικές κινήσεις χωρίς νικητή είναι ισοπαλία. Ο δείκτης αντικαθιστά προσωρινά τους σύνθετους κανόνες ισοπαλίας.

Κράτα μόνο ό,τι βοηθά

Σημείωσε συναντήσεις και επιστροφές. Δεν είναι διαγώνισμα.

1. Κίνηση με σκοπό



2. Κομμάτια, στόχοι και ασφάλεια



3. Σαχ, ματ και μικρό σκάκι



4. Ο στρατός μεγαλώνει



5. Πλήρες σκάκι και σκέψη



Μικρές σημειώσεις

Αγαπημένο παιχνίδι:

Κανόνας που θέλει επιστροφή:

Πρώτη πλήρης παρτίδα:

Το βιβλίο τελειώνει. Το παιχνίδι τώρα αρχίζει.

Λίγα λεπτά. Ένα βήμα τη φορά.

Το παιδί ξεκινά με ένα κομμάτι και έναν ορατό στόχο. Σταδιακά η σκακιέρα μεγαλώνει, οι κανόνες μπαίνουν στη θέση τους και η πρώτη πλήρης παρτίδα έρχεται φυσικά.

Η διαδρομή του πρώτου κύκλου

1

Κίνηση με σκοπό

ορατοί στόχοι και μικρές διαδρομές

2

Κομμάτια και ασφάλεια

νέες κινήσεις χωρίς βιασύνη

3

Σαχ, ματ και πατ

ο στόχος του παιχνιδιού ξεκαθαρίζει

4

Ο στρατός μεγαλώνει

κομμάτια και σκακιέρα προστίθενται σταδιακά

5

Η πρώτη παρτίδα

όλοι οι κανόνες και ανεξάρτητη σκέψη

