

Θεματική Ενότητα

Εισαγωγή – σκακιέρα – κομμάτια

Το πιόνι

Φανταστείτε το σκάκι σαν μία ψεύτικη μάχη ανάμεσα σε δύο στρατούς.

Το σκάκι παίζεται κυρίως από δύο παίχτες, όπου ο ένας χειρίζεται τον ένα στρατό και ο άλλος παίχτης τον άλλο.

Το πεδίο στο οποίο διεξάγεται ή μάχη λέγεται **Σκακιέρα** και αποτελείται από 64 τέσσερα τετράγωνα.

Τα μισά τετράγωνα δηλαδή τα τριάντα δύο (32) είναι πιο ανοιχτόχρωμα και τα λέμε **λευκά τετράγωνα**, ενώ τα άλλα τριάντα δύο (32) που είναι πιο σκούρα τα λέμε **μαύρα τετράγωνα**.

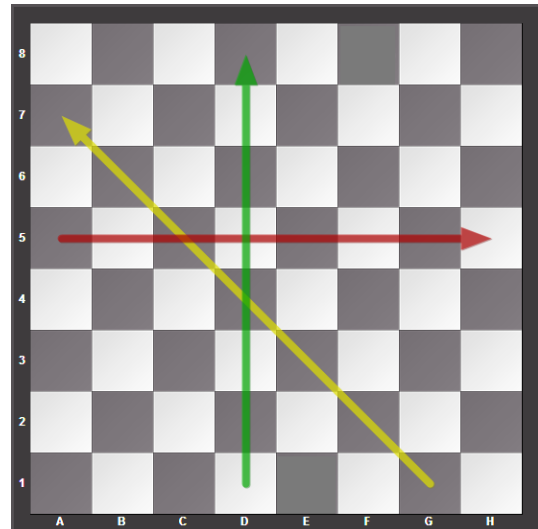
Το ίδιο συμβαίνει και με τους δύο στρατούς μας. Ο ένας έχει πιο ανοιχτό χρώμα και είναι ο **στρατός του Λευκού**, ενώ ο άλλος στρατός έχει πιο σκούρο χρώμα και είναι ο **στρατός του Μαύρου**.

Για συντομία οι δύο στρατοί αποκαλούνται «Λευκά» και «Μαύρα» αντίστοιχα.

Ο παίχτης που χειρίζεται τα λευκά κομμάτια & πιόνια λέγεται εν συντομία «Λευκός» (ή «Λευκή» αν είναι γυναίκα), αντίστοιχα ο παίχτης ή η παίχτρια που χειρίζεται τα μαύρα κομμάτια & πιόνια λέγεται «Μαύρος» ή «Μαύρη».

Βλέπετε στο δίπλα διάγραμμα μία σκακιέρα.

Η σκακιέρα έχει οκτώ (8) κάθετες και οκτώ (8) οριζόντιες γραμμές.



Όλες οι κάθετες και οριζόντιες γραμμές περιλαμβάνουν (έχουν) οκτώ τετράγωνα (4 λευκά και 4 μαύρα εναλλάξ).

Ενώ οι διαγώνιες γραμμές (οι οποίες είναι αρκετές!) αποτελούνται από τετράγωνα ίδιου χρώματος.

Κανονικά (αν και αυτό δε συμβαίνει πάντα) μία σκακιέρα έχει στις δύο απέναντι πλευρές της μια σειρά από γράμματα από το «α» έως το «θ» (ή στα αγγλικά από το «a» έως το «h»).

Στις άλλες δύο απέναντι πλευρές της έχει μία σειρά από αριθμούς από το «1» έως το «8».

Καλό είναι να διαλέξετε μία τέτοια σκακιέρα, ή να γράψετε μόνοι σας τα γράμματα και τους αριθμούς. Προσοχή όμως μην μπερδευτείτε!

Προκειμένου να στηθεί σωστά μία σκακιέρα για να αρχίσει η μάχη θα πρέπει:

- 1) Κάθε παίχτης στη δεξιά γωνία του να έχει λευκό τετράγωνο.
- 2) Οι σειρές με τα νούμερα να είναι κάθετα τοποθετημένες.
- 3) Οι σειρές με τα γράμματα να είναι οριζόντια τοποθετημένες.

Θα πούμε περισσότερα για τη σκακίερα στη συνέχεια.

Τώρα ας αναφέρουμε λίγα στοιχεία για την προέλευση του σκακιού.

Η ιστορία του παιχνιδιού αυτού χάνεται στα βάθη των αιώνων. Παιχνίδια που μοιάζουν με το σκάκι παίζονταν ήδη από την μακρινή αρχαιότητα, στην περιοχή από την Ελλάδα και την Αίγυπτο ως και την Κίνα. Όλες οι χώρες που βρίσκονται σε αυτήν την εκτεταμένη περιοχή διεκδικούν την καταγωγή του παιχνιδιού.

Μέχρι σήμερα όμως δεν έχει καθοριστεί με βεβαιότητα ούτε ο εφευρέτης του, ούτε ο χρόνος της εμφάνισής του.

Από όλες όμως τις διάφορες θεωρίες που έχουν αναπτυχθεί μία ενδιαφέρουσα και για πολλούς επικρατέστερη εκδοχή είναι ότι το σκάκι προήλθε από την Ινδία και συγκεκριμένα εφευρέτης του είναι ο βραχμάνος Σίσσα σε μία απροσδιόριστη όμως εποχή. Τούτο βασίζεται κυρίως στην σπουδαία εκείνη παράδοση με τον διπλασιασμό των σπόρων.

Σύμφωνα με την παράδοση αυτή όταν κάποτε ο ηγεμόνας της περιοχής που ζούσε ο βραχμάνος Σίσσα, τον κάλεσε για να επιδείξει το παιχνίδι που είχε εφεύρει, τόσο πολύ γοητεύτηκε απ' αυτό, που ρώτησε τον Σίσσα τι θα ήθελε ως ανταμοιβή. Τότε ο σοφός εκείνος ζήτησε τόσους κόκκους σιτάρι όσους θα μπορούσαν να συμπεριληφθούν στα 64

τετράγωνα της σκακίερας βάζοντας στο πρώτο ένα κόκκο, στο δεύτερο δύο κόκκους, στο τρίτο τέσσερις κόκκους, στο τέταρτο οκτώ κόκκους κλπ, διπλασιάζοντας έτσι κάθε φορά στο επόμενο τετράγωνο.

Ο ηγεμόνας κρίνοντας το αίτημα ασήμαντο τον ξαναρώτησε για κάτι σοβαρότερο. Στην επιμονή όμως του Σίσσα ο ηγεμόνας διέταξε ν' αδειάσουν μια φορτωσιά καμήλας σιτάρι δίπλα του. Η έκπληξή του όμως υπήρξε πολύ μεγάλη όταν ο θησαυροφύλακός του και προϊστάμενος των αποθηκών του ανέφερε ότι όχι μόνο το σιτάρι της ηγεμονίας, αλλά και όλων των γύρω ηγεμονιών δεν φθάνει να ικανοποιήσει το αίτημα του Σίσσα.

Πραγματικά το σιτάρι που χρειαζόνταν ανέρχονταν σε 18.446.744.073.709.551.615 κόκκους, που αυτοί εκπεφρασμένοι σε βάρος, έχοντας υπόψη το βάρος ενός κόκκου ίσο με 0, 053 γραμμάρια, ισοδυναμούσαν στη τεράστια ποσότητα των 977.677.436.907 τόνων!

Αυτός είναι και ο πιο σπουδαίος θρύλος γύρω από την προέλευση του σκακιού και άξιζε να αναφερθεί.

Πέρα όμως από τους θρύλους και τις παραδόσεις ο άμεσος πρόγονος του σημερινού σκακιού φαίνεται να ήρθε στην δυτική Ευρώπη από τους Άραβες. Οι Άραβες με την σειρά τους είχαν πάρει το παιχνίδι από τους Πέρσες. Οι οποίοι ίσως το είχαν πάρει τελικά από τους Ινδούς!

Με βάση ιστορικές αναφορές το παιχνίδι πέρασε στην Ευρώπη και εμφανίζεται στην περιοχή της Ισπανίας περίπου το 1000μΧ.

Οι τότε διαφορές εντοπίζονται κυρίως στην κίνηση των πιονιών της βασίλισσας και του αξιωματικού.

Αργότερα το σκάκι πέρασε σε Ιταλία και Γαλλία και σιγά-σιγά εξαπλώθηκε σε όλη την Ευρώπη όπου σε κάθε περιοχή παίζονταν με κάποιες μικρές παραλλαγές.

Η εμφάνιση της τυπογραφίας το 1492 είναι η αιτία που βοήθησε στο να καθιερωθεί ένας συγκεκριμένος τρόπος παιχνιδιού σε όλη την Ευρώπη.

«Γύρω στο 14ο αιώνα, οι περισσότεροι από τους σημερινούς κανονισμούς είχαν ήδη γίνει αποδεκτοί, μολονότι δεν υπάρχουν παρτίδες καταγεγραμμένες που να αποδεικνύουν τη χρήση του ροκέ, της αρχικής διπλής κίνησης των πιονιών και συνακόλουθα του «αν πασσάν».

Στους δύο αιώνες που ακολούθησαν, το σκάκι σίγουρα πια κωδικοποιείται σε πολύ συγκεκριμένους κανόνες, τους οποίους όλοι οι ισχυροί παίκτες αποδέχονται ανεπιφύλακτα.»

ΑΠΟΣΠΑΣΜΑ ΑΠΟ ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ ΗΛΙΑ ΚΟΥΡΚΟΥΝΑΚΗ
«ΑΠΟ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΣΚΑΚΙΟΥ»

Έτσι το πρώτο σκακιστικό βιβλίο εκδίδεται το 1497 από τον Ισπανό Lucena, για να ακολουθήσει το 1512 το βιβλίο του Πορτογάλου Damiano.

Οι βασικές μεταβολές που υπέστη το σκάκι είναι η κίνηση της βασίλισσας (η οποία στο σύγχρονο σκάκι έγινε πανίσχυρη), η κίνηση του αξιωματικού, η δυνατότητα των πιονιών να κινηθούν κατά δύο τετράγωνα στην πρώτη τους κίνηση, το αν-πασσάν καθώς και το ροκέ.

Το σκάκι είχε ήδη αποκτήσει την τελική σύγχρονη του μορφή στην δυτική

Ευρώπη τον 15ο αιώνα. Οι μεταβολές των κανόνων τους τελευταίους πέντε αιώνες έχουν γενικά να κάνουν με την διαιτησία των αγώνων και όχι με το ίδιο το παιχνίδι.

Αρκετά όμως με την ιστορία!

Ήρθε η ώρα να γνωρίσουμε το κάθε στρατό, ο οποίος αποτελείται από δεκαέξι «**πεσσούς**».

Τα οχτώ από αυτά (που είναι και τα πιο κοντά σε ύψος) είναι όλα ίδια μεταξύ τους και λέγονται «**πιόνια**». Τα υπόλοιπα που έχουν (όπως θα δούμε) και μεγαλύτερη βαθμολογική αξία τα λέμε «**κομμάτια**».

Αρκετά συχνά όμως χρησιμοποιώντας τον όρο κομμάτια εννοούμε το σύνολο του στρατού.

Κάθε στρατός έχει ένα (1) Βασιλιά, και μία (1) Βασίλισσα.

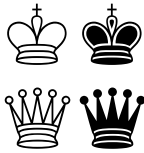
Αυτά τα δύο είναι τα πιο σημαντικά κομμάτια όπως θα μάθουμε και στη συνέχεια.

Από τον βασιλιά εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό η έκβαση της μάχης και για αυτό το λόγο η αξία του δεν μπορεί να μετρηθεί με βαθμούς, σε αντίθεση με όλα τα υπόλοιπα κομμάτια τα οποία έχουν βαθμολογία η οποία καθορίζει και την αξία τους.

Η βασίλισσα είναι το πιο ισχυρό κομμάτι με τη μεγαλύτερη αξία σε βαθμούς (9 βαθμούς).

Ο βασιλιάς και η βασίλισσα ξεχωρίζουν εύκολα γιατί είναι τα πιο ψηλά κομμάτια του στρατού μας. Ο βασιλιάς έχει στην κορυφή του ένα σταυρό.

Στα γραπτά κείμενα ο βασιλιάς και η βασίλισσα εικονίζονται περίπου έτσι:



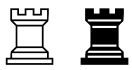
Βασιλιάς

Βασίλισσα

Κάθε στρατός έχει δύο (2) Πύργους.
Ο πύργος είναι το δεύτερο σε αξία κομμάτι μετά τη βασίλισσα (5 βαθμούς).

Οι πύργοι ξεχωρίζουν εύκολα, ακριβώς γιατί έχουν σχήμα πύργου!

Στα γραπτά κείμενα ο πύργος εικονίζεται περίπου έτσι:



Πύργος

Κάθε στρατός έχει δύο Αξιωματικούς.
Η αξία του κάθε αξιωματικού είναι 3 βαθμοί.

Συνήθως ο αξιωματικός είναι πιο κοντός από τη βασίλισσα και το βασιλιά και πιο ψηλός από τον πύργο.

Σε γραπτά κείμενα ο αξιωματικός εικονίζεται περίπου έτσι:



Αξιωματικός

Κάθε στρατός έχει δύο (2) Ίππους.
Η αξία του κάθε ίππου είναι 3 βαθμοί, όσο δηλαδή και του αξιωματικού.

Ο ίππος ξεχωρίζει πολύ εύκολα αφού το σχήμα του καταλήγει σε κεφάλι αλόγου.

Σε γραπτά κείμενα ο ίππος εικονίζεται περίπου έτσι:



Ίππος

Κάθε στρατός έχει οκτώ (8) Πιόνια.
Η αξία του κάθε πιονιού είναι 1 βαθμός, είναι δηλαδή το μικρότερο σε αξία.

Τα πιόνια ξεχωρίζουν εύκολα αφού είναι τα πιο κοντά σε ύψος και έχουν όλα το ίδιο σχήμα.

Στα γραπτά κείμενα το πιόνι εικονίζεται περίπου έτσι:



Πιόνι

Μια από τις πρώτες δυσκολίες του παιχνιδιού είναι ότι το κάθε κομμάτι από αυτά κινείται με διαφορετικό τρόπο πάνω στη σκακιέρα!

Διαφορετική κίνηση κάνει ο βασιλιάς από τη βασίλισσα, άλλη κίνηση κάνουν οι πύργοι, άλλη κίνηση έχουν οι αξιωματικοί και άλλη τα πιόνια!

Μην αποθαρρύνεστε όμως! Θα μάθουμε με τη σειρά την κίνηση του κάθε κομματιού.

Θα σας πάρει χρόνο να συνηθίσετε τον τρόπο κίνησης του κάθε κομματιού στη σκακιέρα, αν και αυτό εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τη συχνότητα με την οποία θα παίζετε σκάκι.

Όσο ποιο μεγάλη ηλικία έχει αυτός/ή που ξεκινά να μαθαίνει σκάκι τόσο πιο γρήγορα συνηθίζει τον τρόπο κίνησης των κομματιών.

Εμείς θα ξεκινήσουμε μαθαίνοντας πρώτα την κίνηση του πιονιού.

Έπειτα θα μάθουμε με τη σειρά την κίνηση του πύργου, του αξιωματικού, της βασίλισσας, και του ίππου.

Τελευταία θα μάθουμε την κίνηση που κάνει ο βασιλιάς.

Δεν τελειώσαμε όμως με το βασιλιά!

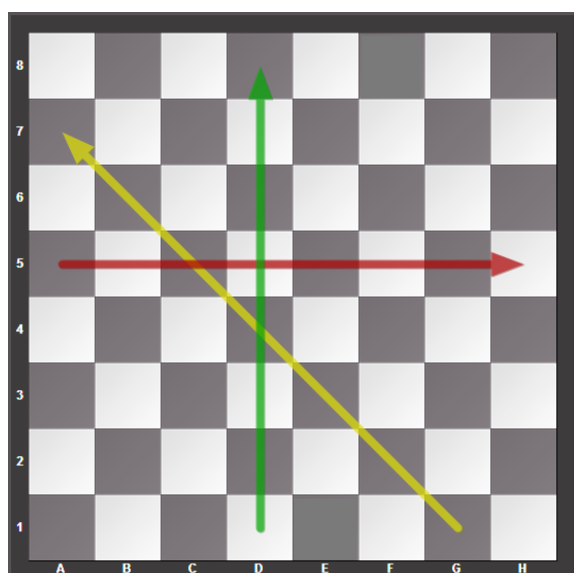
Εδώ έρχεται η δεύτερη δυσκολία που θα συναντήσουμε γιατί ο βασιλιάς είναι ιδιαίτερο κομμάτι και υπόκειται σε κανονισμούς που δεν ισχύουν για τα υπόλοιπα κομμάτια.

Οι κανονισμοί αυτοί έχουν να κάνουν με την έκβαση της μάχης και θα τους μάθουμε μετά, αφού πρώτα έχουμε μάθει τον τρόπο κίνησης όλων των κομματιών.

Ύστερα θα μάθουμε μερικές ειδικές κινήσεις που ισχύουν στο σκάκι. Αυτές είναι το «ροκέ», η «προαγωγή» πιονιού και το «αν πασάν».

Τέλος θα αναφερθούμε στους κανονισμούς που ισχύουν στους επίσημους αγώνες σκάκι, και... επιτέλους ήμαστε έτοιμοι να παίξουμε μία κανονικότερη παρτίδα σκάκι!

Ας ξαναγυρίσουμε τώρα στη σκακιέρα!

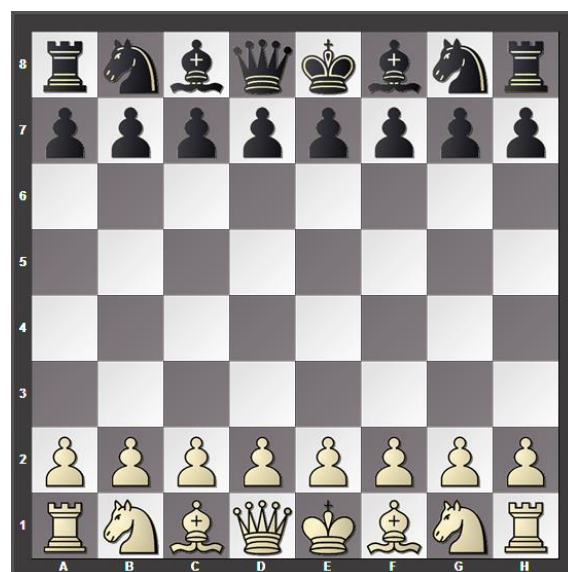


Κάθε οριζόντια γραμμή της σκακιέρας έχει την ονομασία της η οποία εξαρτάται από τον αριθμό που υπάρχει στα πλάγια. Έτσι έχουμε πχ. Την 1η οριζόντια, την 2η οριζόντια και ούτω καθεξής μέχρι την 8η οριζόντια.

Αντίστοιχα και οι κάθετες γραμμές έχουν ονομασία η οποία προέρχεται από το γράμμα που υπάρχει στην άκρη της σκακιέρας.

Έτσι έχουμε την «α» κάθετο την «β» κάθετο, μέχρι την ακριανή «θ» κάθετο.

Ακριβώς πριν ξεκινήσει η μάχη τα λευκά παρατάσσονται στην 1η και 2η οριζόντια και τα μαύρα στην 8η και 7η οριζόντια.



Βλέπουμε στο από πάνω διάγραμμα πως παρατάσσονται οι δύο στρατοί πριν αρχίσει η μάχη.

Οι πύργοι λοιπόν τοποθετούνται στα γωνιακά τετράγωνα, δίπλα σε κάθε πύργο μπαίνουν οι ίπποι, δίπλα μπαίνουν οι αξιωματικοί και μετά η βασίλισσα τοποθετείται στη «δ» κάθετο ενώ ο βασιλιάς στην «ε» κάθετο.

Στην εμπρός οριζόντια παρατάσσονται τα πιόνια της κάθε πλευράς.

Αν τα έχετε βάλει σωστά η λευκή βασίλισσα θα είναι σε λευκό τετράγωνο και η μαύρη σε μαύρο, ενώ οι βασιλιάδες και οι βασίλισσες θα βρίσκονται ακριβώς απέναντι.

Συνήθως στα διαγράμματα τα λευκά εικονίζονται από κάτω με κατεύθυνση προς τα πάνω & τα μαύρα από πάνω με κατεύθυνση προς τα κάτω.

ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

- 1) Κάθε παίχτης χειρίζεται μόνο τα δικά του κομμάτια.
- 2) Οι κινήσεις γίνονται εναλλάξ (μία ο ένας παίχτης μία ο άλλος) πάνω στη

σκακιέρα με ένα χέρι. Ως κίνηση νοείται η μετακίνηση ενός κομματιού σε ένα άλλο τετράγωνο από αυτό που στέκεται, σύμφωνα πάντα με τους κανόνες κίνησης των κομματιών.

- 3) Την πρώτη κίνηση κάνει πάντα ο λευκός.
- 4) Δεν επιτρέπεται να μετακινήσουμε δύο κομμάτια σε μία κίνηση (με μόνη εξαίρεση την κίνηση του ροκέ).
- 5) Δεν γίνεται ποτέ σε ένα τετράγωνο να βρίσκονται δύο ή περισσότερα κομμάτια μαζί.

Περισσότερους κανονισμούς θα πούμε σε επόμενες ενότητες.

Εκτός από τη δυνατότητα της κίνησης κάθε κομμάτι μπορεί να αιχμαλωτίσει (ή πιο κοινά, να φάει) οποιοδήποτε από τα αντίπαλα κομμάτια (εκτός του βασιλιά).

Όλα τα κομμάτια «τρώνει» τα αντίπαλα με το ίδιο τρόπο που κινούνται, εκτός από το πιόνι.

Το πιόνι

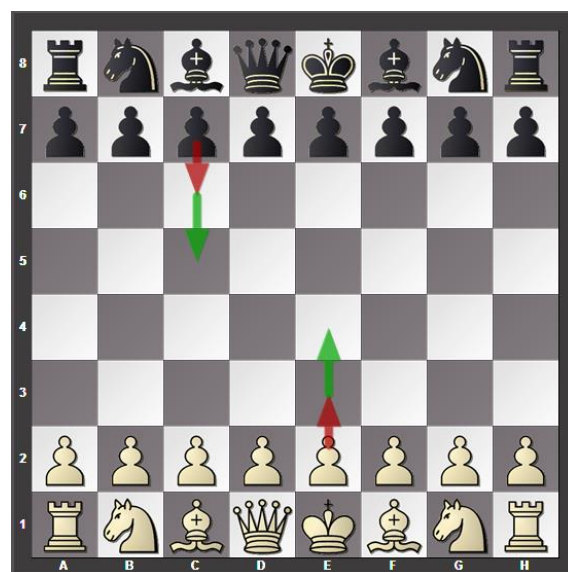
Η δυσκολία με το πιόνι είναι ότι εκτελεί διαφορετική κίνηση όταν απλά μετακινείται και διαφορετική κίνηση όταν μετακινείται και ταυτόχρονα τρώει.

Συνοπτικά να αναφέρουμε ότι «περπατάει» εμπρός και «τρώει» διαγώνια εμπρός.

Όλα τα πιόνια στην πρώτη τους κίνηση, δηλαδή όταν μετακινούνται για πρώτη φορά, μπορούν να πάνε ένα ή δύο τετράγωνα εμπρός.

Το δικαίωμα της διπλής κίνησης (δύο τετράγωνα εμπρός) το έχουν όλα τα πιόνια μόνο κατά την πρώτη τους κίνηση. Χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι υποχρεωτικό. Μπορεί ένα πιόνι στην πρώτη του κίνηση να πάει ένα τετράγωνο εμπρός.

Από τη στιγμή που ένα πιόνι κινηθεί μπορεί πια να μετακινείται μόνο ένα τετράγωνο εμπρός. Χάνεται δηλαδή το δικαίωμα της διπλής κίνησης.



- Το πιόνι δεν μπορεί να πάει σε τετράγωνο που ήδη βρίσκεται ένα δικό του κομμάτι.
- Το πιόνι δεν μπορεί να περάσει (να πηδήσει) πάνω από δικά του ή αντίπαλα κομμάτια.
- Το πιόνι δεν μπορεί ποτέ να μετακινηθεί προς τα πίσω.

Το πiónι δεν πάει σε τετράγωνο εμπρός του αν σε αυτό βρίσκεται αντίπαλο κομμάτι.



Τα δύο πiónια που φαίνονται στο προηγούμενο κάτω διάγραμμα σε κίτρινο φόντο έχουν «φρακάρει», δεν μπορούν για την ώρα να κουνηθούν. Ούτε επιτρέπεται ποτέ στα πiónια να κινούνται πλάγια με τον τρόπο που δείχνουν τα πράσινα και κόκκινα βελάκια στο προηγούμενο διάγραμμα.

Τα πiónια τρώνε στα τετράγωνα που βρίσκονται διαγώνια εμπρός τους.



Το μαύρο πiónι (εφόσον έχει σειρά να παίξει ο μαύρος) μπορεί να φάει το λευκό πiónι που είναι σε κίτρινο φόντο. Αντίθετα αν ήταν η σειρά του λευκού να παίξει θα μπορούσε να κάνει αντίστοιχα το ίδιο.

Για να φάμε πάμε στο τετράγωνο που είναι το αντίπαλο κομμάτι το βγάζουμε (με το χέρι μας) έξω από τη σκακιέρα και τοποθετούμε εκεί το δικό μας κομμάτι. Όλα τα φαγώματα στο σκάκι γίνονται κατά αυτόν τον τρόπο.

Προσοχή! δεν επιτρέπεται στο πiónι να εκτελέσει κίνηση διαγώνια εμπρός (είτε αριστερά ή δεξιά) εάν κάνοντας το αυτό δεν αιχμαλωτίζει αντίπαλο κομμάτι. Με άλλα λόγια. Επιτρέπεται στο πiónι να μετακινείται διαγώνια εμπρός (δεξιά ή αριστερά) μόνο όταν κάνει φάγωμα.

Άρα το πiónι όταν κινείται χωρίς να τρώει περπατά στα εμπρός του τετράγωνα (ένα κάθε φορά, με εξαίρεση την αρχική διπλή κίνηση).

Όταν κινείται για να φάει (και μόνο τότε) περπατά διαγώνια εμπρός ένα τετράγωνο.



Για παράδειγμα, ας υποθέσουμε ότι είναι η σειρά του μαύρου να παίξει, τότε

το πιόνι που βρίσκεται στο κέντρο της σκακιέρας σε κίτρινο φόντο έχει τώρα τρεις επιλογές.

- ✓ Μπορεί να φάει ένα από τα δύο λευκά πιόνια.
- ✓ Μπορεί να μη φάει κανένα και απλά να μετακινηθεί εμπρός.

Μπορείτε τώρα να εξασκηθείτε παίζοντας παρτίδες μόνο με πιόνια.

ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΝΑ ΕΞΑΣΚΕΙΣΤΕ!

Στήστε τα πιόνια στις αρχικές τους θέσεις (δείτε το σχετικό διάγραμμα), και κάντε μία μάχη!

Ορίστε ως νικητή:

- ⇒ Αυτόν που θα φάει τα περισσότερα πιόνια.
- ⇒ Αυτόν που θα καταφέρει πρώτος να τερματίσει ένα δικό του πιόνι στην τελευταία οριζόντιο γραμμή του αντιπάλου.

Ακολουθούν λίγες ασκήσεις για εξάσκηση!

ΑΣΚΗΣΗ 01



Παίζει ο λευκός.

Πόσα είναι τα πιθανά φαγώματα με πιόνι που μπορεί να κάνει;

- Ένα
- Δύο
- Τρία

ΑΣΚΗΣΗ 02



Παίζει ο μαύρος.

Πόσα είναι τα πιθανά φαγώματα με πιόνι που μπορεί να κάνει;

- Ένα
- Δύο
- Τρία

ΑΣΚΗΣΗ 03



Παίζει ο μαύρος.

Πόσα είναι τα πιθανά φαγώματα με πιόνι που μπορεί να κάνει;

- Ένα
- Δύο
- Τρία

ΑΣΚΗΣΗ 04



Παίζει ο μαύρος.

Πόσα είναι τα πιθανά φαγώματα με πιόνι που μπορεί να κάνει;

- Ένα
- Δύο
- Τρία

ΑΣΚΗΣΗ 05



Παίζει ο μαύρος.

Πόσες πιθανές κινήσεις μπορεί να κάνει το πιόνι που είναι σε πράσινο φόντο;

- Μία
- Δύο
- Τρεις

ΑΣΚΗΣΗ 06

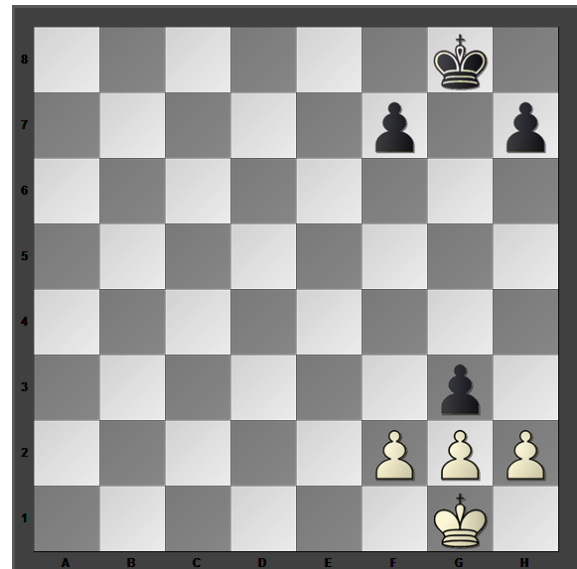


Παίζει ο λευκός.

Πόσες πιθανές κινήσεις μπορεί να κάνει το πιόνι που είναι σε πράσινο φόντο;

- Μία
- Δύο
- Τρεις

ΑΣΚΗΣΗ 07

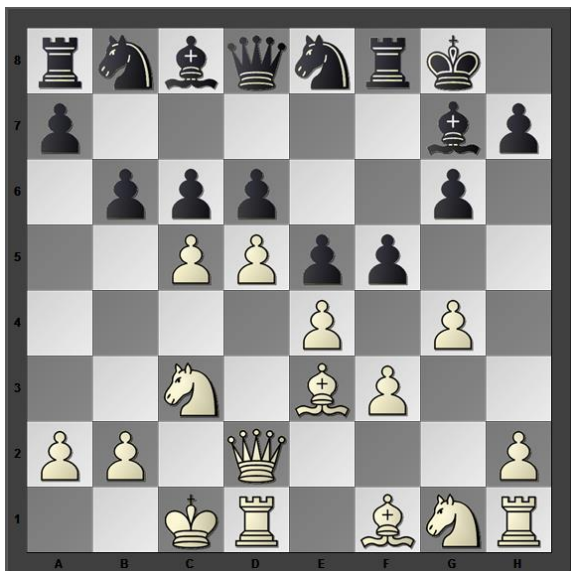


Παίζει ο λευκός.

Μπορείτε να υπολογίσετε πόσες είναι όλες οι πιθανές κινήσεις που μπορούν να γίνουν με πιόνι για τα λευκά;

- | | | |
|--------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Μία | <input type="checkbox"/> Τέσσερις | <input type="checkbox"/> Εφτά |
| <input type="checkbox"/> Δύο | <input type="checkbox"/> Πέντε | <input type="checkbox"/> Οχτώ |
| <input type="checkbox"/> Τρεις | <input type="checkbox"/> Έξι | <input type="checkbox"/> Εννέα |

ΑΣΚΗΣΗ 08



Πόσα πιθανά φαγώματα με πιόνι υπάρχουν για κάθε πλευρά;

- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Ένα | <input type="checkbox"/> Τέσσερα |
| <input type="checkbox"/> Δύο | <input type="checkbox"/> Πέντε |
| <input type="checkbox"/> Τρία | <input type="checkbox"/> Έξι |

ΑΣΚΗΣΗ 09

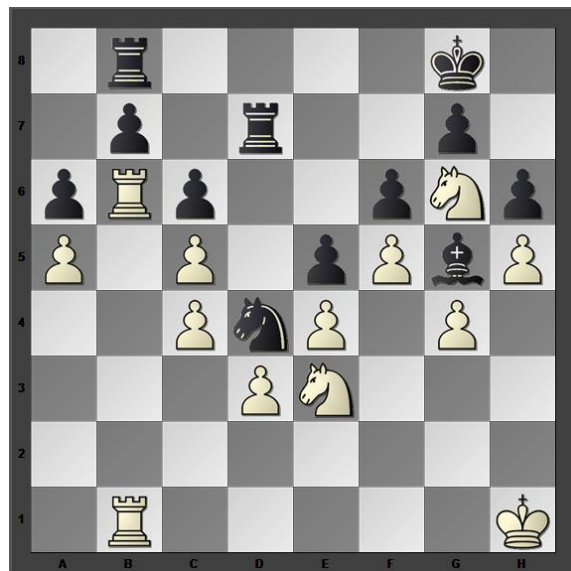


Παίζει ο μαύρος.

Πόσα είναι τα πιθανά φαγώματα με πιόνι που μπορεί να κάνει;

- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Ένα | <input type="checkbox"/> Τέσσερα |
| <input type="checkbox"/> Δύο | <input type="checkbox"/> Πέντε |
| <input type="checkbox"/> Τρία | <input type="checkbox"/> Έξι |

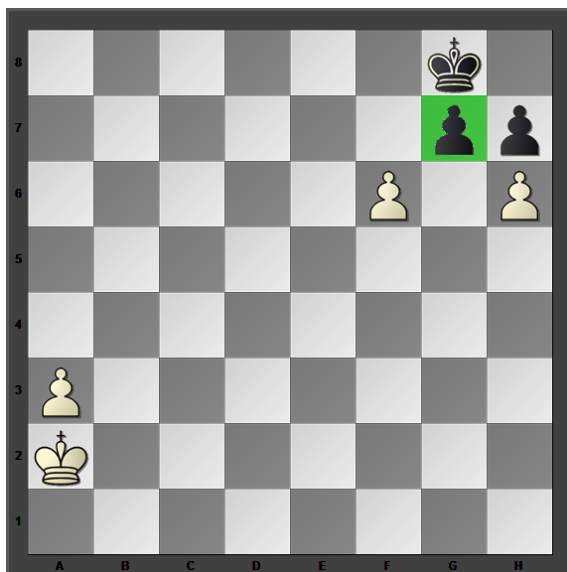
ΑΣΚΗΣΗ 10



Πόσα πιθανά φαγώματα με πιόνι υπάρχουν για κάθε πλευρά;

- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Ένα | <input type="checkbox"/> Τέσσερα |
| <input type="checkbox"/> Δύο | <input type="checkbox"/> Πέντε |
| <input type="checkbox"/> Τρία | <input type="checkbox"/> Κανένα |

ΑΣΚΗΣΗ 11

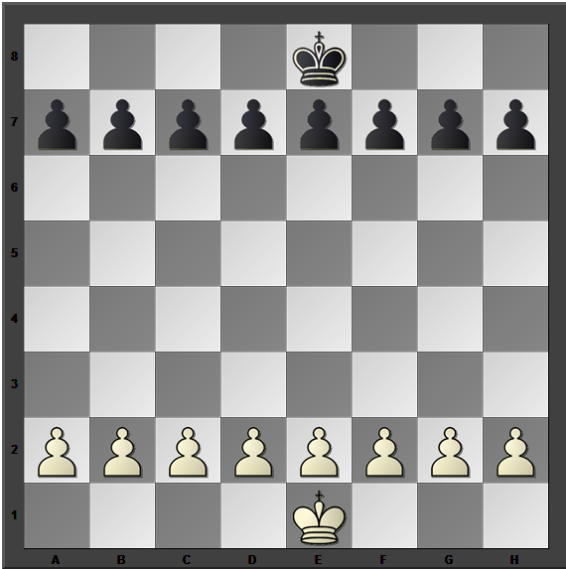


Παίζει ο μαύρος.

Πόσες πιθανές κινήσεις μπορεί να κάνει το πιόνι που είναι σε πράσινο φόντο;

- Δύο
- Τρεις
- Τέσσερις

ΑΣΚΗΣΗ 12



Μπορείτε να υπολογίσετε πόσες είναι όλες οι πιθανές κινήσεις που μπορούν να γίνουν με πιόνι για κάθε πλευρά;

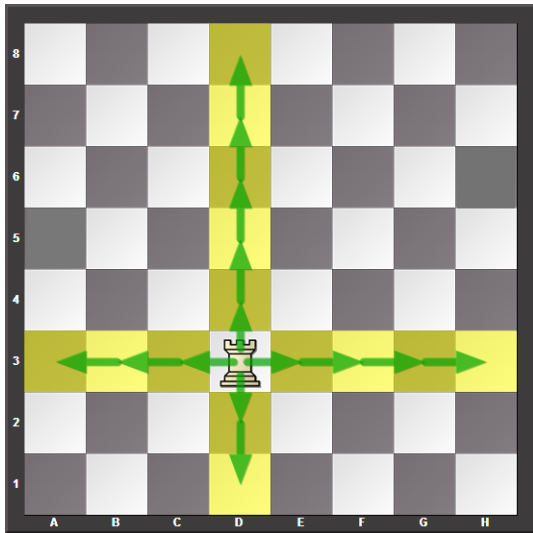
- Οκτώ
- Δώδεκα
- Δεκαέξι
- Δέκα
- Δεκατέσσερις
- Δεκαοχτώ

Θεματική Ενότητα

Πύργος – Αξιωματικός

Ο Πύργος

Η κίνηση του πύργου στη σκακιάρα θυμίζει (ή μοιάζει, αν προτιμάτε) σε ένα σταυρό (+).



Ο ΠΥΡΓΟΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΠΑΕΙ ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΑΠΟ ΤΑ ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΣΕ ΚΙΤΡΙΝΟ ΦΟΝΤΟ

Ο πύργος μετακινείται σε ευθείες γραμμές οριζόντια ή κάθετα., κινείται δηλαδή πάνω στις οριζόντιες και κάθετες γραμμές.

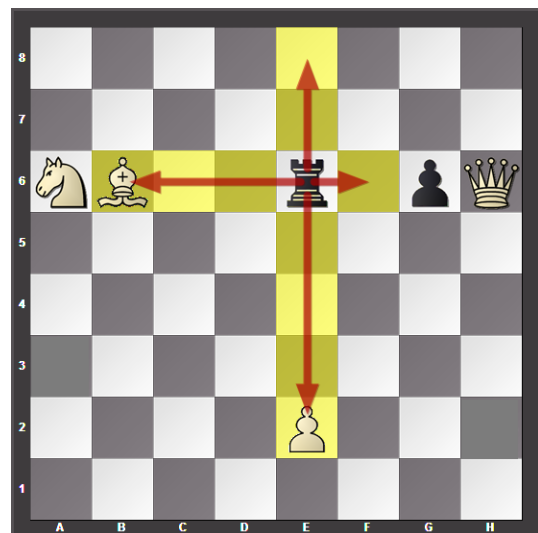
Μπορεί να μετακινηθεί προς τα εμπρός, προς τα πίσω, προς τα δεξιά ή αριστερά.

Μπορεί να μετακινηθεί όσα τετράγωνα θέλει όταν αυτά είναι ελεύθερα και δεν υπάρχει κάποιο κομμάτι πάνω σε αυτά. Ο πύργος δεν επιτρέπεται να περάσει πάνω από τα δικά του κομμάτια ή τα αντίπαλα.

Αιχμαλωτίζει τα αντίπαλα κομμάτια με τον ίδιο τρόπο που κινείται. Μπορεί δηλαδή να φάει το πρώτο αντίπαλο κομμάτι που θα βρεθεί στο δρόμο του,

ανάλογα προς την κατεύθυνση που κινείται.

Προκειμένου να φάμε το αντίπαλο κομμάτι (αυτή η διαδικασία είναι ίδια σε όλων των ειδών τα φαγώματα), πιάνουμε το αντίπαλο κομμάτι που θέλουμε να φάμε και το βγάζουμε έξω από τη σκακιάρα, στη συνέχεια μετακινούμε το δικό μας κομμάτι το οποίο κάνει το φαγώμα στο τετράγωνο που βρισκόταν το αντίπαλο κομμάτι.



Στο παραπάνω διάγραμμα ο πύργος μπορεί να φάει τον αντίπαλο αξιωματικό (όχι τον ίππο) ή το αντίπαλο πιόνι. Δεν μπορεί όμως να φάει τη μαύρη βασίλισσα, αφού δεν γίνεται να περάσει πάνω από το δικό του πιόνι.

Ο πύργος δεν μπορεί να κάνει γωνία με μία κίνηση.

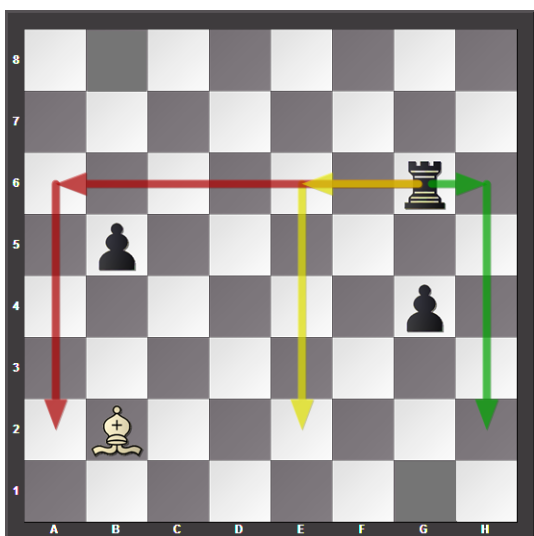
Για να αλλάξει κατεύθυνση θα χρειαστεί δύο κινήσεις.

Έτσι για παράδειγμα στο παρακάτω

διάγραμμα ο πύργος προκειμένου να βρεθεί σε τετράγωνο που να απειλεί τον αξιωματικό (Απειλώ σημαίνει «σημαδεύω» και στην επόμενη κίνηση μπορώ να φάω), θα χρειαστεί το λιγότερο δύο κινήσεις.

Μπορεί βέβαια να επιλέξει ανάμεσα σε πολλούς διαφορετικούς δρόμους.

Έχουμε σημειώσει, για παράδειγμα, τρία από τα πολλά πιθανά δρομολόγια.



Ο πύργος εκτελεί μαζί με τον βασιλιά μία ειδική κίνηση που λέγεται ροκέ, αλλά αυτό θα το μάθουμε σε επόμενη ενότητα (Α2α).

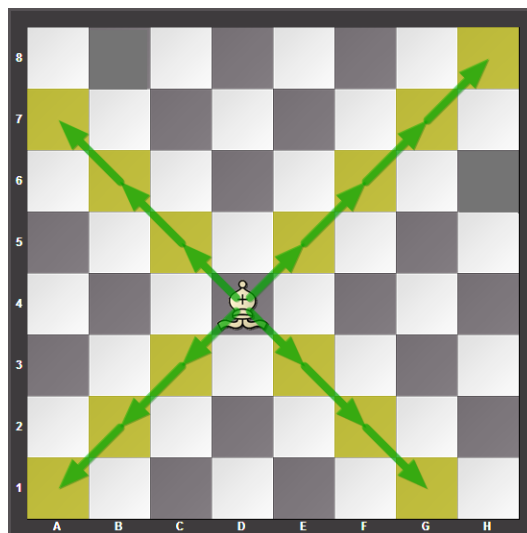
Ο Αξιωματικός

Η κίνηση του αξιωματικού, σε αντίθεση με τον πύργο, θυμίζει το γράμμα χι (x).

Ο αξιωματικός κινείται αποκλειστικά πάνω σε διαγώνιες γραμμές.

Μπορεί να μετακινηθεί διαγώνια εμπρός με κατεύθυνση προς τα αριστερά ή δεξιά, αλλά και διαγώνια προς τα πίσω (πάλι προς τα δεξιά ή αριστερά).

Κι αυτός, όπως και ο πύργος, μπορεί να μετακινηθεί όσα τετράγωνα θέλει πάνω σε μία διαγώνιο, με την προϋπόθεση βέβαια ότι τα τετράγωνα είναι άδεια (κενά).

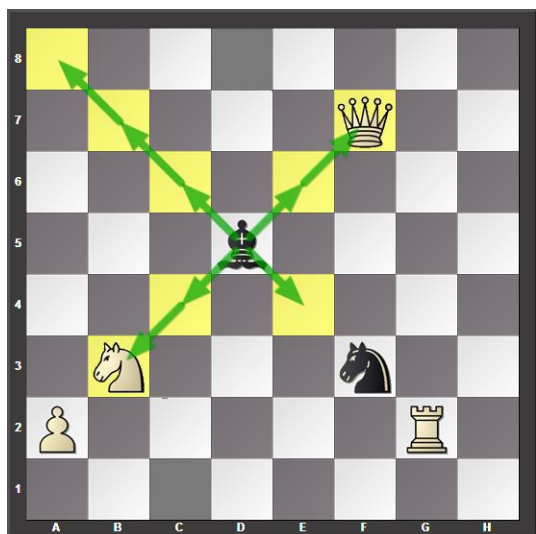


Αιχμαλωτίζει (τρώει) τα αντίπαλα κομμάτια έτσι όπως κινείται. Το πρώτο αντίπαλο κομμάτι που θα βρει στο δρόμο του μπορεί να το φάει.

Δεν επιτρέπεται να πηδά πάνω από τα δικά του ή πάνω από τα αντίπαλα κομμάτια.

Στο δίπλα διάγραμμα της επόμενης σελίδας ο αξιωματικός μπορεί να φάει την αντίπαλη βασίλισσα τον αντίπαλο ίππο (όχι το πιόνι).

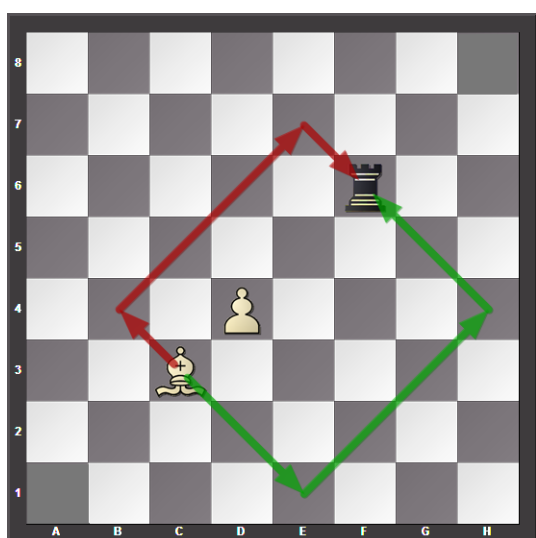
Επίσης δεν μπορεί να φάει ούτε τον αντίπαλο πύργο αφού δεν επιτρέπεται να περάσει πάνω από το δικό του ίππο.



Όπως και ο πύργος έτσι και ο αξιωματικός δεν μπορεί να κάνει γωνία με μία κίνηση.

Προκειμένου να αλλάξει κατεύθυνση θα χρειαστεί κι άλλη κίνηση.

Για παράδειγμα στο από κάτω διάγραμμα ο αξιωματικός προκειμένου να φάει τον πύργο θα χρειαστεί τρεις κινήσεις το λιγότερο.



Παρατηρήστε ότι ο πύργος για να φάει τον λευκό αξιωματικό θα χρειαζόταν μία κίνηση λιγότερη, δηλαδή δύο.

Ίσως να προσέξατε ότι ο αξιωματικός κινείται πάντα σε τετράγωνα ίδιου χρώματος (είτε λευκά ή μαύρα) και δεν γίνεται έτσι όπως πηγαίνει διαγώνια να αλλάξει χρώμα.

Από την αρχή του παιχνιδιού έχουμε έναν αξιωματικό που κινείται αποκλειστικά στα λευκά τετράγωνα και έναν που κινείται πάντα στα μαύρα.

Γι αυτό το λόγο ο ένας αξιωματικός λέγεται **λευκοτετράγωνος** αξιωματικός και φυσικά ο άλλος **μαυροτετράγωνος**.

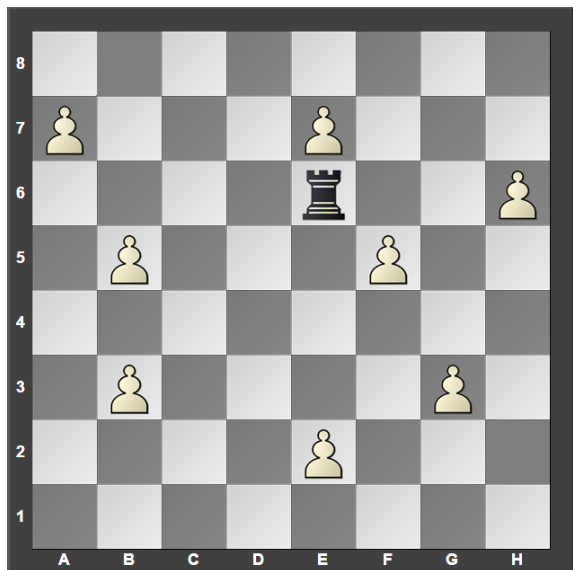
Πριν περάσουμε σε ασκήσεις να θυμίσουμε ότι ο αξιωματικός αξίζει τρεις βαθμούς ενώ ο πύργος είναι λίγο πιο καλός και αξίζει πέντε.

Η αξία των κομματιών είναι κάτι που θα μας χρησιμεύσει στη συνέχεια ώστε να μπορούμε κάθε φορά να υπολογίζουμε τους βαθμούς που κερδίζουμε αλλά και που χάνουμε στα διάφορα αλληλοφαγώματα!

Θα ασχοληθούμε με αυτό το θέμα σε επόμενη ενότητα.

Για την ώρα ας συνηθίσουμε τις κινήσεις του πύργου και του αξιωματικού και ας προσπαθήσουμε να λύσουμε τις ασκήσεις που ακλουθούν.

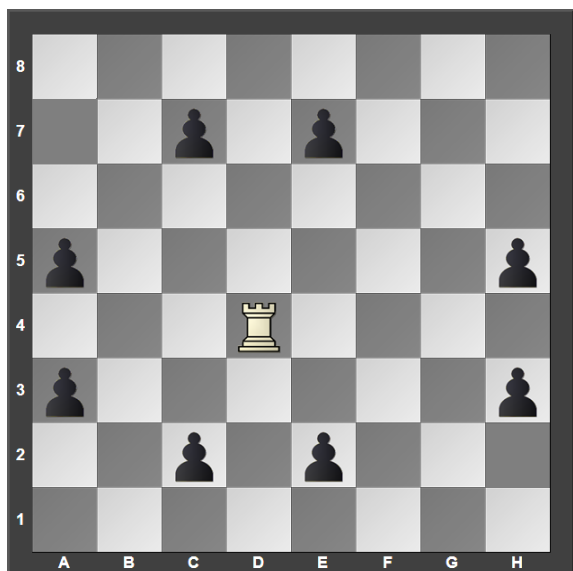
ΑΣΚΗΣΗ 01



Πόσα είναι τα πιόνια που απειλεί (δηλαδή μπορεί να φάει στην επόμενη κίνηση) ο πύργος;

- Κανένα Ένα Δύο Τρία

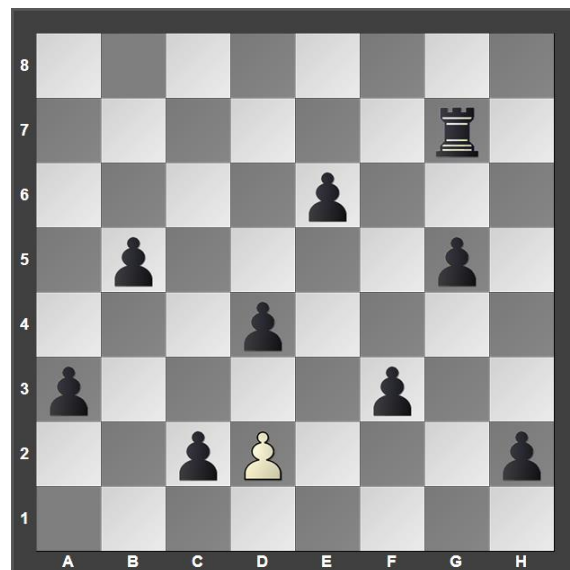
ΑΣΚΗΣΗ 02



Πόσα είναι τα πιόνια που απειλεί (δηλαδή μπορεί να φάει στην επόμενη κίνηση) ο πύργος;

- Κανένα Ένα Δύο Τρία

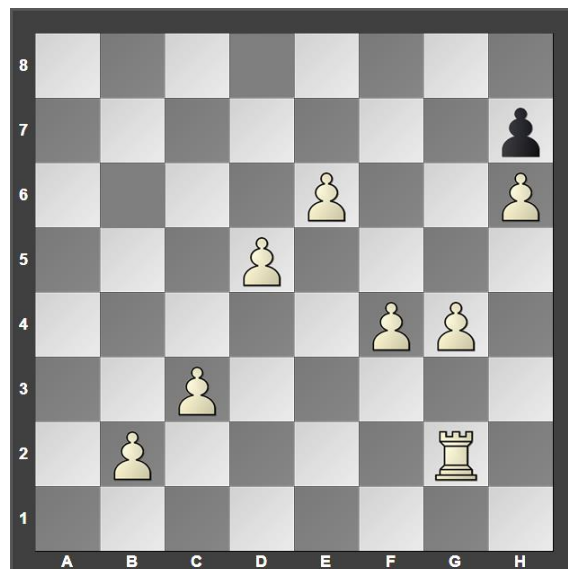
ΑΣΚΗΣΗ 03



Στην παραπάνω θέση αν κουνάτε μόνο τον πύργο για τα μαύρα και χωρίς να κάνετε καθόλου κινήσεις για τα λευκά, πόσες είναι οι λιγότερες κινήσεις που θα χρειαστεί να γίνουν προκειμένου να φάτε το λευκό πιόνι;

- Τρεις Τέσσερις Πέντε Έξι

ΑΣΚΗΣΗ 04

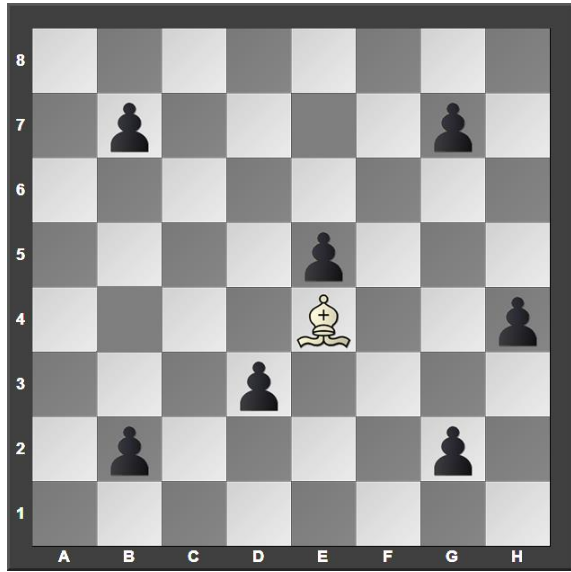


Στην παραπάνω θέση αν κουνάτε μόνο τον πύργο για τα λευκά και χωρίς να κάνετε καθόλου κινήσεις για τα μαύρα, πόσες είναι οι λιγότερες κινήσεις που θα

χρειαστεί να γίνουν προκειμένου να φάτε το μαύρο πiónι;

Τρεις Τέσσερις Πέντε Έξι

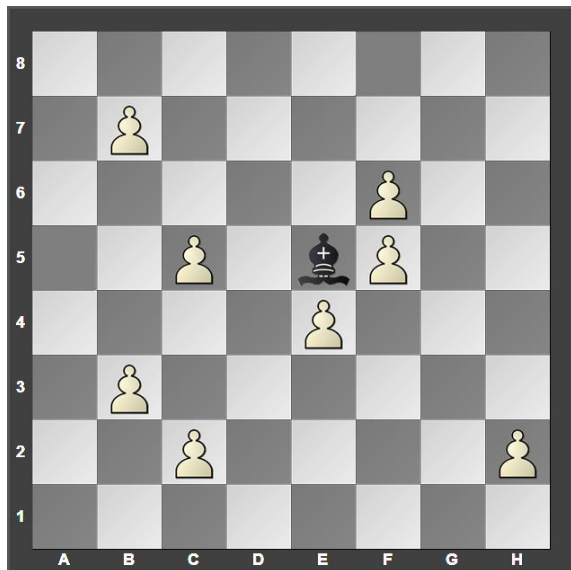
ΑΣΚΗΣΗ 05



Πόσα είναι τα πiónια που απειλεί (δηλαδή μπορεί να φάει στην επόμενη κίνηση) ο αξιωματικός;

Κανένα Ένα Δύο Τρία

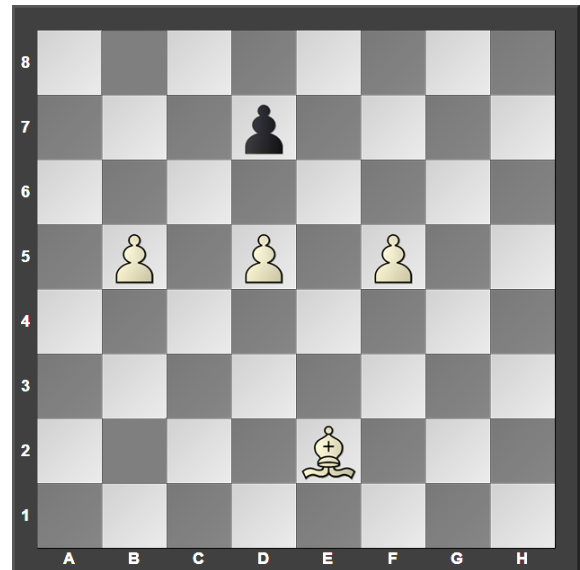
ΑΣΚΗΣΗ 06



Πόσα είναι τα πiónια που απειλεί (δηλαδή μπορεί να φάει στην επόμενη κίνηση) ο αξιωματικός;

Κανένα Ένα Δύο Τρία

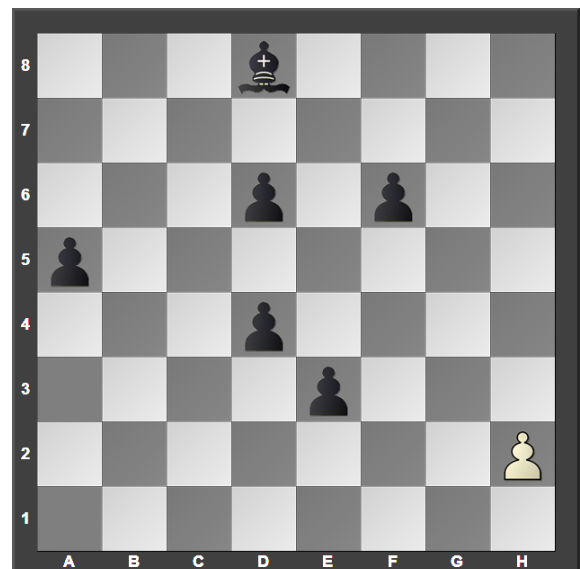
ΑΣΚΗΣΗ 07



Στην παραπάνω θέση αν κουνάτε μόνο τον αξιωματικό για τα λευκά και χωρίς να κάνετε καθόλου κινήσεις για τα μαύρα, πόσες είναι οι λιγότερες κινήσεις που θα χρειαστεί να γίνουν προκειμένου να φάτε το μαύρο πiónι;

Τρεις Τέσσερις Πέντε Έξι

ΑΣΚΗΣΗ 08

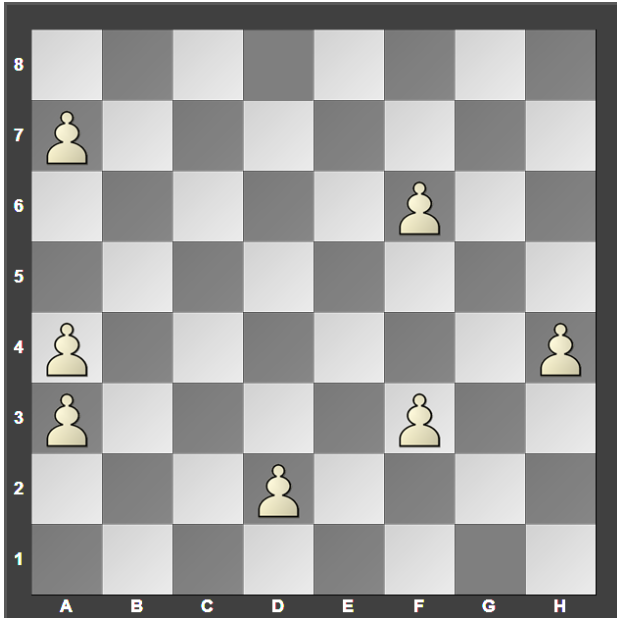


Στην παραπάνω θέση αν κουνάτε μόνο τον αξιωματικό για τα μαύρα και χωρίς

να κάνετε καθόλου κινήσεις για τα λευκά, πόσες είναι οι λιγότερες κινήσεις που θα χρειαστείτε για να φάτε το λευκό πιόνι;

Τρεις Τέσσερις Πέντε Έξι

ΑΣΚΗΣΗ 09



Τοποθετείστε ένα μαύρο πύργο σε όποιο κενό (άδειο) τετράγωνο νομίζετε έτσι ώστε να απειλεί όσο το δυνατό πιο πολλά πιόνια.

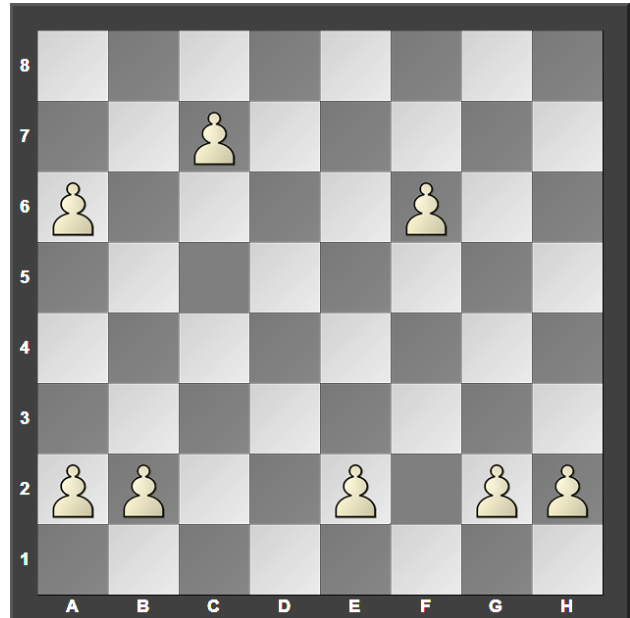
Σημειώστε την κάθετο που τον βάλατε.

a b c d e f g h

Σημειώστε την οριζόντιο που τον βάλατε.

1 2 3 4 5 6 7 8

ΑΣΚΗΣΗ 10



Τοποθετείστε ένα μαύρο αξιωματικό σε όποιο κενό (άδειο) τετράγωνο νομίζετε, ώστε να απειλεί όσο το δυνατό πιο πολλά πιόνια.

Σημειώστε την κάθετο που τον βάλατε.

a b c d e f g h

Σημειώστε την οριζόντιο που τον βάλατε.

1 2 3 4 5 6 7 8

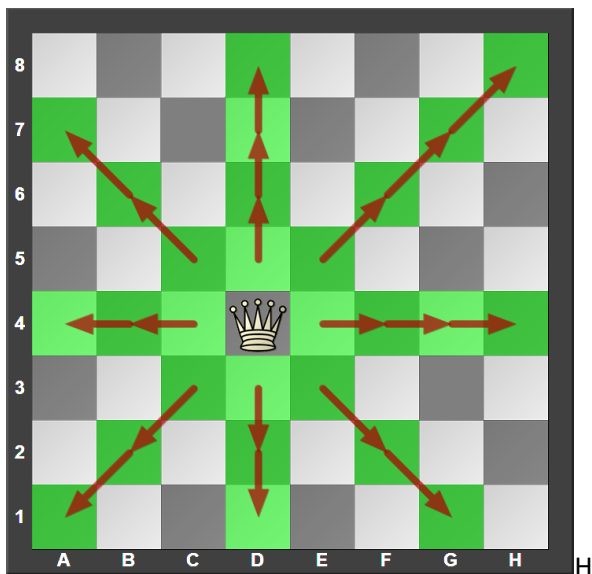
Θεματική Ενότητα

Βασίλισσα - Ίππος

Η Βασίλισσα

Αν έχετε συνηθίσει την κίνηση του πύργου και του αξιωματικού τότε θα σας είναι εύκολο να μάθετε πως κινείται η βασίλισσα, αφού η κίνηση της είναι απλά συνδυασμός πύργου και αξιωματικού. Επομένως η βασίλισσα μπορεί να μετακινηθεί σαν πύργος ή σαν αξιωματικός.

Μπορεί δηλαδή να κάνει στη σκακιέρα τον σταυρό (πύργος) ή το χι (αξιωματικός).



Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΠΑΕΙ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΣΕ ΠΡΑΣΙΝΟ ΦΟΝΤΟ

Η μεγάλες δυνατότητες που έχει η βασίλισσα στον τρόπο κίνησης την καθιστούν το πιο ισχυρό κομμάτι στη σκακιέρα. Να θυμίσουμε ότι η βασίλισσα αξίζει εννέα βαθμούς, αρκετά περισσότερο δηλαδή από το δεύτερο σε αξία κομμάτι που είναι ο πύργος με πέντε βαθμούς.

Βέβαια ούτε η βασίλισσα μπορεί να κινηθεί σε μία κίνηση με γωνίες.

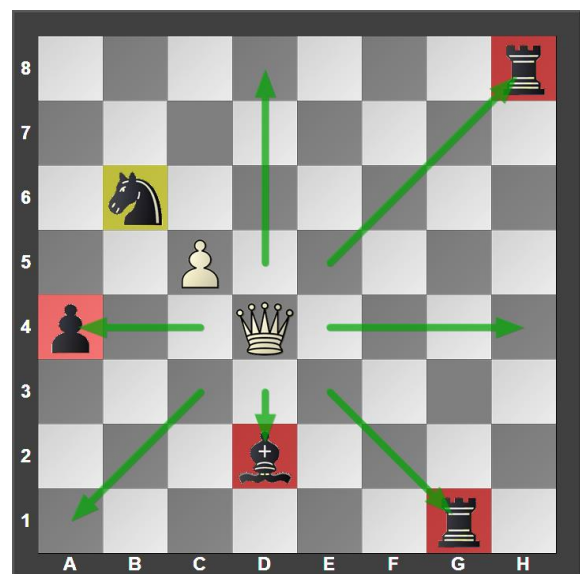
Δεν επιτρέπεται δηλαδή σε μία κίνηση να μετακινηθεί σαν πύργος και αξιωματικός μαζί.

Η βασίλισσα θα κινηθεί ή σαν πύργος ή σαν αξιωματικός.

Κόβει (δηλαδή τρώει) με τον ίδιο τρόπο που τρώνε ο πύργος και αξιωματικός.

Μπορεί δηλαδή να φάει το πρώτο αντίπαλο κομμάτι το οποίο θα βρεθεί στο δρόμο της, ανάλογα προς την κατεύθυνση που κινείται.

Επίσης δεν επιτρέπεται στη βασίλισσα να περάσει πάνω από τα δικά της ή τα αντίπαλα κομμάτια.



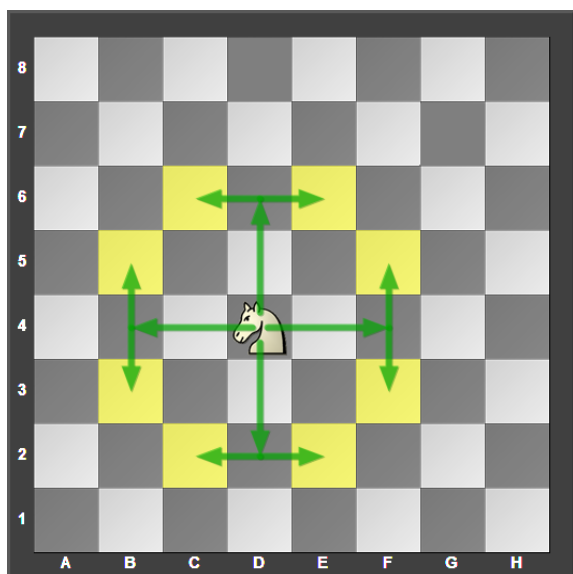
Έτσι στο από πάνω διάγραμμα η βασίλισσα μπορεί να επιλέξει αν θα φάει στην επόμενη κίνηση της έναν από τους δύο πύργους, τον αξιωματικό ή το πιόνι.

Δεν μπορεί όμως να φάει το μαύρο ίππο αφού δεν επιτρέπεται να περάσει πάνω από το δικό της (σύμμαχο) πιόνι.

Ο Ίππος

Η κίνηση του ίππου είναι η πιο περίεργη και δεν μοιάζει με καμία από τις κινήσεις των άλλων κομματιών.

Η κίνηση του ίππου στη σκακιέρα θυμίζει το κεφαλαίο γράμμα γάμμα «Γ».



Ο ΙΠΠΟΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΠΑΕΙ ΣΕ ΟΛΑ ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΣΕ ΚΙΤΡΙΝΟ ΦΟΝΤΟ

Ο ίππος είναι το μόνο κομμάτι που κινείται κάνοντας γωνία.

Υπάρχουν αρκετοί ορισμοί που περιγράφουν πως κινείται ο ίππος, πιστεύω όμως ότι είναι πιο εύκολο να κατανοήσετε τον τρόπο κίνησης του κοιτώντας τα διαγράμματα.

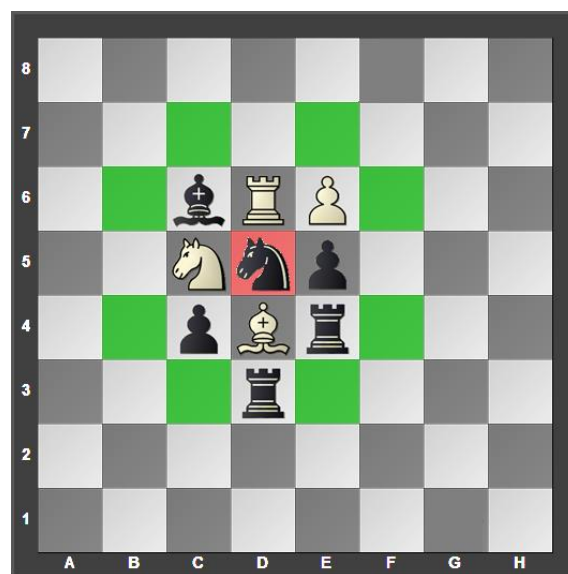
Ο επίσημος ορισμός για την κίνηση του ίππου είναι ο εξής: «Ο ίππος μπορεί να μετακινηθεί σε ένα εκ των κοντινότερων τετραγώνων, το οποίο δεν είναι στην ίδια οριζόντιο, κάθετο ή διαγώνιο, από αυτό που στέκεται».

Ίσως είναι πιο εύκολο να θυμάστε ότι ο ίππος κάνει δύο τετράγωνα σα πύργος

και έπειτα στρίβει (κατά ενενήντα μοίρες) ένα τετράγωνο δίπλα.

Η πράξη δείχνει ότι τα πολύ μικρά παιδιά μαθαίνουν ευκολότερα την κίνηση έχοντας κατά νου το «σύνθημα» (ένα-δύο-στροφή!).

Ο ίππος είναι το μοναδικό κομμάτι που **επιτρέπεται** να πηδά πάνω από τα άλλα κομμάτια τόσο από τα δικά του όσο και από τα αντίπαλα.



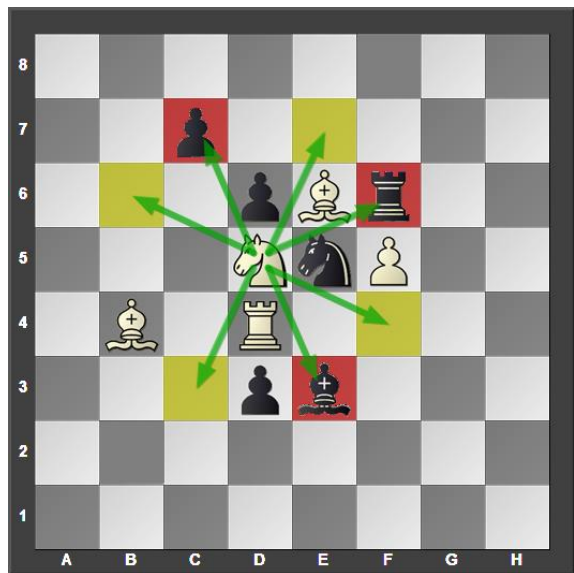
Στο από πάνω διάγραμμα, ο μαύρος ίππος (που είναι σε κόκκινο φόντο) μπορεί να πάει σε όλα τα τετράγωνα που είναι σε πράσινο φόντο ασχέτως αν υπάρχουν γύρω του άλλα κομμάτια.

Ο ίππος κόβει (δηλαδή τρώει) τα αντίπαλα κομμάτια που βρίσκονται στο τετράγωνο που τελειώνει η κίνηση του και μόνο αυτά.

Δεν επιτρέπεται να μετακινηθεί σε τετράγωνο που ήδη βρίσκεται ένα δικό του (σύμμαχο) κομμάτι, επίσης δεν επιτρέπεται να φάει τα αντίπαλα κομμάτια που πηδά ενώ κινείται.

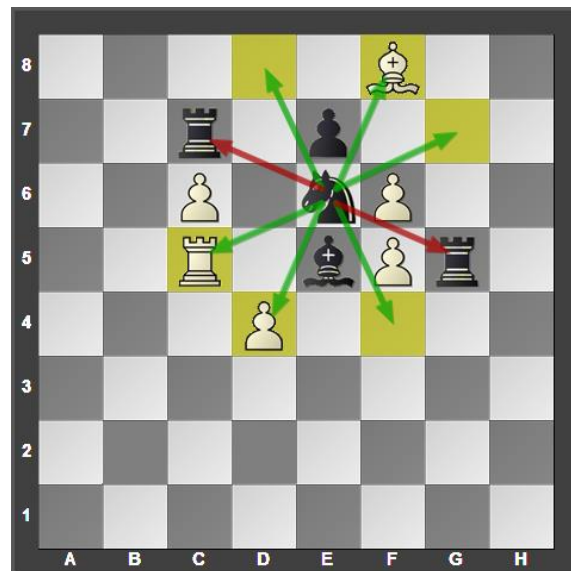
Δείτε τα παραδείγματα που ακολουθούν για να κατανοήσετε καλύτερα την κίνηση του ίππου.

Να θυμίσουμε ότι ο ίππος αξίζει όσο και ο αξιωματικός, δηλαδή τρεις βαθμούς.

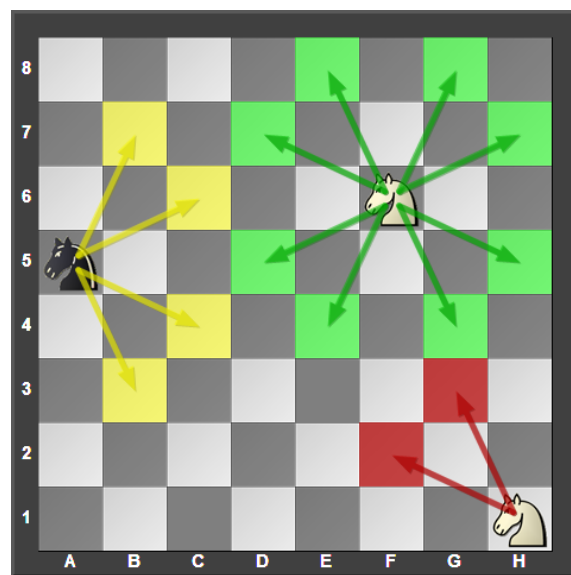


Στο πάνω διάγραμμα ο λευκός ίππος μπορεί να μετακινηθεί στα τετράγωνα που είναι σε κίτρινο φόντο, μπορεί επίσης να φάει κάποιο από τα αντίπαλα κομμάτια που είναι σε κόκκινο φόντο, αλλά δεν μπορεί να πάει στο τετράγωνο b4 που ήδη είναι κατειλημμένο από τον μαυροτετράγωνο αξιωματικό του λευκού.

Ομοίως στο διάγραμμα της διπλανής σελίδας, ο μαύρος ίππος μπορεί να κάνει τις κινήσεις που είναι σημειωμένες με πράσινο βελάκι (τρεις από τις οποίες είναι φάγωμα), δεν επιτρέπεται όμως να κάνει τις κινήσεις που είναι σημειωμένες με κόκκινο βελάκι.



Τέλος αξίζει να πούμε ότι η κινητικότητα του ίππου μειώνεται κατά πολύ, όταν αυτός βρίσκεται στην άκρη της σκακιέρας.



Όπως βλέπετε και στο διάγραμμα, ένας ίππος που βρίσκεται σε μία άκρη μπορεί (στην καλύτερη περίπτωση) να έχει τέσσερις πιθανές κινήσεις, αν είναι σε γωνία οι μέγιστες πιθανές κινήσεις είναι δύο, ενώ όταν βρίσκεται πιο κεντρικά οι μέγιστες πιθανές κινήσεις μπορεί να φτάσουν τις οχτώ.

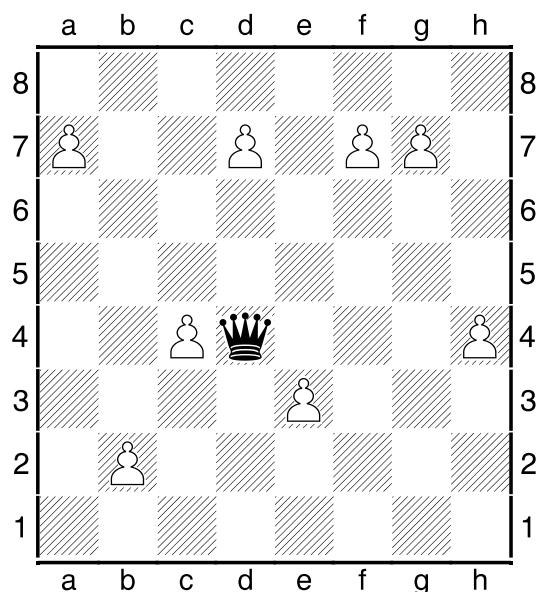
Μας έχει μείνει πια να μάθουμε μόνο την κίνηση του βασιλιά.

Αφήσαμε τελευταίο το βασιλιά γιατί όπως έχουμε ήδη πει σε προηγούμενη ενότητα είναι ιδιαίτερο κομμάτι αφού έχει και κάποιους κανονισμούς που δεν ισχύουν για τα υπόλοιπα κομμάτια.

Αυτοί οι ιδιαίτεροι κανόνες έχουν να κάνουν με τη έκβαση της μάχης, δηλαδή με το πώς κερδίζεται ή χάνεται μία παρτίδα.

Για τη συνέχεια... μερικές ασκήσεις!

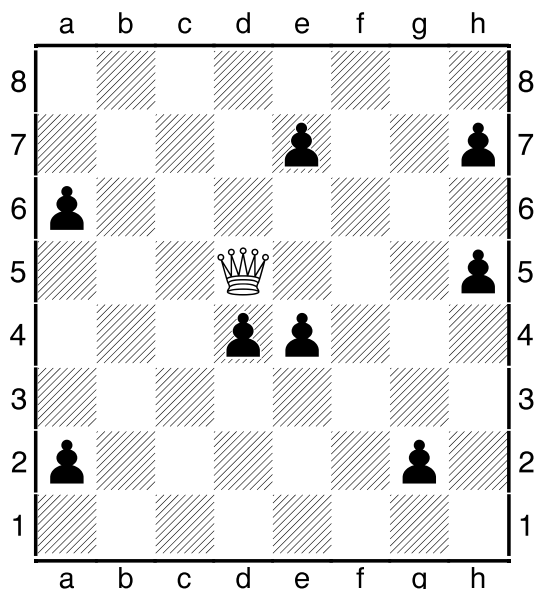
ΑΣΚΗΣΗ 02



Πόσα είναι τα πιόνια που μπορεί να φάει στην επόμενη κίνηση η βασίλισσα;

- Τρία Τέσσερα Πέντε Έξι
 Εφτά

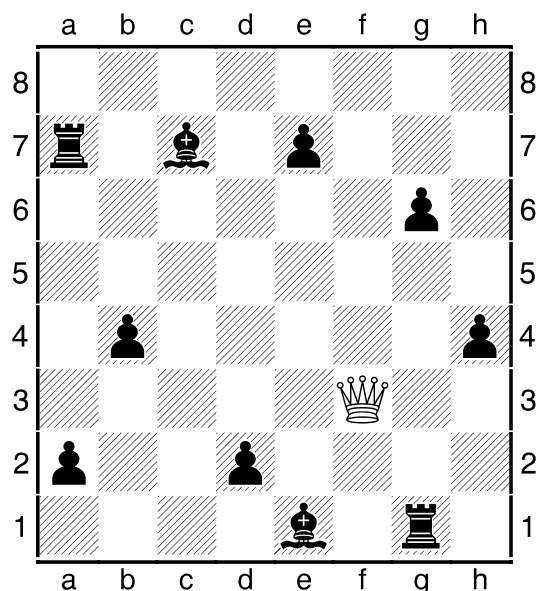
ΑΣΚΗΣΗ 01



Πόσα είναι τα πιόνια που μπορεί να φάει στην επόμενη κίνηση η βασίλισσα;

- Δύο Τρία Τέσσερα Πέντε
 Έξι

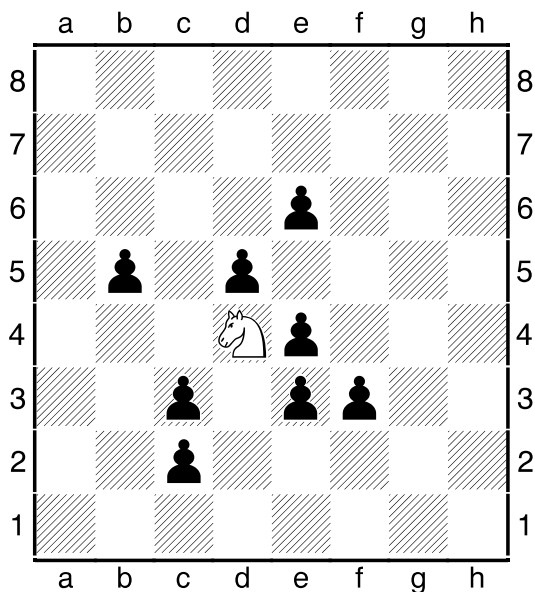
ΑΣΚΗΣΗ 03



Πόσα είναι τα κομμάτια που μπορεί να φάει στην επόμενη κίνηση η βασίλισσα;

- Κανένα Ένα Δύο Τρία
 Τέσσερα

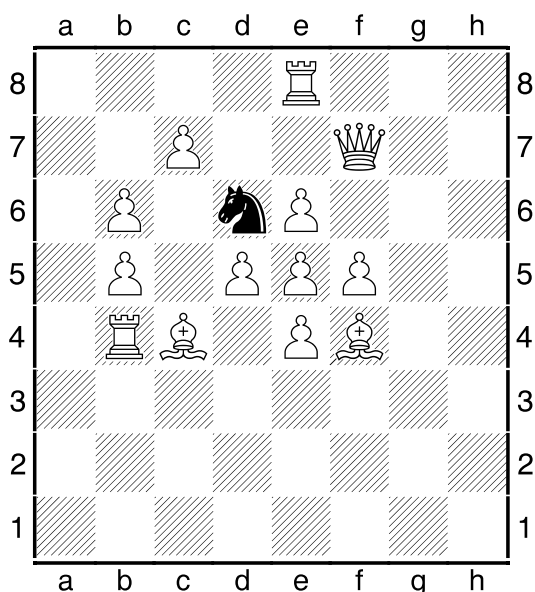
ΑΣΚΗΣΗ 04



Πόσα είναι τα πιόνια που μπορεί να φάει στην επόμενη κίνηση ο ίππος;

- Δύο
 Τρεις
 Τέσσερις
 Πέντε
 Έξι

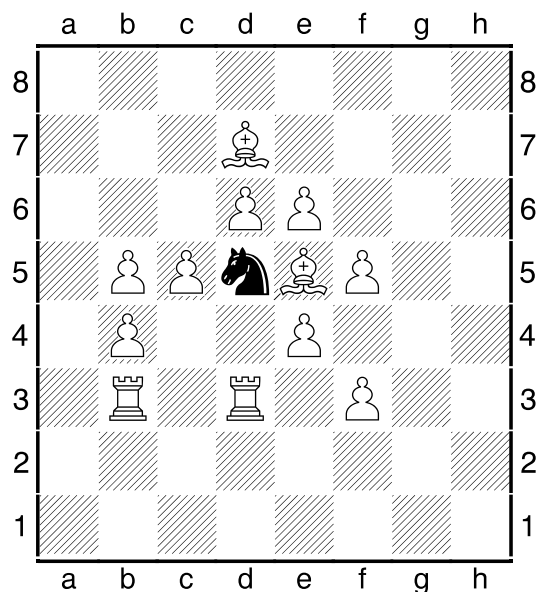
ΑΣΚΗΣΗ 05



Πόσα είναι τα κομμάτια που μπορεί να φάει στην επόμενη κίνηση ο ίππος;

- Τέσσερα
 Πέντε
 Έξι
 Εφτά
 Οχτώ

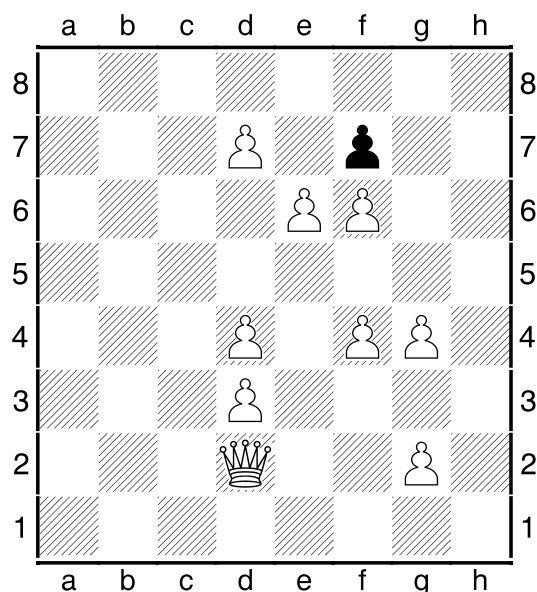
ΑΣΚΗΣΗ 06



Πόσα είναι τα κομμάτια που μπορεί να φάει στην επόμενη κίνηση ο ίππος;

- Κανένα
 Ένα
 Δύο
 Τρία
 Τέσσερα

ΑΣΚΗΣΗ 07

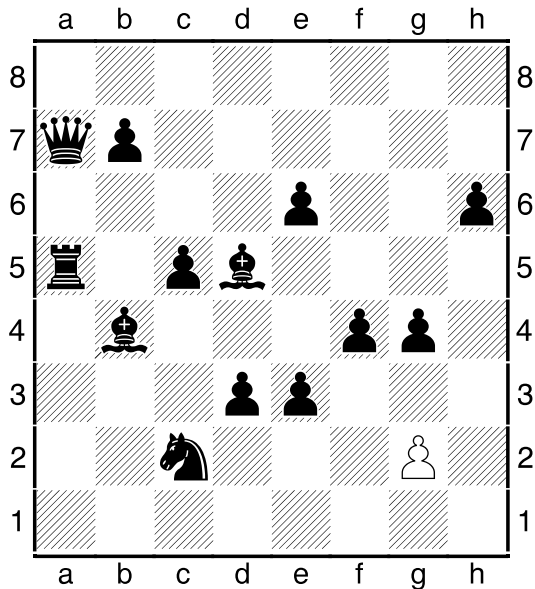


Οι λιγότερες κινήσεις που χρειάζονται να φάτε το μαύρο πιόνι, κουνώντας μόνο τη

λευκή βασίλισσα, και χωρίς να κάνετε κινήσεις για τα μαύρα, είναι:

- Δύο Τρεις Τέσσερις Πέντε Έξι

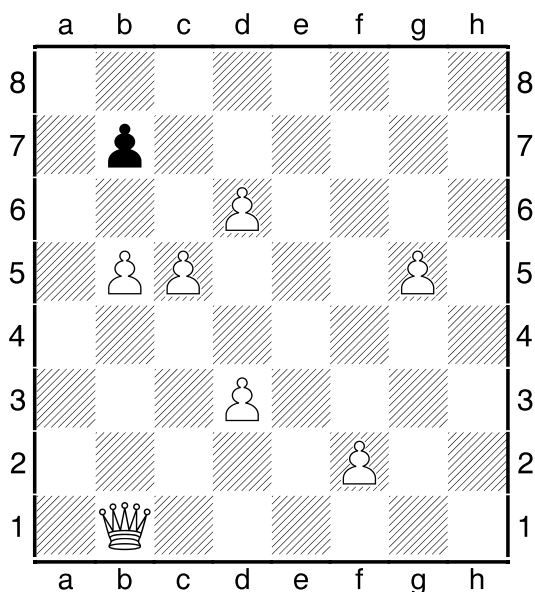
ΑΣΚΗΣΗ 08



Οι λιγότερες κινήσεις που χρειάζονται να φάτε το λευκό πιόνι, κουνώντας μόνο τη μαύρη βασίλισσα, και χωρίς να κάνετε κινήσεις για τα λευκά, είναι:

- Δύο Τρεις Τέσσερις Πέντε Έξι

ΑΣΚΗΣΗ 09

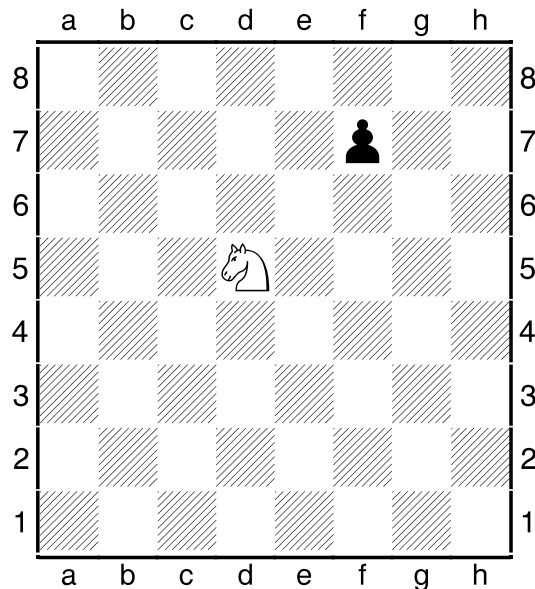


Οι λιγότερες κινήσεις που χρειάζονται να

φάτε το μαύρο πιόνι, κουνώντας μόνο τη λευκή βασίλισσα, και χωρίς να κάνετε κινήσεις για τα μαύρα, είναι:

- Δύο Τρεις Τέσσερις Πέντε Έξι

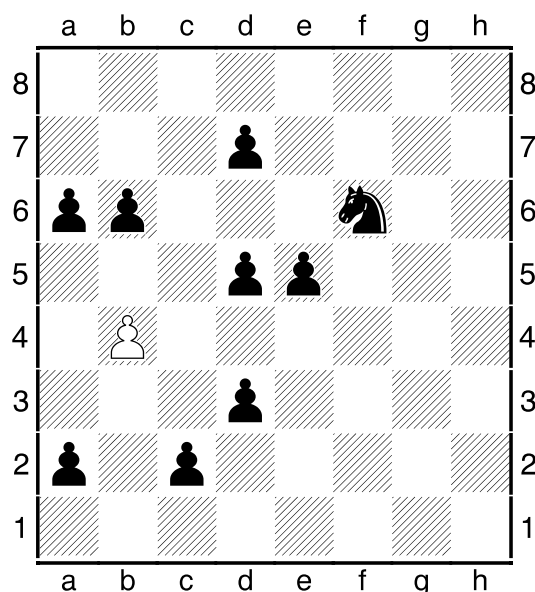
ΑΣΚΗΣΗ 10



Οι λιγότερες κινήσεις που χρειάζονται να φάτε το μαύρο πιόνι, κουνώντας μόνο το λευκό ίππο, και χωρίς να κάνετε κινήσεις για τα μαύρα, είναι:

- Δύο Τρεις Τέσσερις Πέντε Έξι

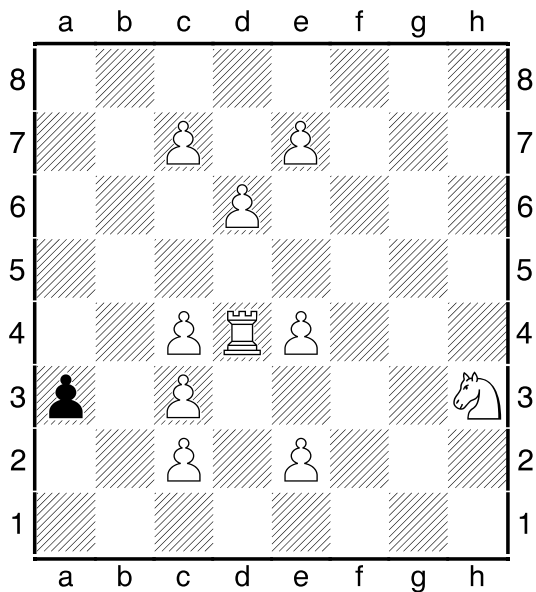
ΑΣΚΗΣΗ 11



Οι λιγότερες κινήσεις που χρειάζονται να φάτε το λευκό πιόνι, κουνώντας μόνο τον μαύρο ίππο, και χωρίς να κάνετε κινήσεις για τα λευκά, είναι:

- Δύο
- Τρεις
- Τέσσερις
- Πέντε
- Έξι

ΑΣΚΗΣΗ 12



Οι λιγότερες κινήσεις που χρειάζονται να φάτε το μαύρο πιόνι, κουνώντας μόνο τον λευκό ίππο, και χωρίς να κάνετε κινήσεις για τα μαύρα, είναι:

- Δύο
- Τρεις
- Τέσσερις
- Πέντε
- Έξι

Θεματική Ενότητα

Βασιλιάς

σαχ & αντιμετώπιση – Ματ

Γενικά

Έχοντας πια μάθει τον τρόπο κίνησης όλων των άλλων κομματιών, ήρθε η ώρα να μιλήσουμε για το βασιλιά!

Η αξία του βασιλιά δεν μπορεί να υπολογιστεί με βαθμούς (όπως των υπόλοιπων κομματιών) αφού, όπως θα μάθουμε στην συνέχεια, ο βασιλιάς είναι το κομμάτι εκείνο που αν **παγιδευτεί**, η παρτίδα τελειώνει.

Στο σκάκι ο παίχτης που θα καταφέρει να παγιδεύσει τον αντίπαλο βασιλιά κερδίζει την παρτίδα.

Βέβαια σε μια παρτίδα σκάκι αυτό δεν είναι υποχρεωτικό να συμβεί. Υπάρχει περίπτωση (και είναι και το πιο συχνό), κανένας από τους δύο παίχτες να μην καταφέρει να παγιδεύσει τον αντίπαλο βασιλιά, οπότε η παρτίδα λήγει με ισοπαλία.

Άρα λοιπόν μια παρτίδα σκάκι έχει τρία πιθανά αποτελέσματα:

- Νίκη του λευκού
- Νίκη του μαύρου
- Ισοπαλία

Δώστε μεγάλη προσοχή στο ότι σκοπίμως αναφέραμε «Ο παίχτης που καταφέρνει να **παγιδεύσει** τον αντίπαλο βασιλιά κερδίζει την παρτίδα» και όχι ο παίχτης που θα **φάει** τον αντίπαλο βασιλιά.

Παγιδεύω το βασιλιά δε σημαίνει σε καμία περίπτωση ότι τρώω το βασιλιά.

Όπως θα δούμε στη συνέχεια, ο βασιλιάς είναι το μοναδικό κομμάτι στο σκάκι που δεν επιτρέπεται να φαγωθεί.

Οι βασιλιάδες υπάρχουν μέσα στη σκακιέρα καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, από την αρχή μέχρι το τέλος και παραμένουν μέσα στη σκακιέρα ακόμα κι όταν το παιχνίδι τελειώνει.

Πρώτα όμως ας μάθουμε τον τρόπο κίνησης του βασιλιά και ύστερα τα υπόλοιπα!

○ **Santana Rodriguez,Rodrigo**

● **Santana Rodriguez,Francisca**

Malaga-ch U18 Malaga (6), 22.02.2000

1.α3?

Κακή κίνηση! Δεν είναι καλή ιδέα να ξεκινήσετε τη παρτίδα με τα ακριανά πιόνια. Καλύτερο είναι να ξεκινήσετε την παρτίδα παίζοντας πιόνι δ ή ε δύο τετράγωνα εμπρός.

1...ε5

Σωστή κίνηση που τοποθετεί ένα πιόνι στο κέντρο.

2.α4?

Τα λευκά συνεχίζουν τη λανθασμένη στρατηγική παίζοντας πάλι το ίδιο ακριανό πιόνι. Έπρεπε να βάλουν ένα πιόνι στο κέντρο παίζοντας 2.ε4

2...Αγ5

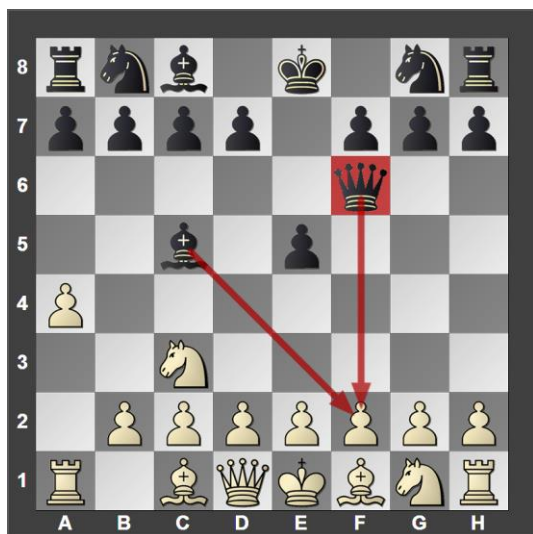
Καλή κίνηση που αναπτύσσει ένα κομμάτι στη μάχη.

3.Ιγ3

Επιτέλους μια σωστή κίνηση από τα λευκά που αναπτύσσει τον ίππο.

3...Βζ6

Η γρήγορη έξοδος της βασίλισσας δεν είναι βέβαια η καλύτερη κίνηση για τα μαύρα, δημιουργεί όμως μία θανατηφόρα απειλή ματ στο ζ2.



4.β3??

Τραγικό λάθος για τα λευκά που δεν αντιλήφθηκαν τον κίνδυνο.

Έπρεπε να είχαν αμυνθεί παίζοντας 4.ιζ3 ή 4.ε3

4...Bxζ2+ ματ 0–1

○ Kourbanhousen, Idriss

● Baptiste, David

Reunion op 04th Etang Sale (5), 2001

1.b3?!

e5! 2.Bb2! Bb4 [2...Nc6!] 3.Bxe5 Nc6??

[3...f6?; 3...Nf6!] 4.Bxg7 Bc5 5.Bxh8 [5.e3]

5...Qh4 6.Nf3?? [6.e3; 6.g3] 6...Qxf2# 0–1

Δώσε σαχ Σειρά 1α

Το θέμα των ασκήσεων που ακολουθούν είναι το σαχ.

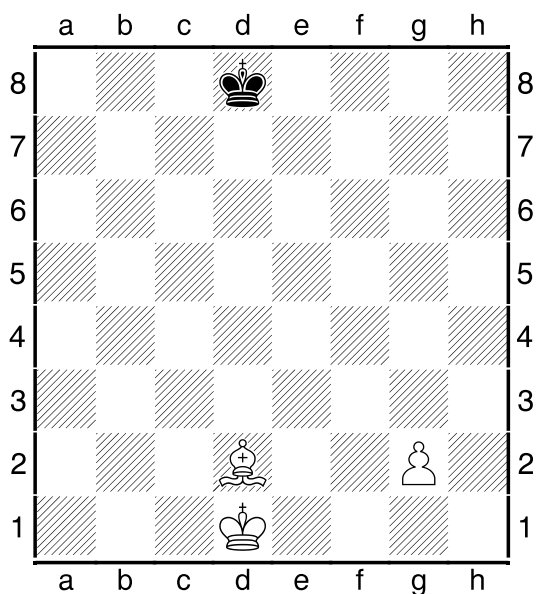
Σε κάθε άσκηση βρείτε μία κίνηση για την πλευρά που έχει σειρά να παίξει που να δίνει σαχ στον αντίπαλο βασιλιά.

Προσέξτε όμως η κίνηση που θα κάνετε να μην χάνει βαθμούς!

Σημειώστε την κίνηση με ένα βελάκι μέσα στη σκακιέρα.

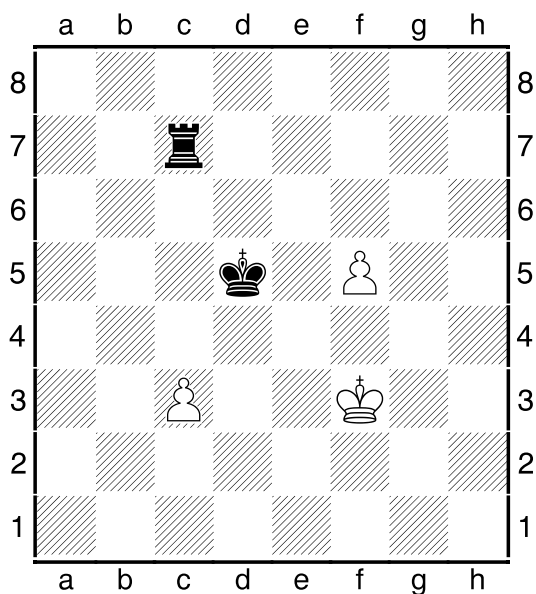
Αν ήδη γνωρίζετε τον τρόπο καταγραφής των κινήσεων θα προτιμούσαμε να μην κάνετε βελάκια αλλά να γράψετε την κίνηση που νομίζετε ότι δίνει σαχ.

ΑΣΚΗΣΗ 1



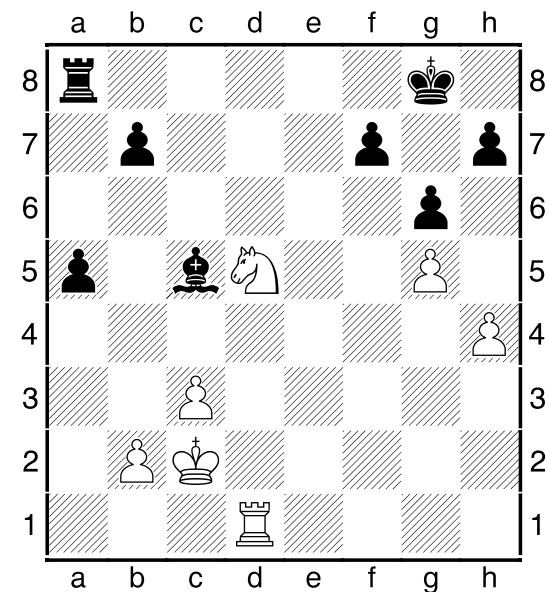
Παίζουν τα **λευκά**
Κάνε μία κίνηση που να δίνει σαχ

ΑΣΚΗΣΗ 2



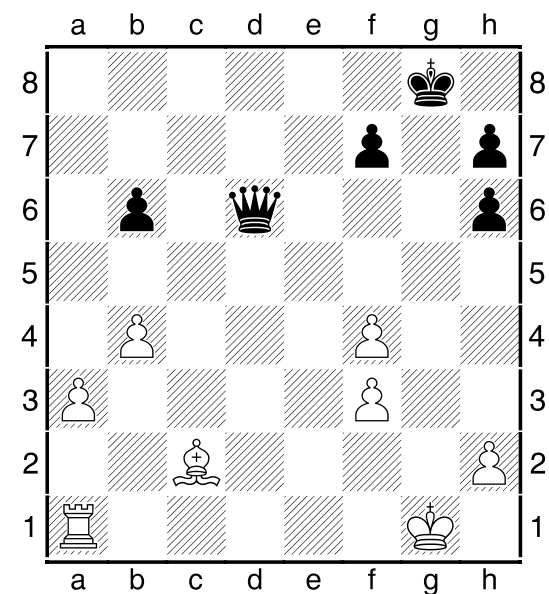
Παίζουν τα **μαύρα**
Κάνε μία κίνηση που να δίνει σαχ

ΑΣΚΗΣΗ 3



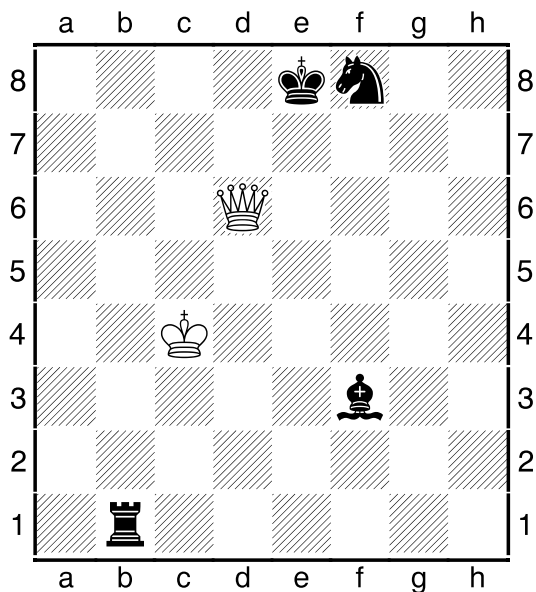
Παίζουν τα **λευκά**
Κάνε μία κίνηση που να δίνει σαχ
Πρόσεξε!

ΑΣΚΗΣΗ 4



Παίζουν τα **μαύρα**
Κάνε μία κίνηση που να δίνει σαχ
Πρόσεξε!

ΑΣΚΗΣΗ 4

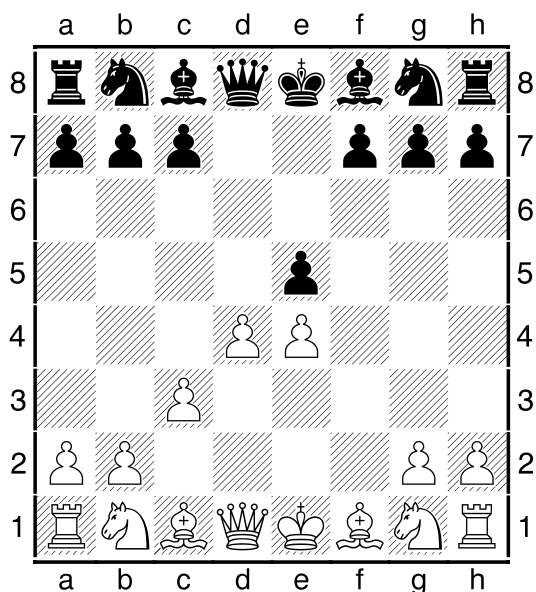


Παίζουν τα **λευκά**

Κάνε μία κίνηση που να δίνει σαχ

Πρόσεξε!

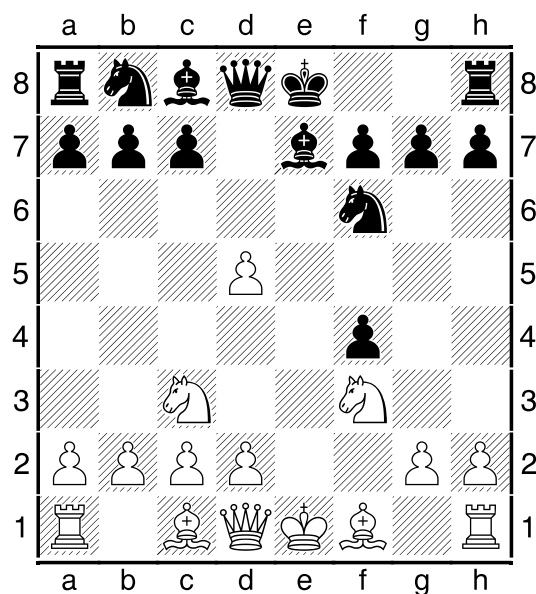
ΑΣΚΗΣΗ 5



Παίζουν τα **μαύρα**

Κάνε μία κίνηση που να δίνει σαχ

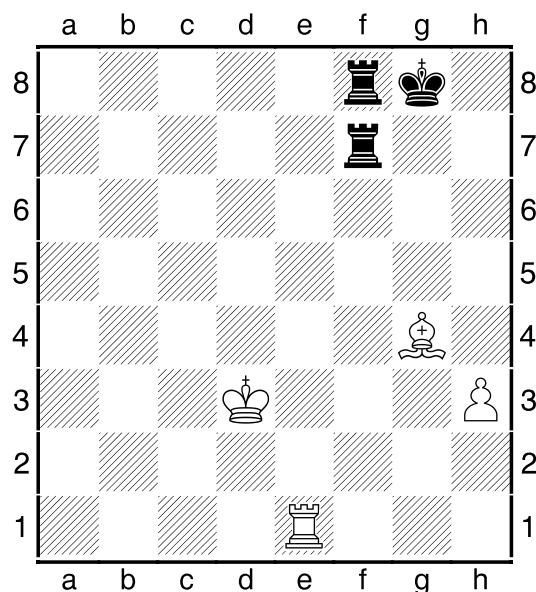
ΑΣΚΗΣΗ 6



Παίζουν τα **λευκά**

Κάνε μία κίνηση που να δίνει σαχ

ΑΣΚΗΣΗ 7

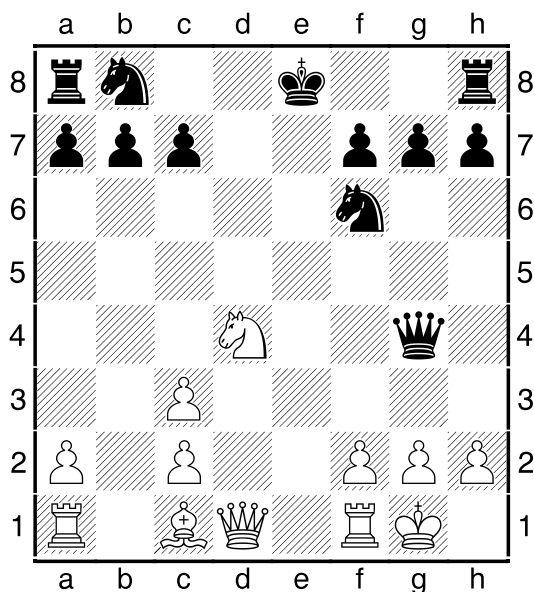


Παίζουν τα **μαύρα**

Κάνε μία κίνηση που να δίνει σαχ

Πρόσεξε!

ΑΣΚΗΣΗ 8



Παίζουν τα **λευκά**

Κάνε μία κίνηση που να δίνει σαχ

Πρόσεξε!

Αποφυγή σαχ Σειρά 1α

Το θέμα των ασκήσεων που ακολουθούν είναι η καλύτερη αποφυγή του σαχ.

Υπάρχουν δέκα διαγράμματα στα οποία ένας από τους βασιλιάδες είναι σαχ.

Απαντήστε ποια από τις κινήσεις που προτείνονται σε κάθε άσκηση είναι προτιμότερη, κατά τη γνώμη σας, για την αντιμετώπιση του σαχ.

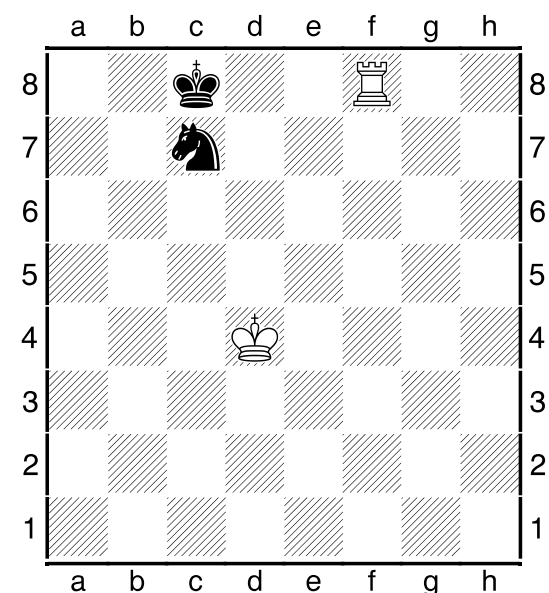
Αν νομίζεται ότι είναι περισσότερες από μία, τσεκάρτε τα αντίστοιχα κουτάκια.

Πριν διαλέξετε την απάντησή σας να λάβετε υπόψη την αξία των κομματιών!

Φροντίστε η επιλογή σας να μην οδηγεί σε χάσιμο βαθμών!

Θυμίζουμε στα σκακιστικά διαγράμματα τα λευκά πάνε από κάτω προς τα πάνω & τα μαύρα από πάνω προς τα κάτω.

ΑΣΚΗΣΗ 1

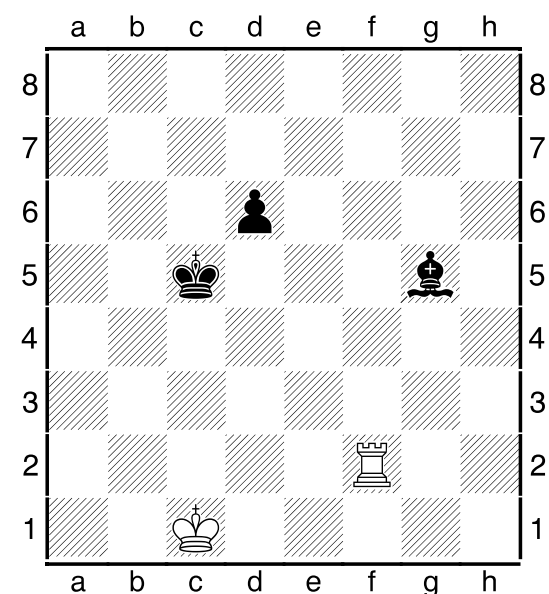


Ο λευκός πύργος δίνει σαχ.

Ποια κίνηση νομίζετε είναι προτιμότερη για να αντιμετωπίσουν τα μαύρα το σαχ;

- Να κουνήσουν το βασιλιά στο b7 ή d7
- Να παρεμβάλουν τον ίππο στο e8

ΑΣΚΗΣΗ 2

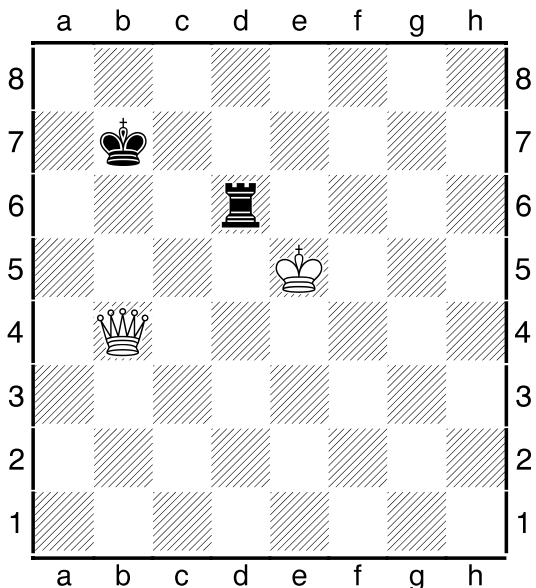


Ο μαύρος αξιωματικός δίνει σαχ.

Ποια κίνηση νομίζετε είναι προτιμότερη για να αντιμετωπίσουν τα μαύρα το σαχ;

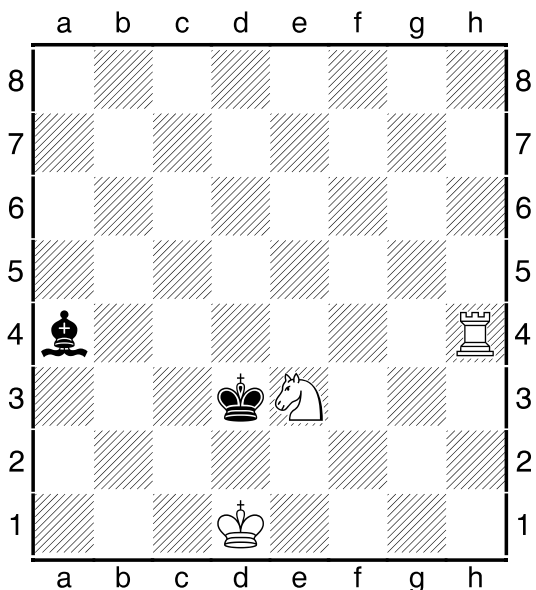
- Να παρεμβάλουν τον πύργο στο d2
- Να κουνήσουν το βασιλιά

ΑΣΚΗΣΗ 3



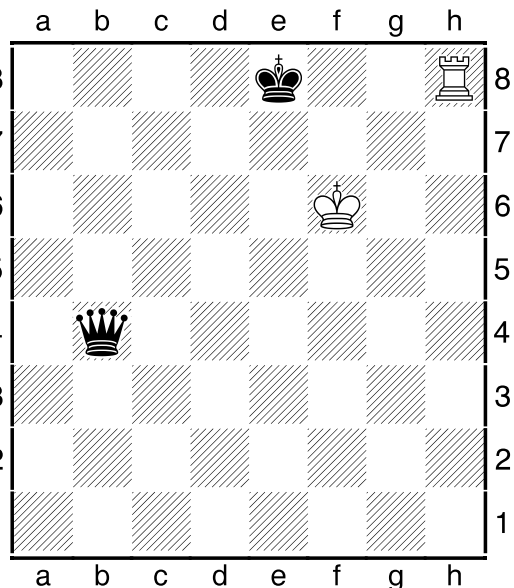
Η λευκή βασίλισσα δίνει σαχ.
 Ποια κίνηση νομίζετε είναι προτιμότερη για να αντιμετωπίσουν τα μαύρα το σαχ;

ΑΣΚΗΣΗ 4



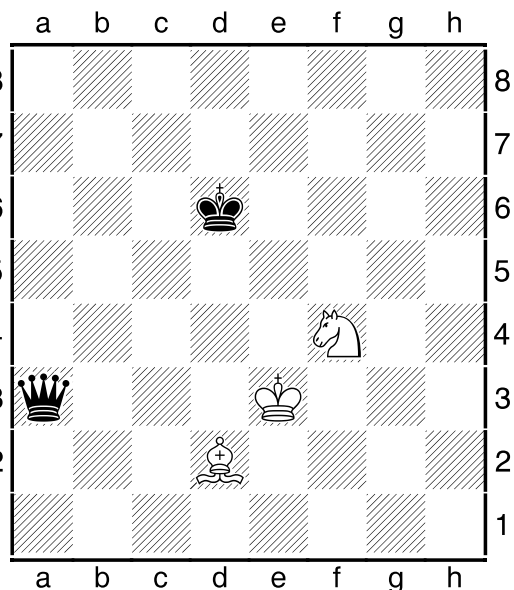
Ο μαύρος αξιωματικός δίνει σαχ.
 Σημειώστε με βελάκι την κίνηση που θα κάνατε για να αντιμετωπίσετε εσείς με τα λευκά αυτό το σαχ.

ΑΣΚΗΣΗ 5



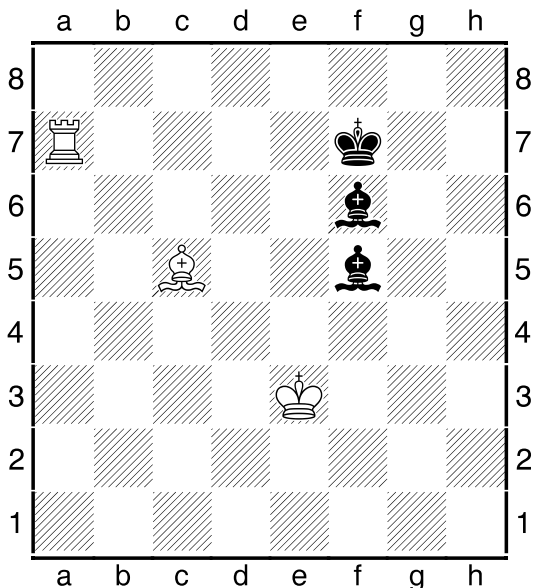
Η λευκός πύργος δίνει σαχ.
 Ποια κίνηση νομίζετε είναι προτιμότερη για να αντιμετωπίσουν τα μαύρα το σαχ;

ΑΣΚΗΣΗ 6

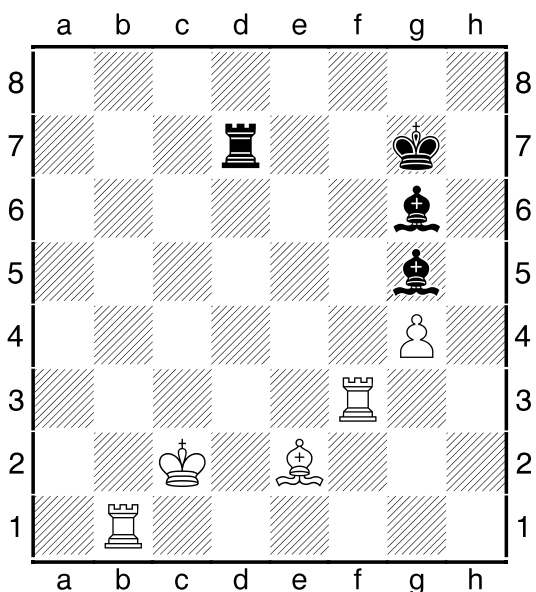


Η μαύρη βασίλισσα δίνει σαχ.
 Ποια κίνηση νομίζετε είναι προτιμότερη για να αντιμετωπίσουν τα λευκά το σαχ;

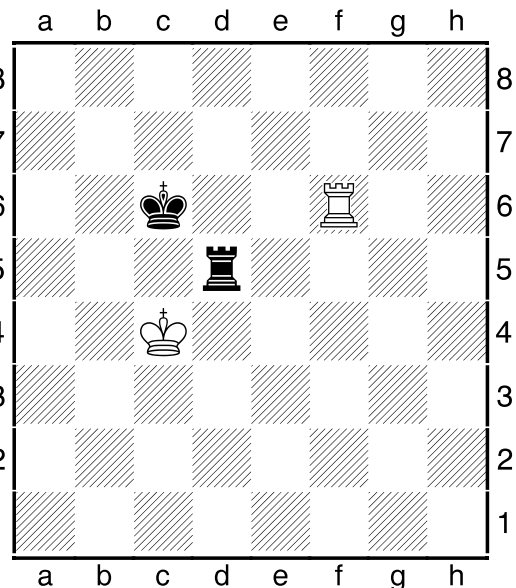
ΑΣΚΗΣΗ 7



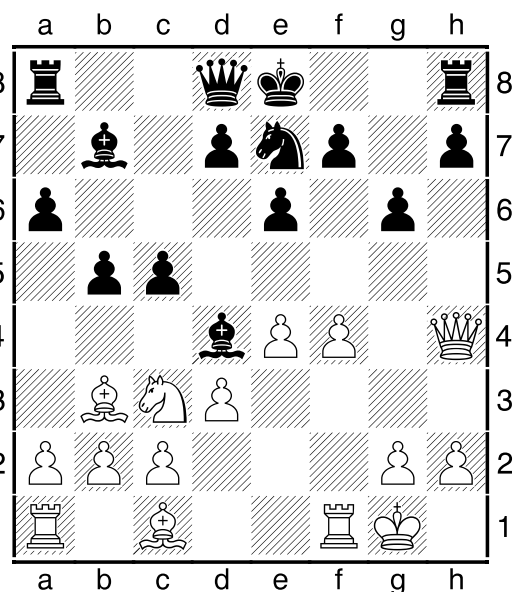
Η λευκός πύργος δίνει σαχ.
 Ποια κίνηση νομίζετε είναι προτιμότερη για να αντιμετωπίσουν τα μαύρα το σαχ;
 Να κουνήσουν το βασιλιά στο g6
 Να παρεμβάλουν αξιωματικό στο d7
 Να παρεμβάλουν αξιωματικό στο e7
ΑΣΚΗΣΗ 8



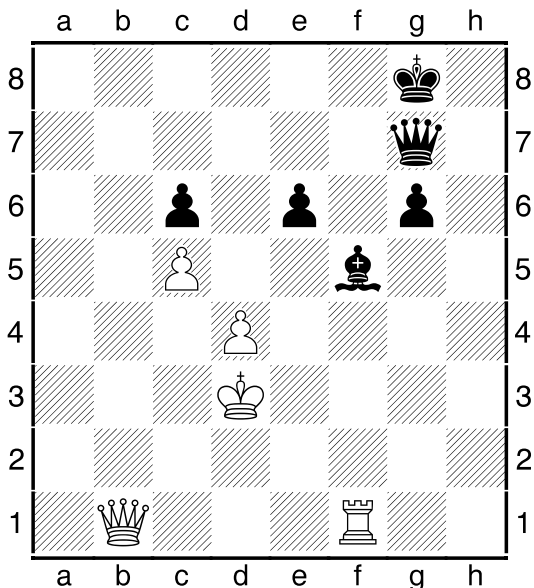
Ο μαύρος αξιωματικός δίνει σαχ.
 Ποια κίνηση νομίζετε είναι προτιμότερη για να αντιμετωπίσουν τα λευκά το σαχ;
 Να παρεμβάλουν τον πύργο στο d3
 Να μετακινήσουν το βασιλιά στο c3
 Να παρεμβάλουν τον αξιωματικό στο d3
ΑΣΚΗΣΗ 9



Ο λευκός πύργος δίνει σαχ.
 Ποια κίνηση νομίζετε είναι προτιμότερη για να αντιμετωπίσουν τα μαύρα το σαχ;
 Να καλύψουν με τον πύργο στο d6
 Να κουνήσουν το βασιλιά στο c7
 Και οι δύο τρόποι είναι καλοί
ΑΣΚΗΣΗ 10



Ο μαύρος αξιωματικός δίνει σαχ.
 Ποια κίνηση νομίζετε είναι προτιμότερη για να αντιμετωπίσουν τα λευκά το σαχ;
 Να παρεμβάλουν τον πύργο στο f2
 Να κουνήσουν το βασιλιά στο h1
 Να παρεμβάλουν τον αξιωματικό στο e3
ΑΣΚΗΣΗ 10



Ο μαύρος αξιωματικός δίνει σαχ.
 Ποια κίνηση νομίζετε είναι προτιμότερη
 για να αντιμετωπίσουν τα λευκά το σαχ;
 Να κουνήσουν το βασιλιά
 Να φάνε τον αξιωματικό με τον πύργο

Είναι Ματ ή όχι ; Σειρά 1α

Το θέμα των ασκήσεων που ακολουθούν είναι το ματ.

Υπάρχουν δωδέκα διαγράμματα στα οποία ένας από τους βασιλιάδες είναι σαχ.

Εσείς αφού ελέγξετε τους τρεις τρόπους αντιμετώπισης ενός σαχ:

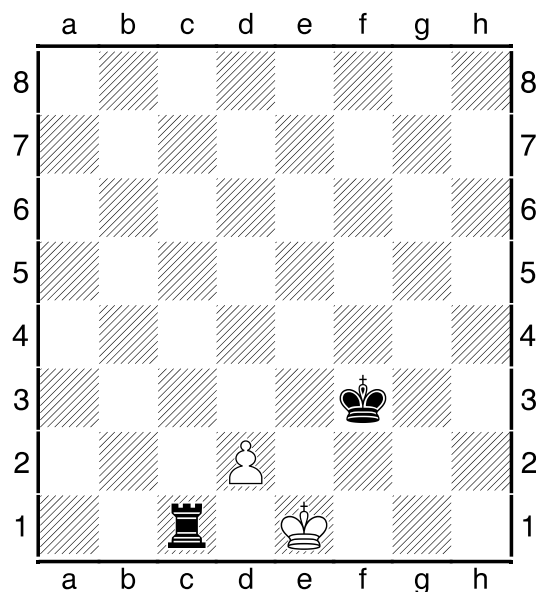
1. Κόψιμο του κομματιού που δίνει το σαχ.
2. Παρεμβολή ενός κομματιού ανάμεσα στο βασιλιά και στο κομμάτι που δίνει το σαχ.
3. Μετακίνηση του βασιλιά σε ασφαλές τετράγωνο.

Απαντήστε αν ο βασιλιάς που δέχεται το σαχ μπορεί να το αποφύγει ή είναι παγιδευμένος (ματ), τσεκάροντας κάτω από την κάθε άσκηση το αντίστοιχο κουτάκι.

Σε περίπτωση που η απάντησή σας είναι «όχι» σημειώστε τη κίνηση που νομίζετε ότι αντιμετωπίζει το σαχ, κάνοντας ένα βελάκι πάνω σε κάθε σκακιέρα.

Θα προτιμούσαμε τα παιδιά που γνωρίζουν τον τρόπο καταγραφής των κινήσεων στο σκάκι, να μην κάνουν βελάκια, αλλά να γράψουν την κίνηση που νομίζουν ότι αντιμετωπίζει το σαχ δίπλα στο διάγραμμα.

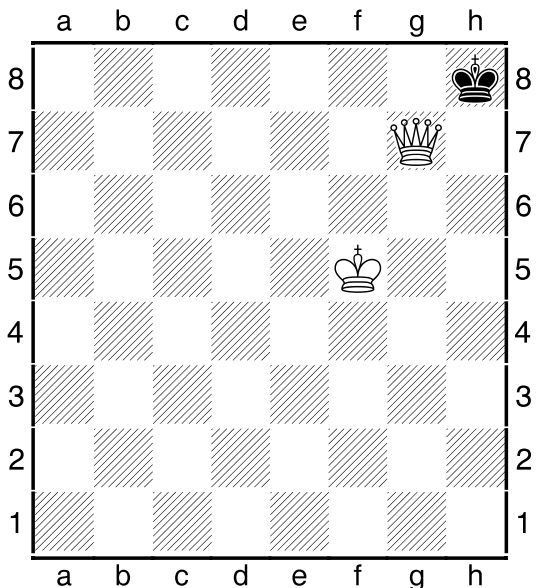
ΑΣΚΗΣΗ 01



Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από το μαύρο πύργο.

Είναι όμως ματ; Ναι Όχι

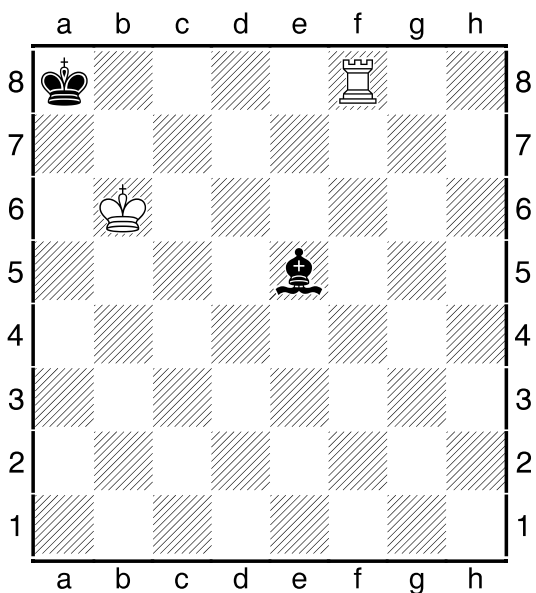
ΑΣΚΗΣΗ 02



Ο μαύρος βασιλιάς δέχεται σαχ από την λευκή βασίλισσα.

Είναι όμως ματ; Ναι Όχι

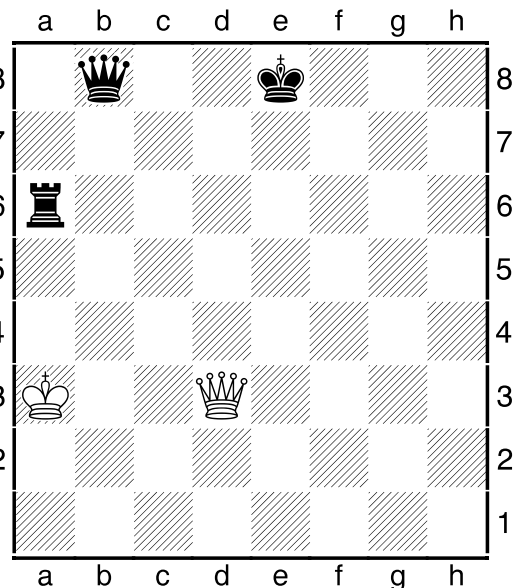
ΑΣΚΗΣΗ 03



Ο μαύρος βασιλιάς δέχεται σαχ από το λευκό πύργο.

Είναι όμως ματ; Ναι Όχι

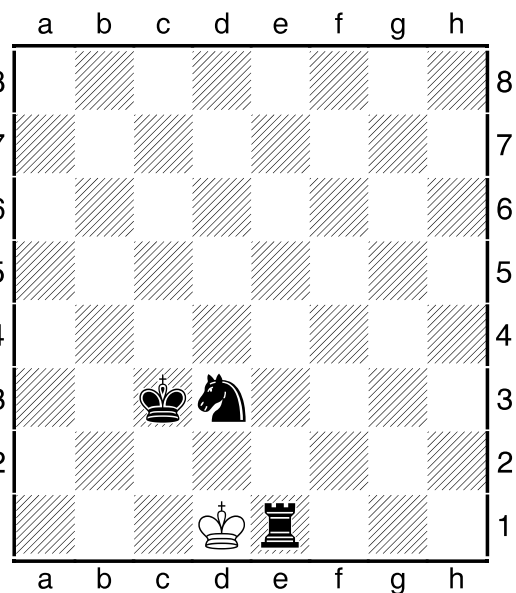
ΑΣΚΗΣΗ 04



Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από το μαύρο πύργο.

Είναι όμως ματ; Ναι Όχι

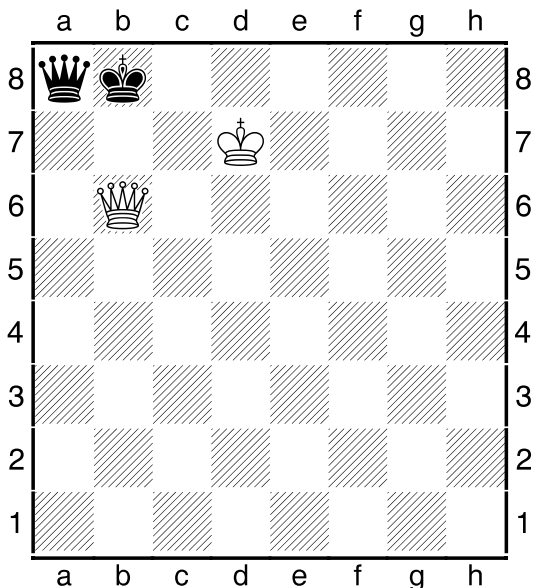
ΑΣΚΗΣΗ 05



Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από το μαύρο πύργο.

Είναι όμως ματ; Ναι Όχι

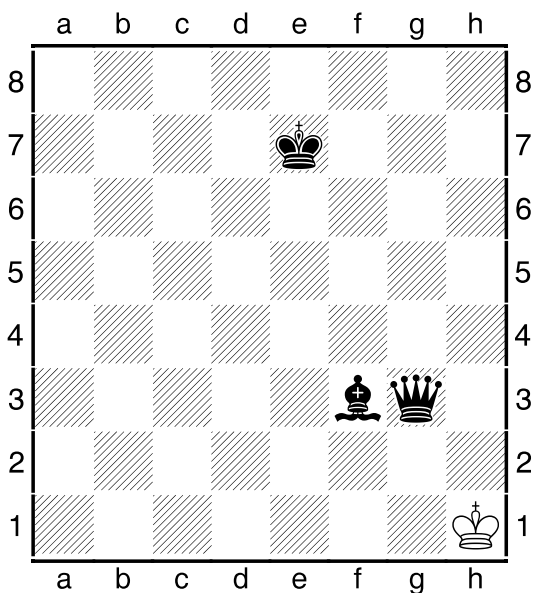
ΑΣΚΗΣΗ 06



Ο μαύρος βασιλιάς δέχεται σαχ από την λευκή βασίλισσα.

Είναι όμως ματ ; Ναι Όχι

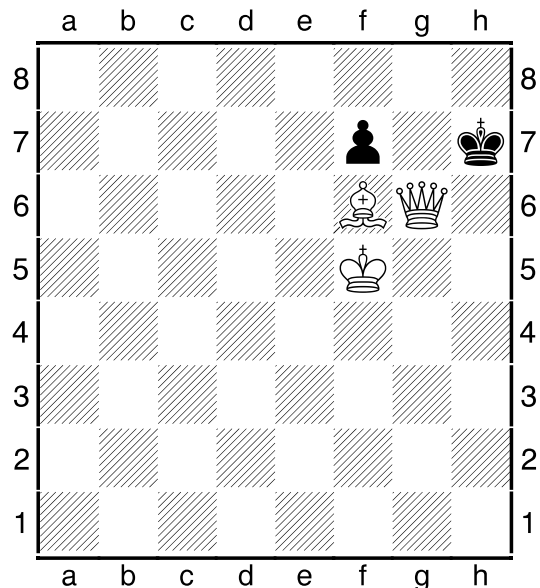
ΑΣΚΗΣΗ 07



Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από το μαύρο αξιωματικό.

Είναι όμως ματ ; Ναι Όχι

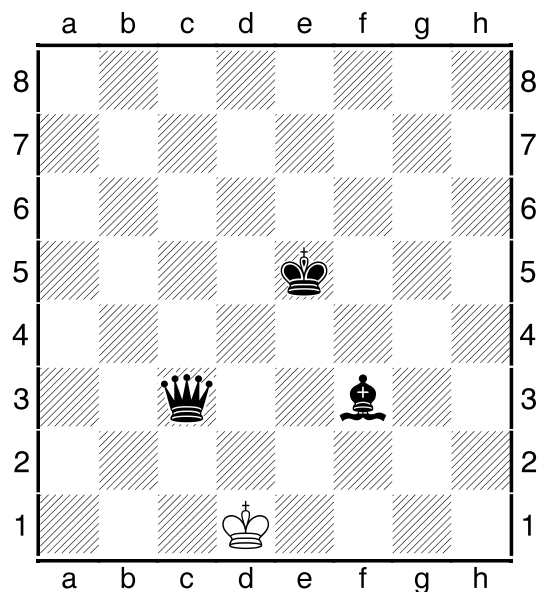
ΑΣΚΗΣΗ 08



Ο μαύρος βασιλιάς δέχεται σαχ από την λευκή βασίλισσα.

Είναι όμως ματ ; Ναι Όχι

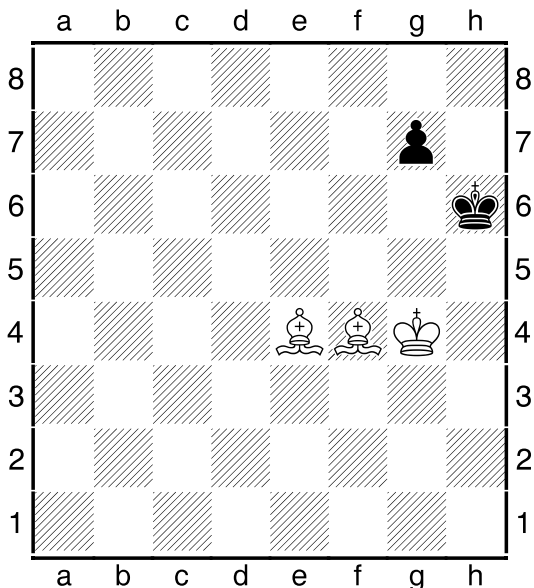
ΑΣΚΗΣΗ 09



Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από το μαύρο αξιωματικό.

Είναι όμως ματ ; Ναι Όχι

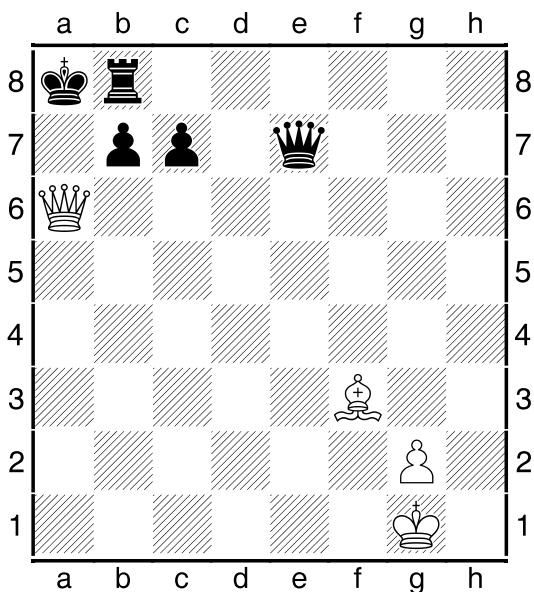
ΑΣΚΗΣΗ 10



Ο μαύρος βασιλιάς δέχεται σαχ από το λευκό αξιωματικό.

Είναι όμως ματ ; Ναι Όχι

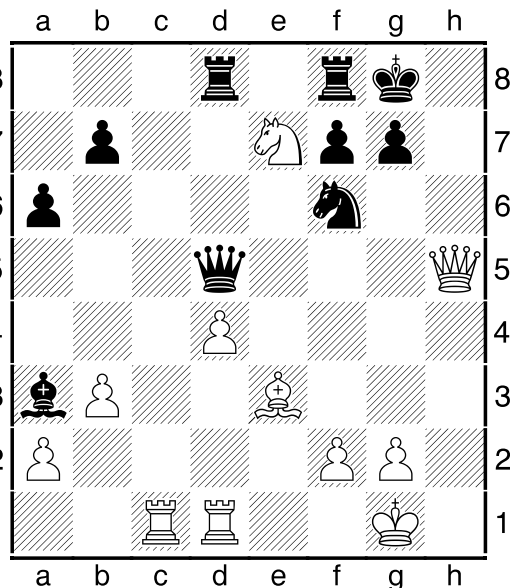
ΑΣΚΗΣΗ 11



Ο μαύρος βασιλιάς δέχεται σαχ από την λευκή βασίλισσα.

Είναι όμως ματ ; Ναι Όχι

ΑΣΚΗΣΗ 12



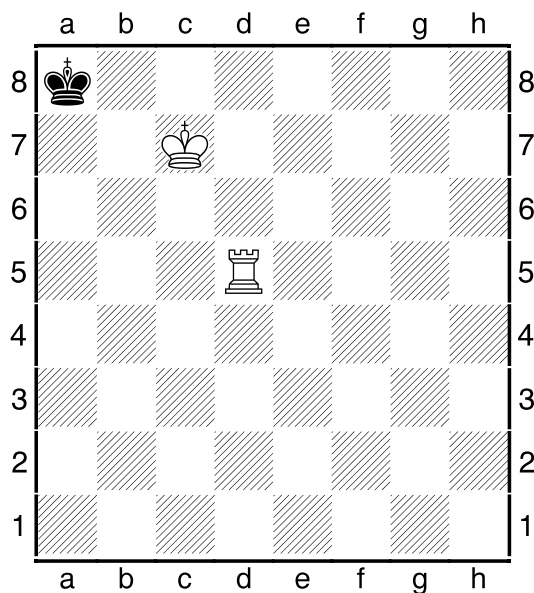
Ο μαύρος βασιλιάς δέχεται σαχ από το λευκό ίππο.

Είναι όμως ματ ; Ναι Όχι

Ματ σε μία κίνηση Σειρά 1α

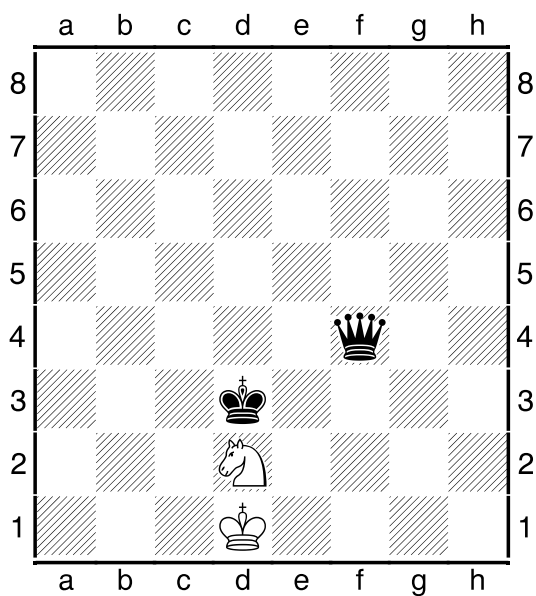
Στις παρακάτω ασκήσεις βρείτε τη σωστή κίνηση που δίνει σαχ και παγιδεύει το βασιλιά (ματ). Σημειώστε την κίνηση με βελάκι ή γράψτε τη.

ΑΣΚΗΣΗ 1



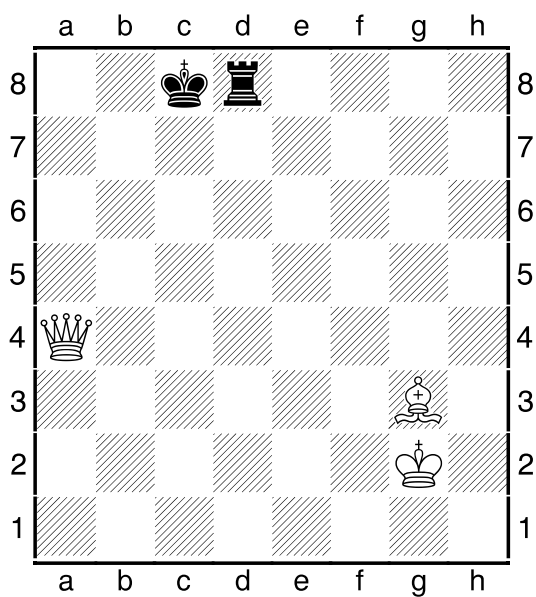
Παίζει ο **λευκός** και κάνει ματ!

ΑΣΚΗΣΗ 2



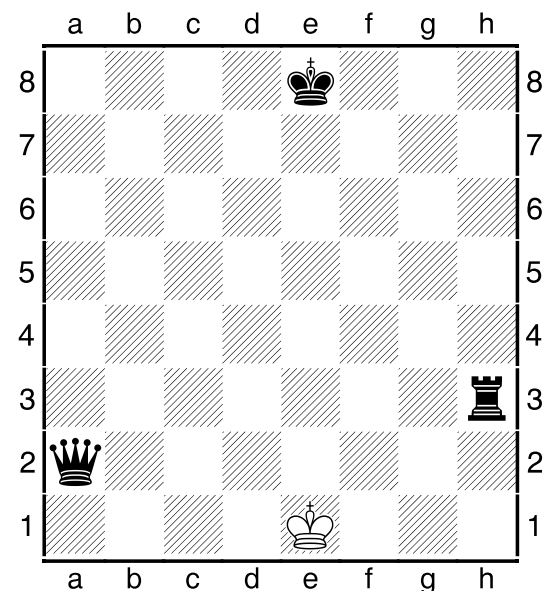
Παίζει ο **μαύρος** και κάνει ματ!

ΑΣΚΗΣΗ 3



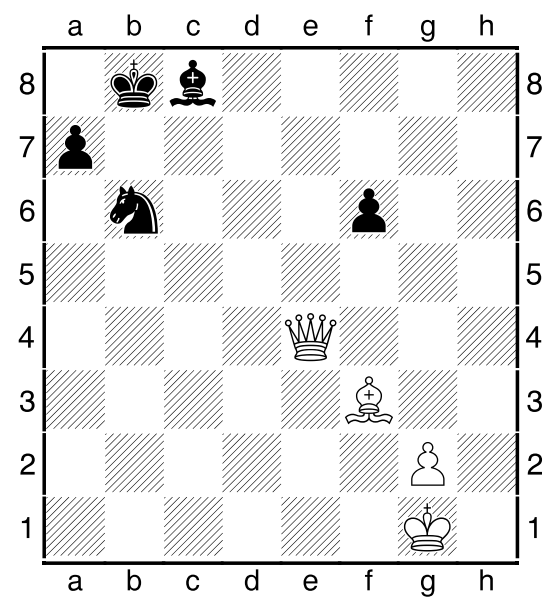
Παίζει ο **λευκός** και κάνει ματ!

ΑΣΚΗΣΗ 4



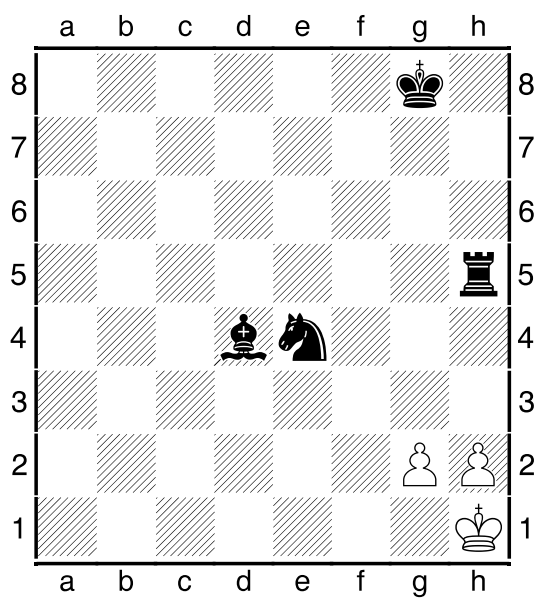
Παίζει ο **μαύρος** και κάνει ματ!

ΑΣΚΗΣΗ 5



Παίζει ο **λευκός** και κάνει ματ!

ΑΣΚΗΣΗ 6



Παίζει ο **μαύρος** και κάνει ματ!

Θεματική Ενότητα

Ειδικές Κινήσεις

Ροκέ – Προαγωγή – Αν πασάν

Το ροκέ

Ο βασιλιάς εκτελεί **μαζί** με έναν από τους δύο πύργους μια κίνηση που λέγεται ροκέ.

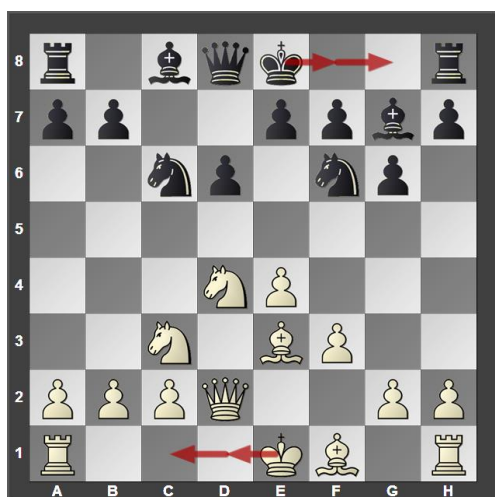
Το ροκέ είναι η μόνη κίνηση κατά την οποία επιτρέπεται να μετακινήσουμε δύο κομμάτια μαζί, αλλά «μετράει» σαν μία κίνηση.

Με αυτή την κίνηση αλλάζουν θέσεις (με συγκεκριμένο τρόπο) ο βασιλιάς και ο ένας από τους δύο πύργους.

Προσέξτε όμως!

- Για να γίνει ροκέ τα κομμάτια που θα αλλάξουν θέση (βασιλιάς και πύργος) πρέπει να βρίσκονται στις αρχικές τους θέσεις και να μην έχουν κουνηθεί καθόλου μέχρι τη στιγμή της αλλαγής.
- Επίσης τα τετράγωνα ανάμεσα στο βασιλιά και τον πύργο τη στιγμή του ροκέ πρέπει να είναι κενά.

Ας δούμε τώρα πως γίνεται.



Στο προηγούμενο διάγραμμα είναι η σειρά του μαύρου να παίξει και μπορεί τώρα να κάνει ροκέ. Ο λευκός μετά μπορεί και αυτός με τη σειρά του να κάνει ροκέ.

Παρατηρήστε ότι τα κενά τετράγωνα που χωρίζουν τους βασιλιάδες και τους πύργους δεν είναι ίσα. Ο πύργος που βρίσκεται από την μεριά της βασίλισσας απέχει ένα τετράγωνο περισσότερο από το βασιλιά.

Για αυτό το λόγο το ροκέ με τον πύργο από τη μεριά της βασίλισσας λέγεται **μεγάλο ροκέ**, ενώ το ροκέ με τον πύργο που είναι στη μεριά του βασιλιά είναι το **μικρό ροκέ**.

Για να κάνουμε ροκέ μετακινούμε **πρώτα** το βασιλιά δύο τετράγωνα προς τον πύργο και στη συνέχεια φέρνουμε τον πύργο δίπλα στο βασιλιά από την εσωτερική πλευρά της σκακιέρας (προς το κέντρο).

Έτσι η θέση του διαγράμματος μετά το μικρό ροκέ του μαύρου και το μεγάλο του λευκού θα διαμορφωθεί ως εξής:



Το ροκέ θεωρείται σημαντική κίνηση, καθώς έτσι απομακρύνεται ο βασιλιάς σε πιο ασφαλές μέρος (κρύβεται πίσω από τα πιόνια του) ενώ ταυτόχρονα ενεργοποιείται ο πύργος.

Για αυτό το λόγο, κατά κανόνα, δεν θεωρείται καθόλου καλή ιδέα να κινήσετε στις πρώτες κινήσεις του παιχνιδιού το βασιλιά ή τους πύργους, αφού τότε δεν θα μπορείτε να κάνετε ροκέ στην συνέχεια της παρτίδας.

Ας δούμε τώρα σε ποιες περιπτώσεις δεν μπορεί να γίνει ροκέ.

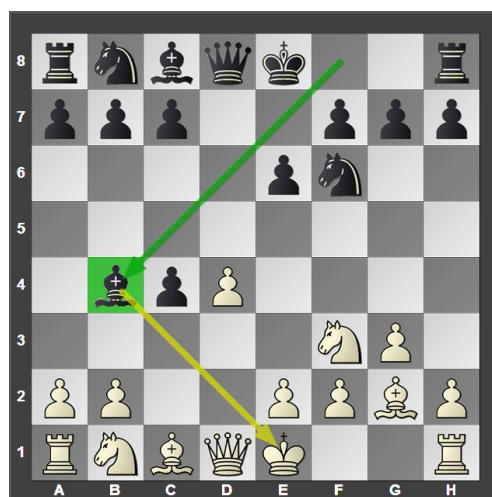
Όπως προαναφέραμε τα κομμάτια που θα κάνουν ροκέ **δεν** πρέπει να έχουν κουνηθεί καθόλου μέχρι την εκτέλεση του ροκέ. Επομένως:

ΤΟ ΡΟΚΕ ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ ΟΡΙΣΤΙΚΑ

- Αν ο βασιλιάς μας έχει κουνηθεί (ακόμα κι αν αυτός επιστρέψει στο αρχικό του τετράγωνο). Από τη στιγμή που ο βασιλιάς κινήσει το δικαίωμα να κάνει ροκέ χάνεται οριστικά.
- Αν κινήσει ένας από τους δύο πύργους (ακόμα κι αν επιστρέψει στο αρχικό του τετράγωνο), το δικαίωμα να κάνουμε ροκέ με τον πύργο που κινήθηκε χάνεται οριστικά.
Έχουμε όμως ακόμη δικαίωμα να κάνουμε ροκέ με τον άλλο πύργο. Αν έχουμε κινήσει και τους δύο πύργους δεν γίνεται να κάνουμε ροκέ, ούτε μικρό ούτε μεγάλο.

ΤΟ ΡΟΚΕ ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ ΠΡΟΣΩΡΙΝΑ

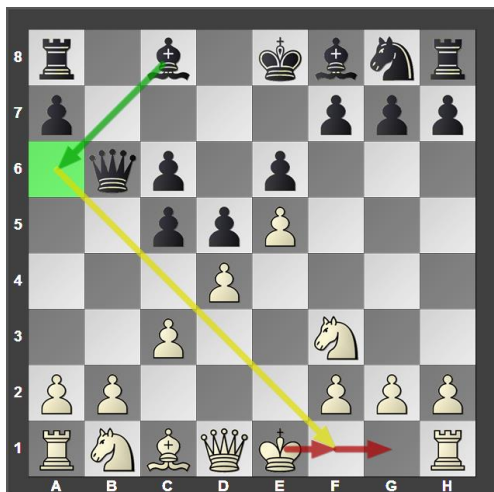
- Δεν επιτρέπεται ο παίχτης να κάνει ροκέ όταν ο βασιλιάς του είναι σαχ. (Αντιθέτως μπορεί να γίνει ροκέ όταν απειλείται ο πύργος).
 - Δεν επιτρέπεται να γίνει ροκέ όταν ο βασιλιάς κατά την εκτέλεση του ροκέ περνά από τετράγωνο που ελέγχεται από τις αντίπαλες δυνάμεις. (Περνά δηλαδή μέσα από σαχ).
- Επίσης δεν επιτρέπεται το ροκέ αν ο βασιλιάς κάνοντας το ροκέ στέκεται σε τετράγωνο που είναι σαχ.
- Δεν επιτρέπεται το ροκέ αν τα τετράγωνα ανάμεσα στο βασιλιά και το πύργο δεν είναι κενά.



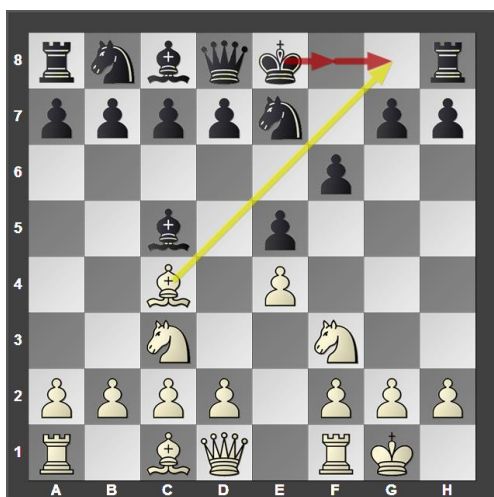
Ο μαύρος με την τελευταία του κίνηση έπαιξε τον αξιωματικό στο β4 και έδωσε σαχ.

Ο λευκός τώρα δεν επιτρέπεται να κάνει μικρό ροκέ για να αποφύγει το σαχ. Ούτε βέβαια είναι καλή ιδέα να μετακινήσει το βασιλιά του στο ζ1 (θα χάσει οριστικά το δικαίωμα του ροκέ).

Το καλύτερο είναι να αντιμετωπίσει το σαχ βάζοντας ένα κομμάτι στο δ2 ή στο γ3. (Αξιωματικό ή ίππο, όχι όμως τη βασίλισσα που αξίζει 9 βαθμούς!).



Στη παραπάνω θέση αν ο μαύρος παίξει τώρα τον αξιωματικό του στο α6, θα εμποδίσει προσωρινά τον λευκό να κάνει μικρό ροκέ αφού ελέγχει το τετράγωνο ζ1.



Ο μαύρος για την ώρα δεν μπορεί να κάνει μικρό ροκέ, αφού ο βασιλιάς του θα στέκεται πάνω στο σαχ.

Η προαγωγή του πιονιού

Όταν ένα πιόνι διασχίσει όλη τη σκακιέρα και φτάσει στην τελευταία οριζόντιο γραμμή του αντιπάλου τότε το πιόνι αυτό προάγεται.

Αυτό σημαίνει ότι ο παίχτης μπορεί να το ανταλλάξει με βασίλισσα ή πύργο ή αξιωματικό ή ίππο (όχι βασιλιά!), χωρίς να λαμβάνονται υπόψη τα υπόλοιπα κομμάτια που βρίσκονται ακόμα πάνω στη σκακιέρα).

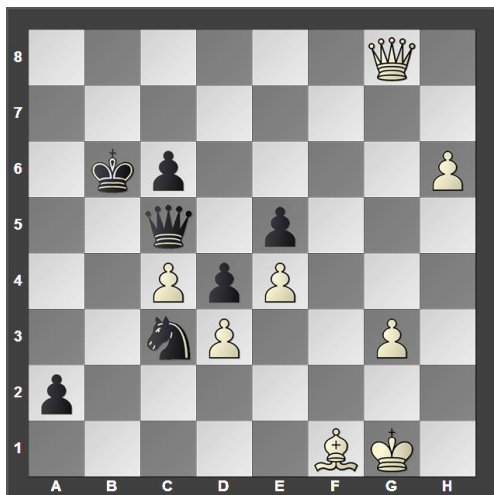
Δεν επιτρέπεται να παραμείνει εκεί ως πιόνι, ούτε επιτρέπεται προαγωγή σε βασιλιά.

Ο παίχτης κάνοντας κίνηση με την οποία τοποθετεί ένα πιόνι του στην τελευταία οριζόντιο γραμμή του αντιπάλου θα πρέπει να ανακοινώσει σε τι κομμάτι προάγεται το πιόνι και στη συνέχεια θα απομακρύνει το πιόνι (από την σκακιέρα) και θα τοποθετήσει στο τετράγωνο (που τερμάτισε το πιόνι) το αντίστοιχο κομμάτι της προαγωγής.

Μπορεί λοιπόν ένας παίχτης να έχει στο παιχνίδι πχ. Δύο βασίλισσες, τρεις πύργους κλπ.

Αφού ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία της προαγωγής του πιονιού, τότε θα έχει σειρά να παίξει ο αντίπαλος.

Εννοείτε ότι ένα πιόνι μπορεί να φτάσει στη τελευταία γραμμή κάνοντας και κίνηση με φάγωμα.

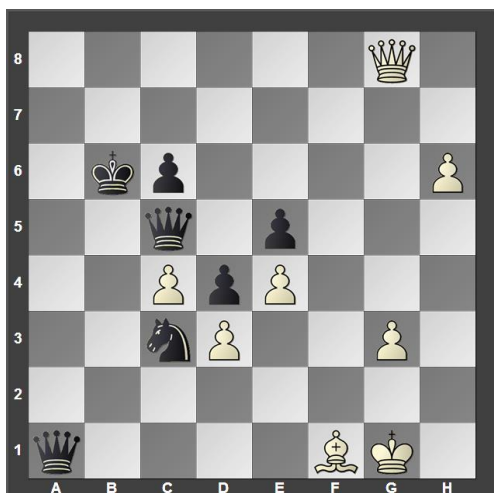


ΦΙΣΕΡ – ΠΕΤΡΟΣΙΑΝ 1959

Η παραπάνω θέση είναι από μια παρτίδα μεταξύ δύο πολύ γνωστών παικτών.

Εδώ ο μαύρος (ΠΕΤΡΟΣΙΑΝ) έπαιξε το πιόνι στο α1 και έκανε προαγωγή σε βασίλισσα, στην εξέλιξη της παρτίδας και ο λευκός όμως (ΦΙΣΕΡ) κατάφερε να προάγει το θ πιόνι του σε βασίλισσα, οπότε προέκυψε μία «εξωτική» θέση με τέσσερις βασίλισσες στη σκακιέρα!

Η θέση αμέσως μετά την προαγωγή του μαύρου φαίνεται στο από κάτω διάγραμμα.

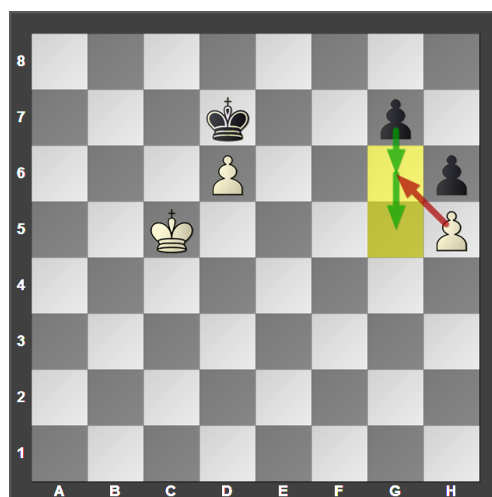


Η κίνηση «Αν πασσάν»

Το πιόνι μπορεί να κάνει μια ειδική κίνηση η οποία λέγεται «αν πασσάν».

Η λέξη προέρχεται από τον γαλλικό όρο «en passant» που σημαίνει: κατά τη διέλευση ή καθώς περνάει.

Όταν ένα πιόνι χρησιμοποιεί τη **διπλή κίνηση** και κάνοντας το αυτό, περνάει από τετράγωνο στο οποίο θα μπορούσε να φαγωθεί από αντίπαλο πιόνι, τότε το αντίπαλο πιόνι έχει δικαίωμα να φάει το πιόνι που έκανε διπλή κίνηση σαν να είχε κάνει μονή κίνηση.



Επειδή είναι δύσκολο να καταλάβουμε τον ορισμό ας δούμε το παράδειγμα του από πάνω διαγράμματος.

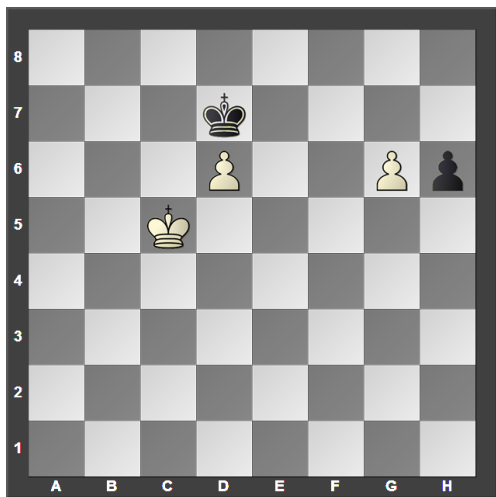
Στη θέση αυτή την κίνηση έχει ο μαύρος και μόλις έπαιξε το η πιόνι (g στα αγγλικά) δύο τετράγωνα μπροστά, χρησιμοποίησε δηλαδή τη διπλή κίνηση για να ξεφύγει από το αντίπαλο πιόνι που είναι στο θ5.

Κάνοντας το όμως αυτό το πιόνι του περνά από το τετράγωνο η6 στο οποίο θα μπορούσε να φαγωθεί.

Τώρα ο λευκός έχει το δικαίωμα να φάει το πιόνι του μαύρου που έκανε τη

διπλή κίνηση σα να είχε κάνει μονή.

Η θέση αμέσως μετά την κίνηση αν-πασσάν του λευκού εικονίζεται στο από κάτω διάγραμμα.



Τα πιόνια στο σκάκι αρχικά δεν είχαν το δικαίωμα της διπλής κίνησης και κινιόντουσαν μόνο κατά ένα τετράγωνο εμπρός.

Αυτός ο κανονισμός άλλαξε περίπου μισό αιώνα πριν οπότε και τα πιόνια απέκτησαν το δικαίωμα της διπλής κίνησης.

Θεωρήθηκε όμως κάπως άδικο να μπορούν να ξεφύγουν κάνοντας διπλή κίνηση από τα αντίπαλα πιόνια, πράγμα που δεν μπορούσε να συμβεί πριν την αλλαγή του κανονισμού αυτού.

Έτσι δημιουργήθηκε η κίνηση αν-πασσάν, και επιτράπηκε στους παίκτες να μπορούν να φάνε ένα πιόνι **τη στιγμή** που χρησιμοποιεί τη διπλή κίνηση και ξεφύγει από άλλο αντίπαλο πιόνι.

Το κόψιμο αν-πασσάν δεν είναι υποχρεωτικό, είναι στην κρίση του παίκτη να αποφασίσει αν τον συμφέρει να το κάνει ή όχι.

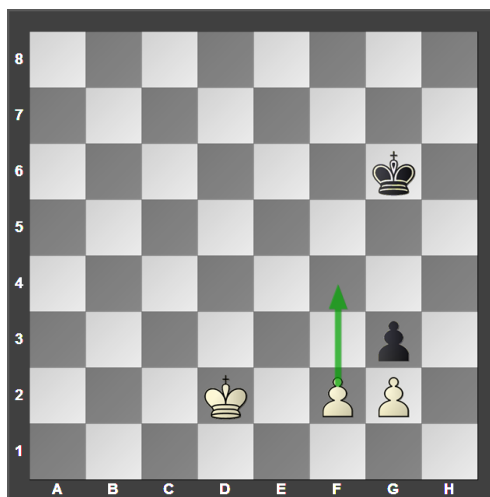
Αν όμως δεν γίνει εκείνη τη στιγμή, αμέσως μετά δηλαδή από τη διπλή

κίνηση, τότε το δικαίωμα για αν-πασσάν χάνεται.

Η κίνηση αν-πασσάν λοιπόν είναι προαιρετική και επιτρέπεται μόνο αμέσως μετά τη διπλή κίνηση του αντίπαλου πιονιού.



Ο λευκός μόλις έκανε διπλή κίνηση με το β πιόνι. Τώρα ο μαύρος έχει δικαίωμα για αν-πασσάν με το α4 και με το γ4 πιόνι του. Αν κάνει κάποια άλλη κίνηση το δικαίωμα για αν πασσάν χάνεται (και για τα δύο πιόνια).



Ο λευκός παίζει το πιόνι του δύο τετράγωνα εμπρός. Προσοχή! εδώ δεν υπάρχει περίπτωση αν-πασσάν.

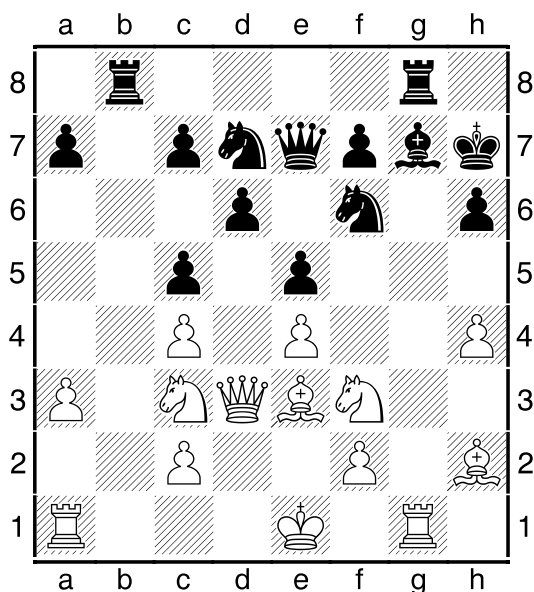
Το λευκό πιόνι θα μπορούσε να ξεφύγει και με μονή κίνηση. Επίσης καθώς κινείται εμπρός **δεν περνά** από

τετράγωνο που θα μπορούσε να φαγωθεί από αντίπαλο πiónι.

Ασκήσεις για το ροκέ Σειρά 1α

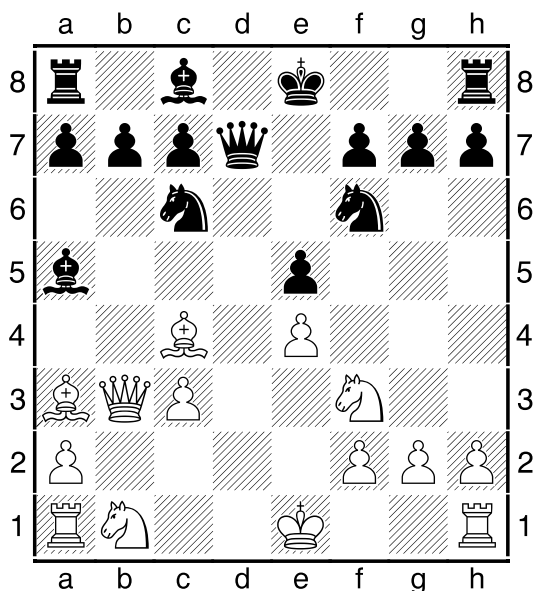
Στα διαγράμματα που ακολουθούν υποθέστε ότι οι βασιλιάδες και οι πύργοι που βρίσκονται ακόμη στις αρχικές τους θέσεις **δεν** έχουν κουνηθεί καθόλου και λύστε τις ασκήσεις

- Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
- Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ



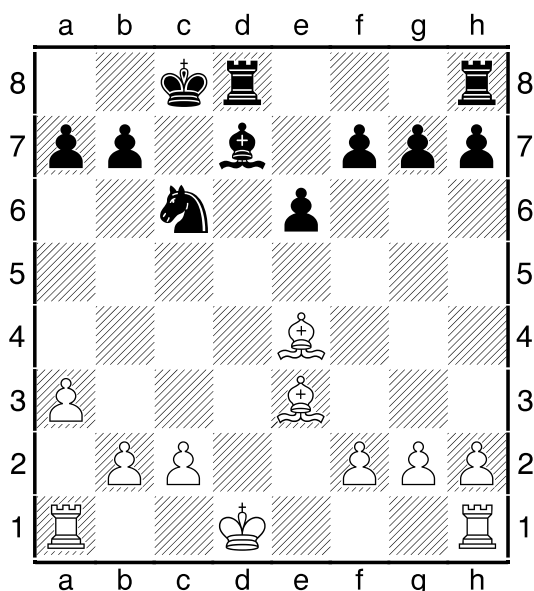
ΑΣΚΗΣΗ 02

- Ο λευκός που έχει την κίνηση
- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
 - Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ
 - Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
 - Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ



ΑΣΚΗΣΗ 01

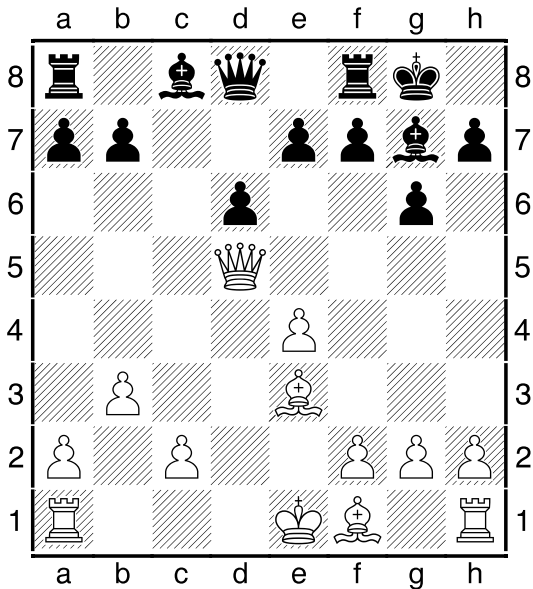
- Ο μαύρος που έχει την κίνηση
- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
 - Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ



ΑΣΚΗΣΗ 03

- Ο λευκός που έχει την κίνηση
- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
 - Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ

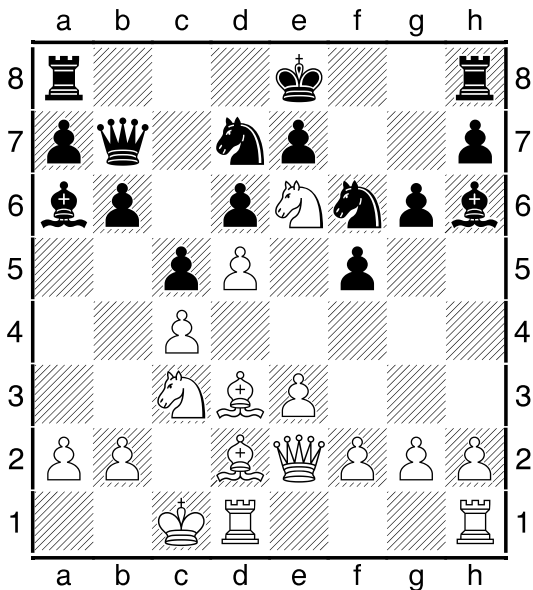
- Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
- Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ



ΑΣΚΗΣΗ 04

Ο λευκός που έχει την κίνηση

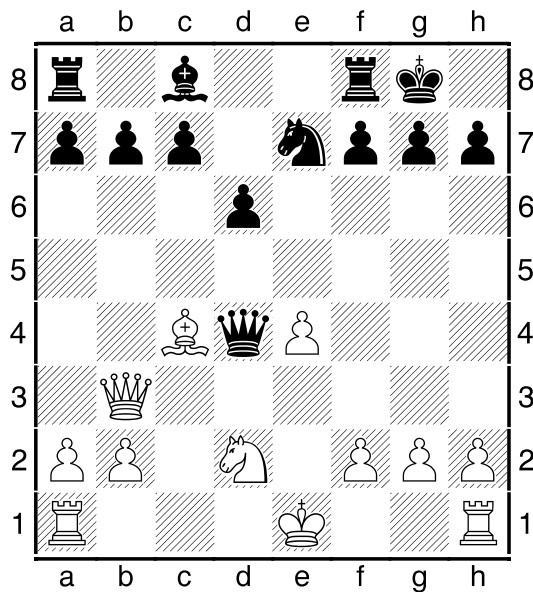
- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
- Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ
- Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
- Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ



ΑΣΚΗΣΗ 05

Ο μαύρος που έχει την κίνηση

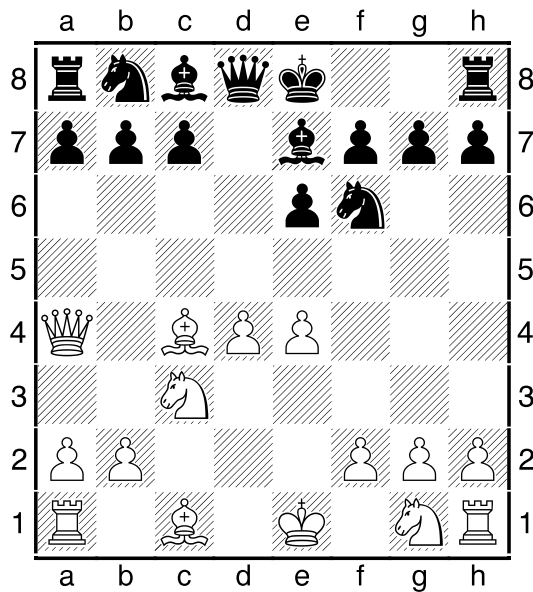
- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
- Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ
- Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
- Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ



ΑΣΚΗΣΗ 06

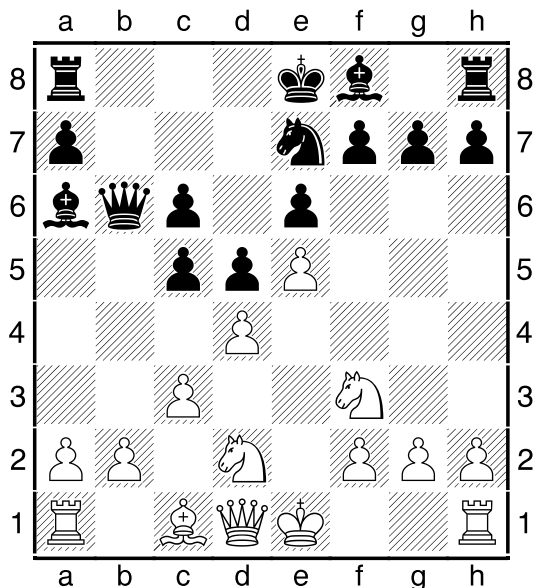
Ο λευκός που έχει την κίνηση

- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
- Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ
- Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
- Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ



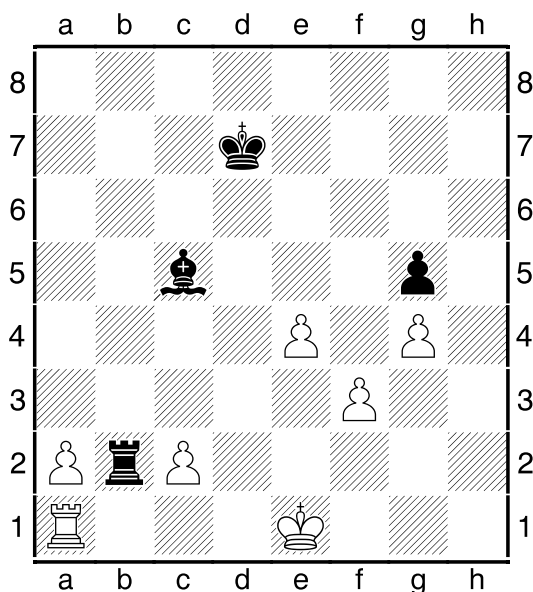
ΑΣΚΗΣΗ 07

- Ο μαύρος που έχει την κίνηση
- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
 - Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ
 - Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
 - Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ



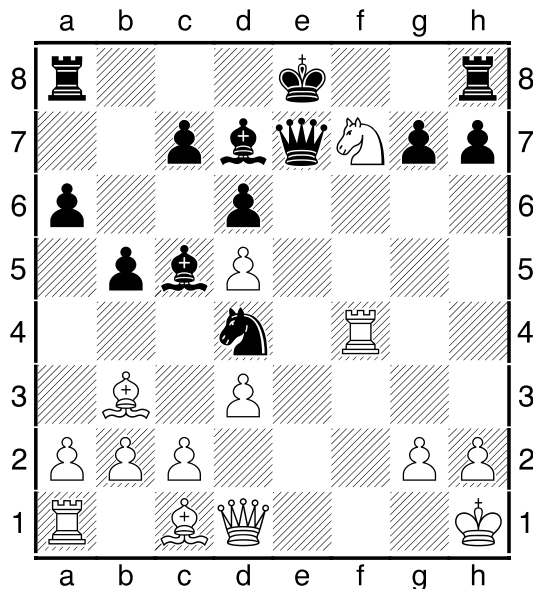
ΑΣΚΗΣΗ 08

- Ο λευκός που έχει την κίνηση
- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
 - Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ
 - Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
 - Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ



ΑΣΚΗΣΗ 09

- Ο λευκός που έχει την κίνηση
- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
 - Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ
 - Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
 - Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ



ΑΣΚΗΣΗ 10

- Ο μαύρος που έχει την κίνηση
- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
 - Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ
 - Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
 - Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ

Θεματική Ενότητα

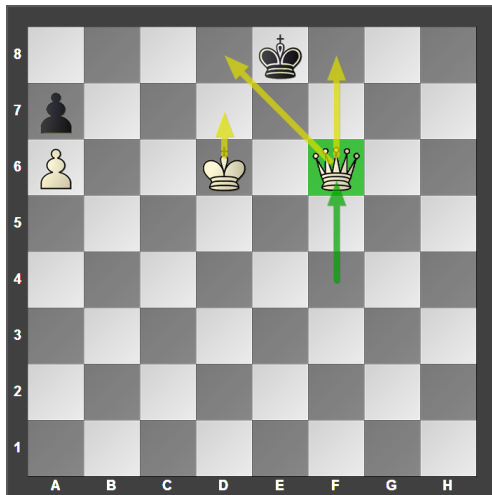
Πατ - Ισοπαλίες

Περισσότεροι Κανονισμοί

Το Πατ

Αν ένας παίχτης έρθει σε θέση τέτοια που δεν μπορεί να κάνει καμία νόμιμη κίνηση και ο βασιλιάς του τη στιγμή που συμβαίνει αυτό δεν είναι σαχ τότε ο παίχτης αυτός είναι σε θέση **πατ** και η παρτίδα λήγει με ισοπαλία.

Ας δούμε μερικά παραδείγματα πατ.



Ο λευκός μόλις μετακίνησε τη βασίλισσα του από το τετράγωνο ζ4 στο ζ6. Την κίνηση τώρα έχει ο μαύρος. Δεν επιτρέπεται όμως να κινήσει το βασιλιά του σε κανένα από τα διαθέσιμα τετράγωνα, αφού όλα ελέγχονται από τις δυνάμεις του λευκού. Ούτε μπορεί φυσικά να κάνει κίνηση με το πiónι στο α7.

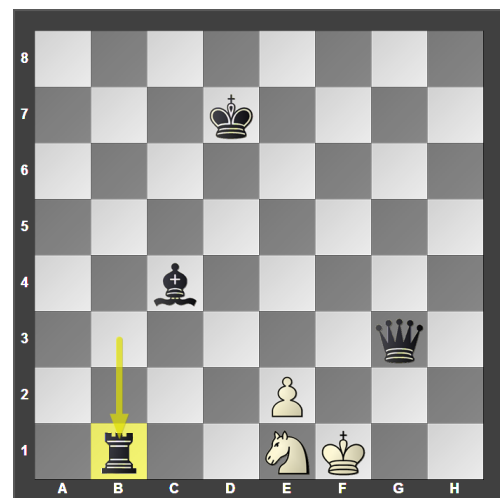
Άρα ο μαύρος δεν μπορεί να παίξει καμία νόμιμη κίνηση και ο βασιλιάς του που στέκεται στο ε8 δεν δέχεται κάποιο σαχ.

Είναι λοιπόν πατ! και η παρτίδα λήγει επί τóπου με ισοπαλία.

Ας δούμε μία ακόμη, ελαφρώς πιο σύνθετη, περίπτωση πατ.

Προσέξτε το επόμενο διάγραμμα στη δίπλα στήλη. Ο μαύρος μόλις έχει παίξει τον πύργο του στην πρώτη οριζόντιο γραμμή.

Ο λευκός τώρα δεν μπορεί να κάνει καμία νόμιμη κίνηση με το βασιλιά αλλά ούτε και με τα υπόλοιπα κομμάτια.



Τόσο το πiónι όσο και ο ίππος δεν επιτρέπεται να κουνηθούν γιατί εκθέτουν το βασιλιά τους σε σαχ! (κανόνες, ενότητα 1.1.4.).

Ούτε όμως και ο βασιλιάς του λευκού μπορεί να πάει σε κάποιο τετράγωνο, όλα τα πιθανά ελέγχονται από την μαύρη βασίλισσα! **και εκεί που στέκεται (στο ζ1) δεν απειλείται.**

Είναι πατ και η παρτίδα λήγει αυτομάτως ισόπαλη!

Συνοψίζοντας:

- Το ματ (δηλαδή η παγίδευση του βασιλιά) συμβαίνει όταν ο βασιλιάς **είναι σαχ** και δεν μπορεί να το αντιμετωπίσει.
- Στο πατ ο παίκτης δεν μπορεί να κάνει καμία κίνηση (με κανένα από τα κομμάτια και πιόνια που έχει) και ο βασιλιάς του **δεν** είναι σαχ.

Θα δούμε στη συνέχεια άλλες πιθανές περιπτώσεις όπου μια παρτίδα μπορεί να λήξει με ισοπαλία.

Ανεπαρκές υλικό για ματ

Μια παρτίδα λήγει αυτομάτως ισόπαλη όταν το υλικό που υπάρχει στη σκακιέρα δεν επαρκεί για την επίτευξη ματ.

Αυτό μπορεί να συμβεί αν μέσα στη σκακιέρα έχει μείνει μόνο:

- Βασιλιάς εναντίον Βασιλιά
- Βασιλιάς εναντίον Βασιλιά & Αξιωματικού
- Βασιλιάς εναντίον Βασιλιά & Ίππου

Ο βασιλιάς και ένα μόνο ελαφρύ κομμάτι δεν γίνεται να κάνουν ματ τον αντίπαλο βασιλιά.

Να αναφέρουμε εδώ ότι ελαφρά κομμάτια αποκαλούνται οι αξιωματικοί και οι ίπποι, ενώ οι βασίλισσες και πύργοι λέγονται βαριά κομμάτια.

Κανονισμός των 50 κινήσεων

Η παρτίδα είναι ισόπαλη μετά από ένα σωστό αίτημα του παίκτη που έχει την κίνηση, αν :

1. γράψει την κίνηση του στο

παρτιδόφυλλο του, και δηλώσει στον διαιτητή την πρόθεσή του να κάνει αυτή την κίνηση, που θα έχει ως αποτέλεσμα, στις τελευταίες 50 διαδοχικές κινήσεις που θα έχουν γίνει από κάθε παίκτη να μην έχει γίνει κίνηση πιονιού και οποιοδήποτε πάρισμο **ή**

2. πριν παίξει αιτηθεί ισοπαλία επειδή οι τελευταίες συνεχόμενες 50 κινήσεις έγιναν από κάθε παίκτη χωρίς την κίνηση πιονιού και χωρίς οποιοδήποτε πάρισμο.

Κανονισμός τριπλής επανάληψης

Η παρτίδα είναι ισόπαλη μετά από ένα σωστό αίτημα του παίκτη που έχει την κίνηση, όταν η ίδια θέση, για τρίτη τουλάχιστον φορά (όχι απαραίτητα από επανάληψη κινήσεων):

1. πρόκειται να εμφανισθεί, αν πρώτα καταγράψει την κίνηση του στο παρτιδόφυλλο του και δηλώσει στον διαιτητή την πρόθεση του να κάνει αυτή την κίνηση **ή**
2. έχει μόλις εμφανισθεί, και ο παίκτης ο οποίος υποβάλλει στο διαιτητή το αίτημα για ισοπαλία έχει την κίνηση.

Θέσεις όπως οι (1) και (2) θεωρούνται ίδιες, αν ο ίδιος παίκτης έχει την κίνηση, κομμάτια του ίδιου είδους και χρώματος κατέχουν τα ίδια τετράγωνα, και οι δυνατές κινήσεις όλων των κομματιών και των δύο παικτών είναι οι ίδιες, συμπεριλαμβανομένου του δικαιώματος του ροκέ ή του παρσίματος ενός πιονιού «αν πασάν».

Έχετε κατά νου ότι ένας παίκτης έχει δικαίωμα για αίτημα προς τον διαιτητή όταν έχει σειρά να παίξει **και πριν** κάνει

την κίνηση του.

Ισοπαλία με συμφωνία

Σε οποιαδήποτε στιγμή της παρτίδας ένας παίκτης μπορεί να προτείνει ισοπαλία στον αντίπαλό του.

Το σωστότερο είναι ο παίκτης που θέλει να προτείνει ισοπαλία, να το κάνει αφού πρώτα κάνει την κίνηση του στη σκακιέρα και πριν σταματήσει το χρονόμετρό του και ξεκινήσει του αντιπάλου.

Ο αντίπαλος τότε μπορεί να αποδεχθεί την πρόταση ισοπαλίας (οπότε λήγει και η παρτίδα ισόπαλη) ή να αρνηθεί την πρόταση (οπότε η παρτίδα συνεχίζεται).

Δεν επιτρέπονται όροι στην πρόταση ισοπαλίας.

Η πρόταση ισοπαλίας δεν μπορεί να αποσυρθεί και παραμένει σε ισχύ μέχρι ότου ο αντίπαλος την αποδεχθεί, την απορρίψει προφορικά, την απορρίψει αγγίζοντας ένα κομμάτι με πρόθεση να το κινήσει ή να το πάρει, ή η παρτίδα τελειώσει με κάποιο άλλο τρόπο.

Επίσης ο παίκτης (κατά κανόνα αυτό συμβαίνει όταν βρίσκεται σε πολύ μειονεκτική θέση) μπορεί να δηλώσει ότι εγκαταλείπει την παρτίδα, οπότε και αυτομάτως χάνει.

Περισσότεροι Κανονισμοί

Θα αναφέρουμε τώρα τους

σημαντικότερους κανονισμούς που θα πρέπει **υποχρεωτικά** να γνωρίζεται προκειμένου να παίξετε μία **επίσημη** παρτίδα σκάκι.

Καλό είναι βέβαια αυτοί οι κανονισμοί να εφαρμόζονται και στις φιλικές παρτίδες.

Η εκτέλεση της κίνησης των κομματιών

- Κάθε κίνηση πρέπει να γίνεται μόνο με ένα χέρι.
- Αν ο παίκτης που έχει την κίνηση αγγίξει πάνω στην σκακιέρα ένα κομμάτι με πρόθεση να το παίξει είναι υποχρεωμένος να κινήσει το κομμάτι που άγγιξε (εφόσον αυτό μπορεί νόμιμα να κινηθεί).
- Αν αγγίξει περισσότερα από ένα τότε είναι υποχρεωμένος να κινήσει το πρώτο από τα κομμάτια που άγγιξε και που μπορεί νόμιμα να κινηθεί.
- Με την προϋπόθεση ότι πρώτα θα εκφράσει την πρόθεση του, π.χ. λέγοντας «j' adoube» (ζαντούμπ) ή «διορθώνω», ο παίκτης που έχει την κίνηση μπορεί να τακτοποιήσει (να βάλει καλύτερα) ένα ή περισσότερα κομμάτια στα τετράγωνα τους χωρίς υποχρέωση να τα κινήσει.
- Αν ένας παίκτης από πρόθεση να κάνει ροκέ αγγίξει ένα Πύργο και μετά τον Βασιλιά του, **δεν** επιτρέπεται να κάνει ροκέ προς εκείνη την πλευρά. Για να κάνει ροκέ θα πρέπει **πρώτα** να κινήσει το βασιλιά του κατά δύο τετράγωνα.
- Αν ο παίκτης αγγίξει με πρόθεση να πάρει, ένα ή περισσότερα από τα κομμάτια του αντιπάλου του, πρέπει να πάρει το πρώτο κομμάτι που άγγιξε, που μπορεί νόμιμα να παρθεί.

- Αν κανένα από τα κομμάτια που αγγίχτηκαν δεν μπορεί νόμιμα να κινηθεί ή να παρθεί, ο παίκτης μπορεί να κάνει οποιαδήποτε κανονική κίνηση.

Φυσικά υπάρχουν δεκάδες ακόμη κανονισμοί, όμως οι παραπάνω είναι βασικοί και κάθε παίχτης οφείλει να τους γνωρίζει και να τους εφαρμόζει.

Συνηθίστε στην ιδέα ότι δεν πρέπει να αγγίζετε τα κομμάτια τόσο τα δικά σας όσο και του αντιπάλου, αν δεν είστε απολύτως βέβαιοι για την κίνηση που πάτε να εκτελέσετε.

Αν κάτι αγγιχτεί θα είστε **υποχρεωμένοι** να εκτελέσετε την ανάλογη κίνηση με βάση αυτό που αγγίχτηκε!

Θεωρείται τεράστιο ηθικό παράπτωμα για ένα σκακιστή να ισχυριστεί ότι δεν άγγιξε κάτι αν αυτό είναι ψέμα, ακόμα κι αν κανείς δεν μπορεί να επιβεβαιώσει το γεγονός ότι ψεύδεται.

Είναι Ματ ή όχι ; Σειρά 1β

Το θέμα των ασκήσεων που ακολουθούν είναι το ματ.

Υπάρχουν δεκαέξι διαγράμματα στα οποία ένας από τους βασιλιάδες είναι σαχ.

Εσείς αφού ελέγξετε τους τρεις τρόπους αντιμετώπισης ενός σαχ:

1. Κόψιμο του κομματιού που δίνει το σαχ
2. Παρεμβολή ενός κομματιού ανάμεσα στο βασιλιά και στο κομμάτι που δίνει το σαχ
3. Μετακίνηση του βασιλιά σε ασφαλές τετράγωνο

Θα πρέπει να απαντήσετε αν ο βασιλιάς που δέχεται το σαχ μπορεί να το αποφύγει ή είναι παγιδευμένος (ματ), τσεκάροντας κάτω από την κάθε άσκηση το αντίστοιχο κουτάκι.

Σε περίπτωση που η απάντησή σας είναι «όχι» σημειώστε τη κίνηση που νομίζετε ότι αντιμετωπίζει το σαχ, κάνοντας ένα βελάκι πάνω σε κάθε σκακιέρα.

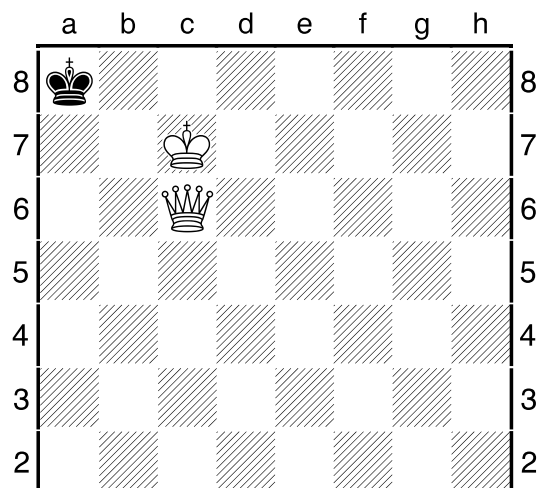
Θα προτιμούσαμε τα παιδιά που γνωρίζουν τον τρόπο καταγραφής των κινήσεων στο σκάκι, να μην κάνουν βελάκια, αλλά να γράψουν την κίνηση που νομίζουν ότι αντιμετωπίζει το σαχ δίπλα στο διάγραμμα.

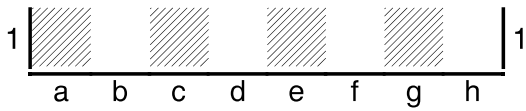
Επίσης μπορείτε χωρίς να τυπώσετε καθόλου το τεστ, να γράψετε απλά σε ένα φύλλο χαρτί το τίτλο του τεστ «**Είναι ματ ή όχι 1β**», τον αύξοντα αριθμό της άσκησης και δίπλα την απάντηση που νομίζετε σωστή (ναι – όχι) καθώς και την κίνηση που νομίζετε ότι αντιμετωπίζει το σαχ στην περίπτωση που διαλέξετε το «όχι».

Οι δύο τελευταίες ασκήσεις είναι κάπως πονηρές, θυμηθείτε τους ειδικούς κανόνες για το βασιλιά (κυρίως τον 3^ο, στην ενότητα A1δ).

[Επισυνάπτεται η θεματική ενότητα A1δ]

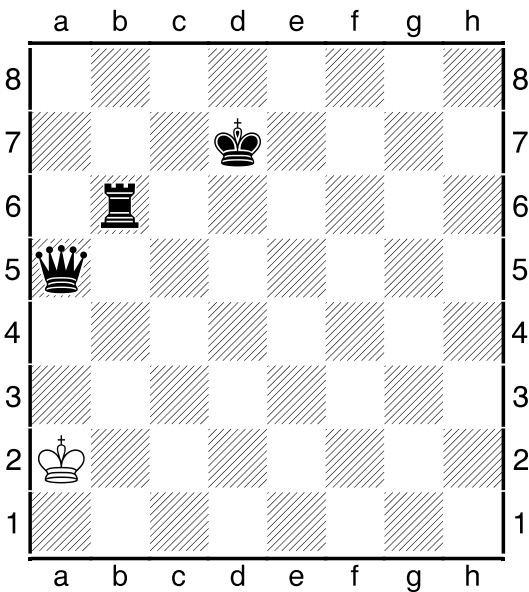
Καλή επιτυχία !





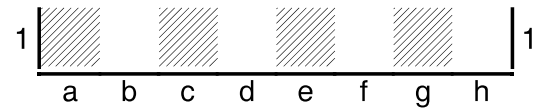
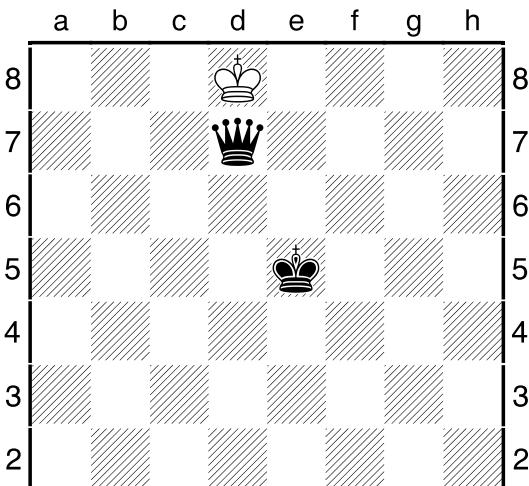
ΑΣΚΗΣΗ 01 Ο μαύρος βασιλιάς δέχεται σαχ από τη λευκή βασίλισσα. Είναι όμως ματ ;

Ναι Όχι



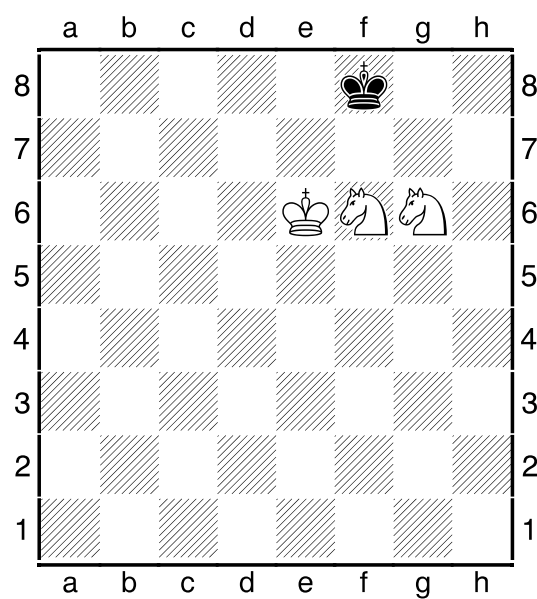
ΑΣΚΗΣΗ 02 Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από τη μαύρη βασίλισσα. Είναι όμως ματ ;

Ναι Όχι



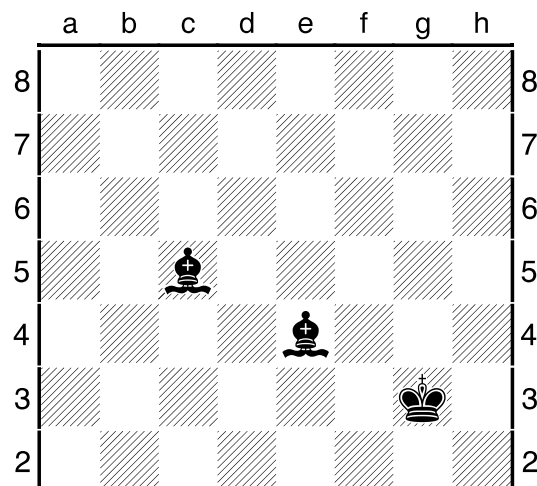
ΑΣΚΗΣΗ 03 Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από τη μαύρη βασίλισσα. Είναι όμως ματ ;

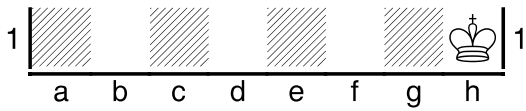
Ναι Όχι



ΑΣΚΗΣΗ 04 Ο μαύρος βασιλιάς δέχεται σαχ από ένα λευκό ίππο. Είναι όμως ματ ;

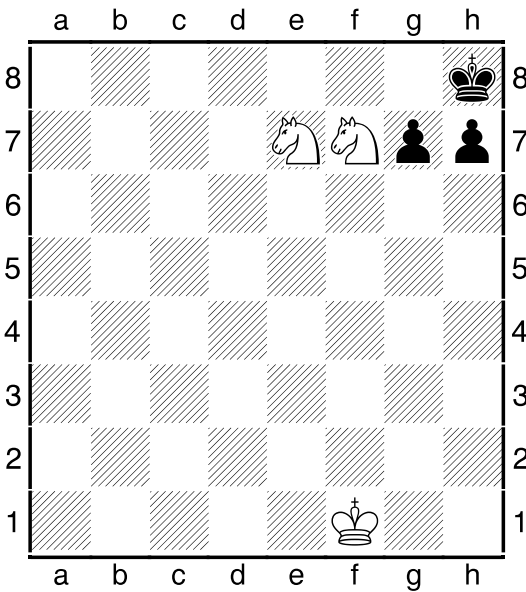
Ναι Όχι





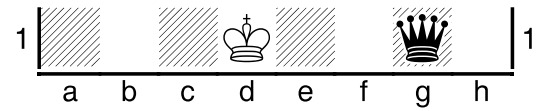
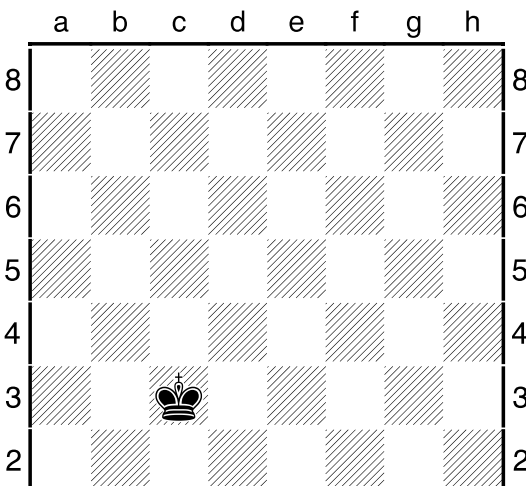
ΑΣΚΗΣΗ 05 Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από ένα μαύρα αξιωματικό. Είναι όμως ματ ;

Ναι Όχι



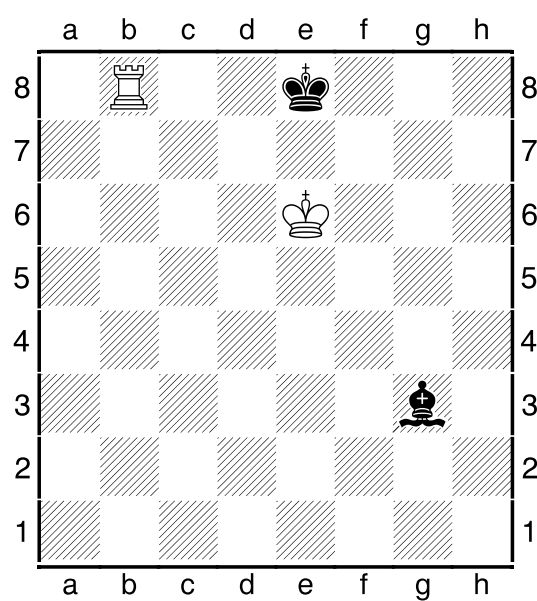
ΑΣΚΗΣΗ 06 Ο μαύρος βασιλιάς δέχεται σαχ από ένα λευκό ίππο. Είναι όμως ματ ;

Ναι Όχι



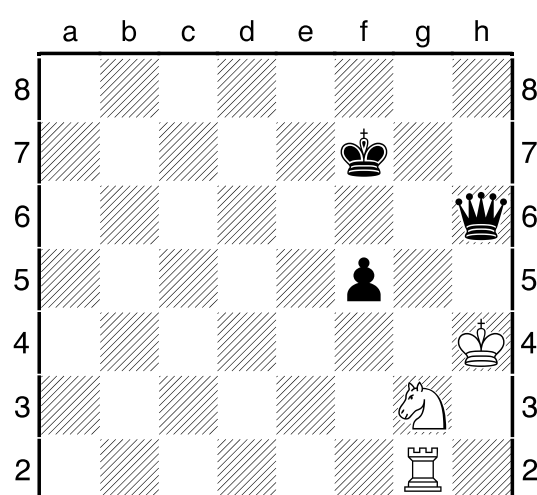
ΑΣΚΗΣΗ 07 Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από τη μαύρη βασίλισσα. Είναι όμως ματ ;

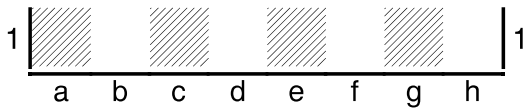
Ναι Όχι



ΑΣΚΗΣΗ 08 Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από το μαύρο πύργο. Είναι όμως ματ ;

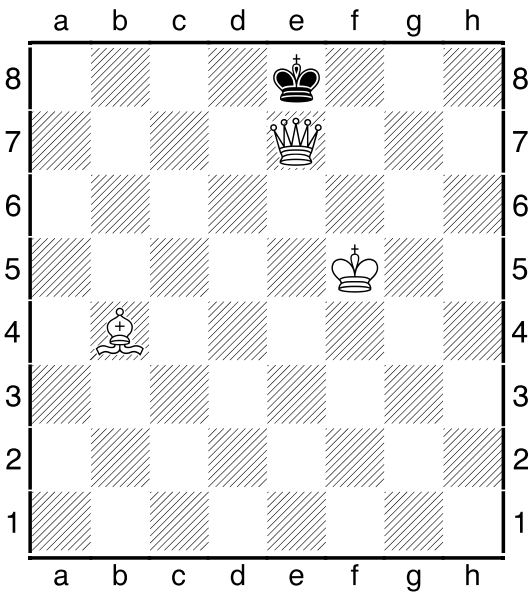
Ναι Όχι





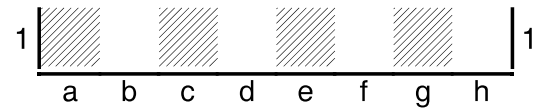
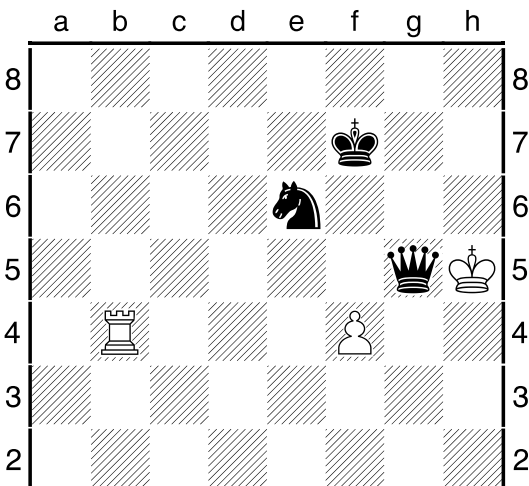
ΑΣΚΗΣΗ 09 Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από τη μαύρη βασίλισσα. Είναι όμως ματ ;

Ναι Όχι



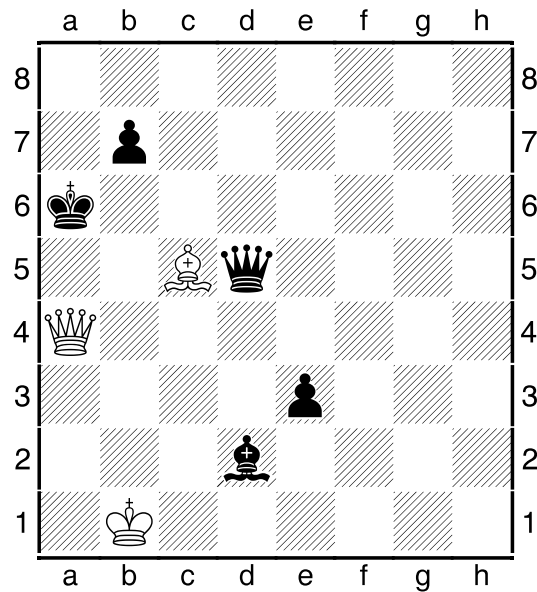
ΑΣΚΗΣΗ 10 Ο μαύρος βασιλιάς δέχεται σαχ από τη λευκή βασίλισσα. Είναι όμως ματ ;

Ναι Όχι



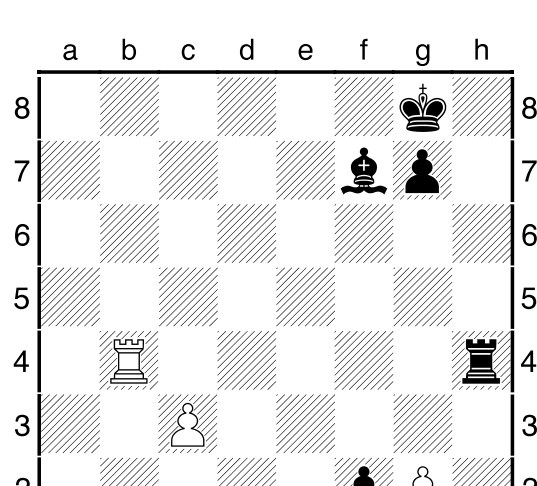
ΑΣΚΗΣΗ 11 Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από τη μαύρη βασίλισσα. Είναι όμως ματ ;

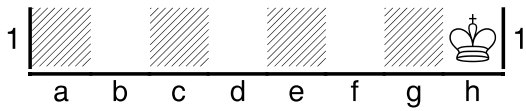
Ναι Όχι



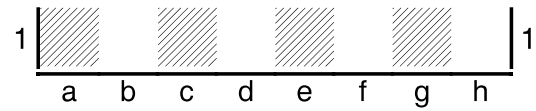
ΑΣΚΗΣΗ 12 Ο μαύρος βασιλιάς δέχεται σαχ από τη λευκή βασίλισσα. Είναι όμως ματ ;

Ναι Όχι

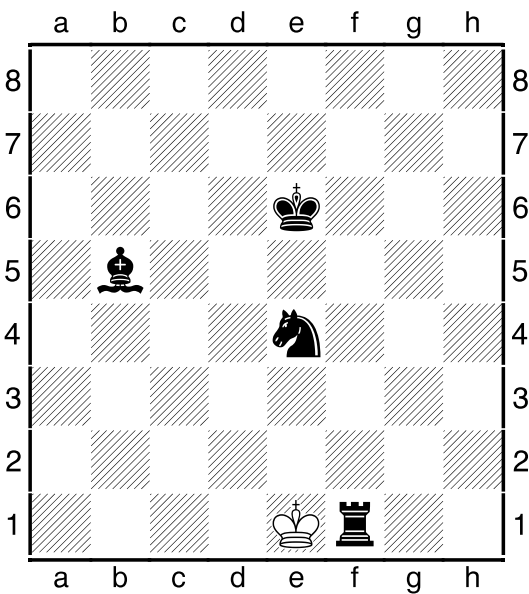




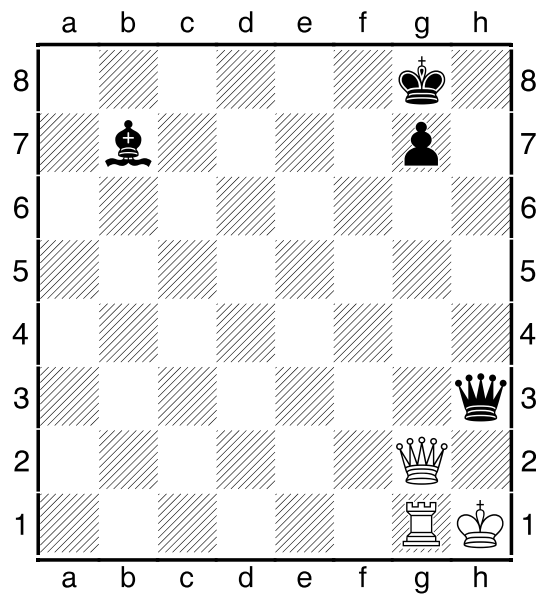
ΑΣΚΗΣΗ 13 Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από το μαύρο πύργο. Είναι όμως ματ;
 Ναι Όχι



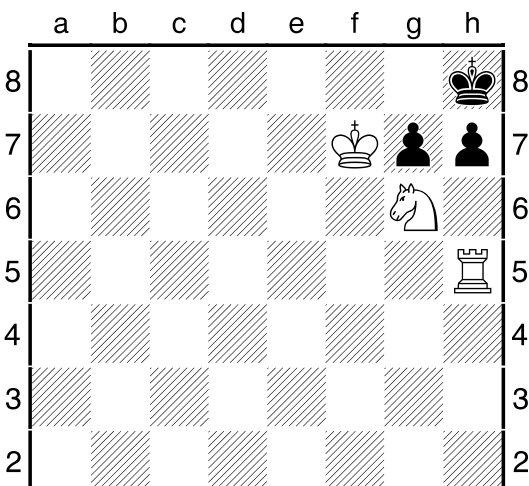
ΑΣΚΗΣΗ 15 Ο μαύρος βασιλιάς δέχεται σαχ από το λευκό ίππο. Είναι όμως ματ ;
 Ναι Όχι



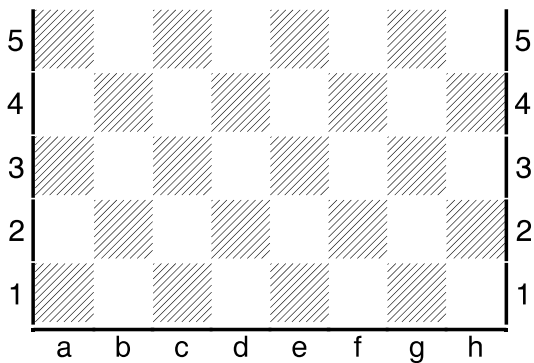
ΑΣΚΗΣΗ 14 Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από το μαύρο πύργο. Είναι όμως ματ;
 Ναι Όχι



ΑΣΚΗΣΗ 16 Ο λευκός βασιλιάς δέχεται σαχ από τη μαύρη βασίλισσα. Είναι όμως ματ ;
 Ναι Όχι

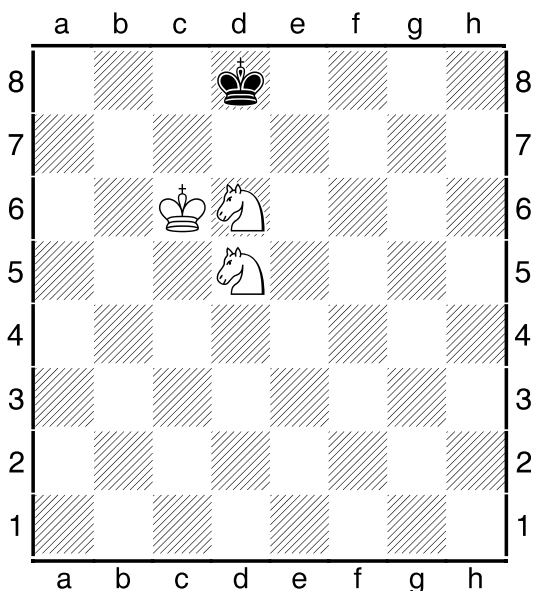


Ματ, Πατ, Τίποτα Σειρά 1α



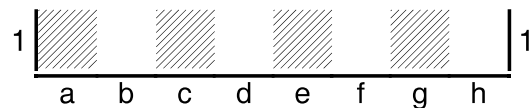
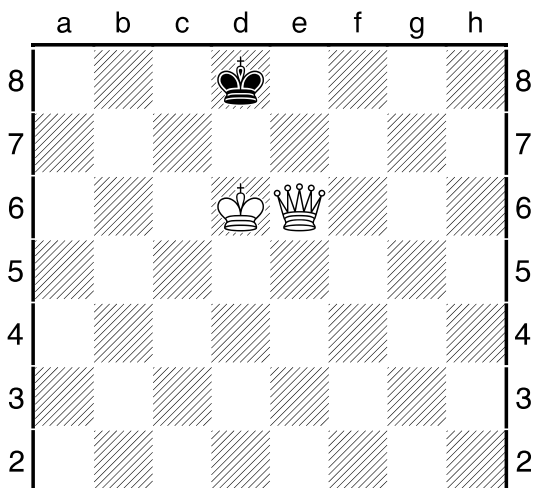
ΑΣΚΗΣΗ 01 Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

- Ματ Πατ Τίποτα από τα δύο



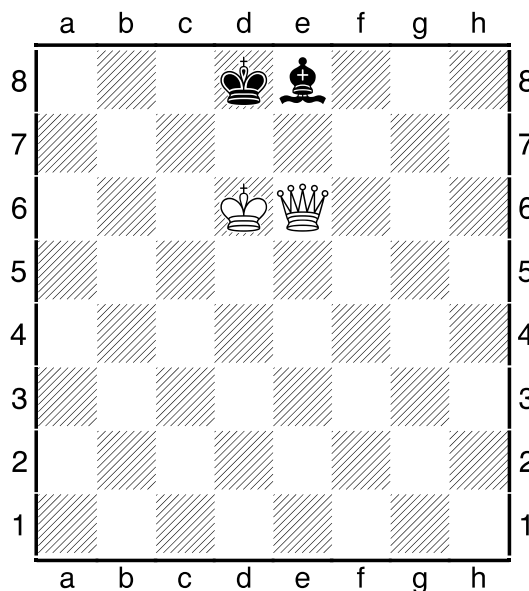
ΑΣΚΗΣΗ 02 Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

- Ματ Πατ Τίποτα από τα δύο



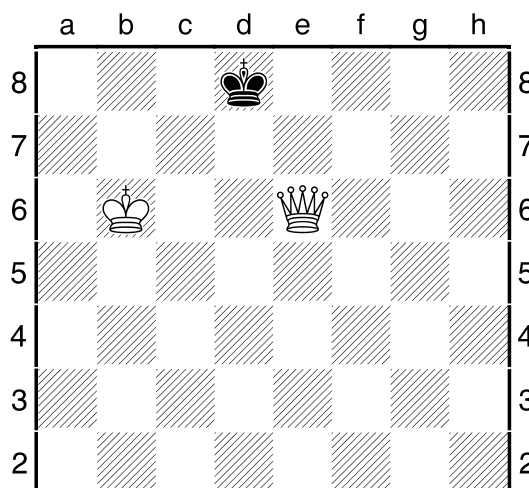
ΑΣΚΗΣΗ 03 Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

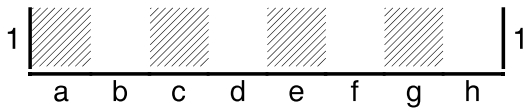
- Ματ Πατ Τίποτα από τα δύο



ΑΣΚΗΣΗ 04 Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

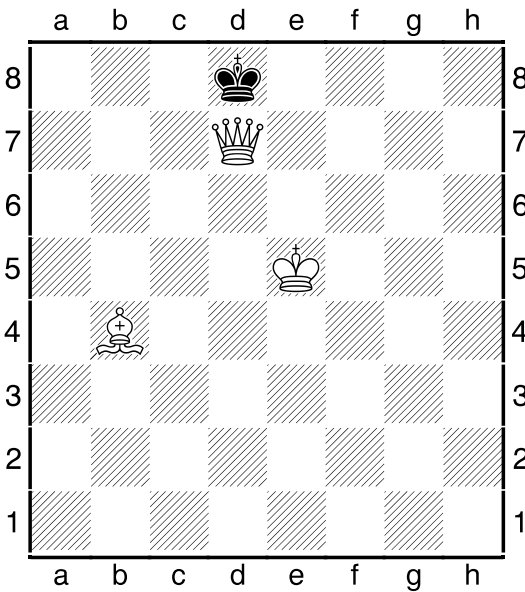
- Ματ Πατ Τίποτα από τα δύο





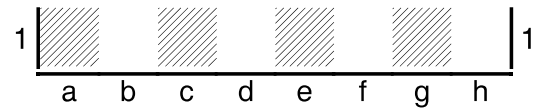
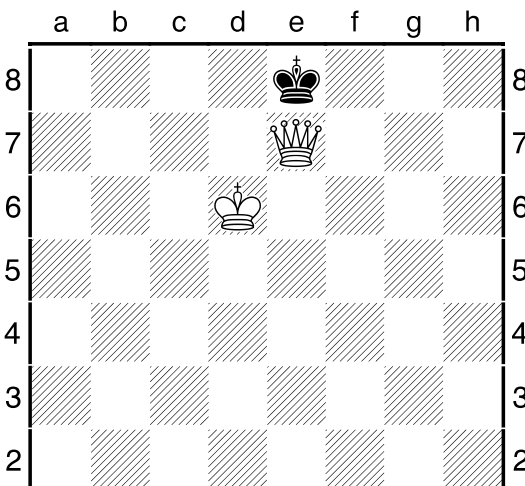
ΑΣΚΗΣΗ 05 Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

- Ματ Πατ Τίποτα από τα δύο



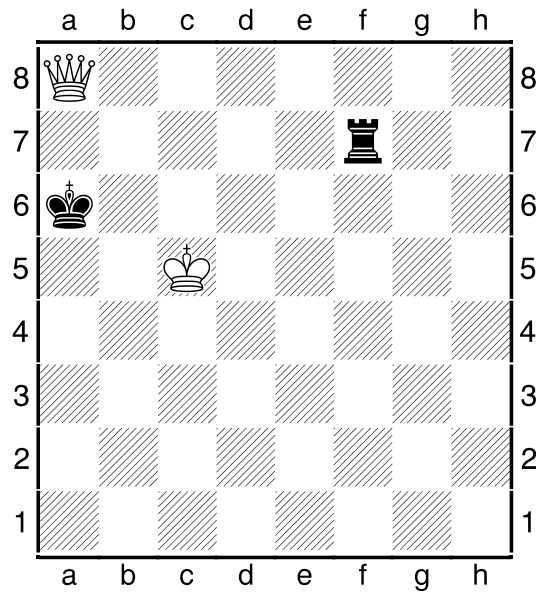
ΑΣΚΗΣΗ 06 Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

- Ματ Πατ Τίποτα από τα δύο



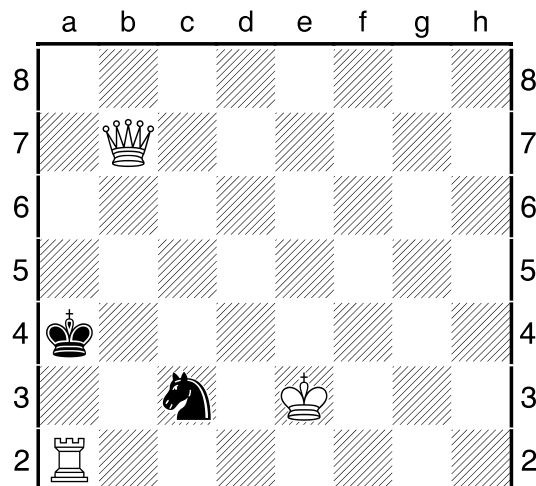
ΑΣΚΗΣΗ 07 Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

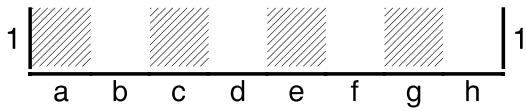
- Ματ Πατ Τίποτα από τα δύο



ΑΣΚΗΣΗ 08 Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

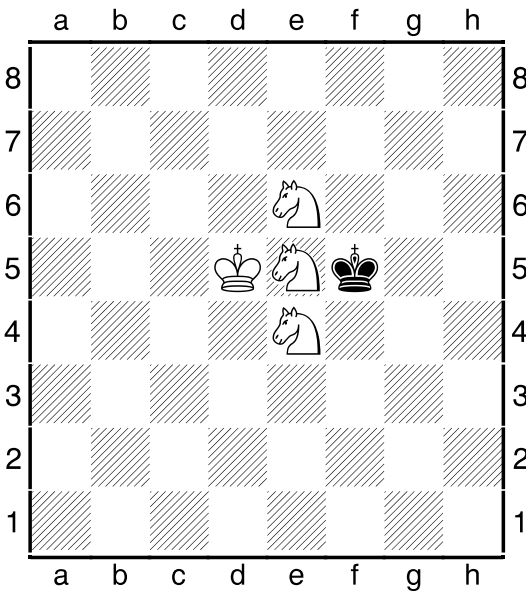
- Ματ Πατ Τίποτα από τα δύο





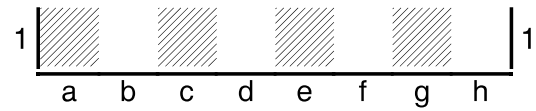
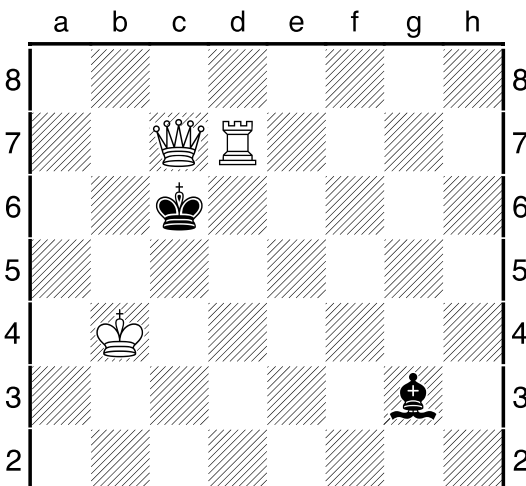
ΑΣΚΗΣΗ 09 Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

- Ματ Πατ Τίποτα από τα δύο



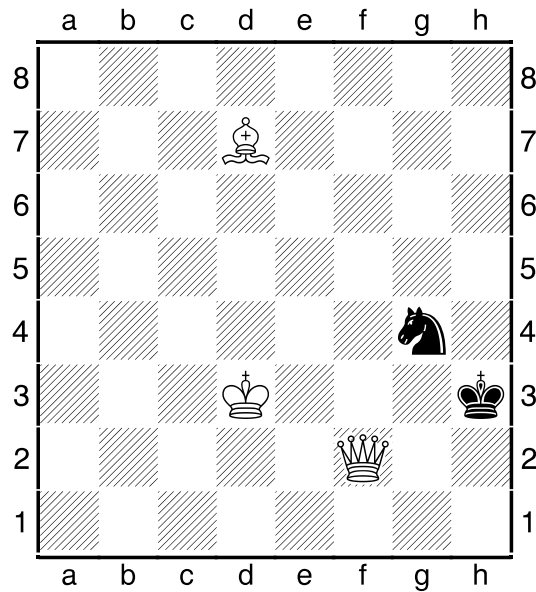
ΑΣΚΗΣΗ 10 Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

- Ματ Πατ Τίποτα από τα δύο



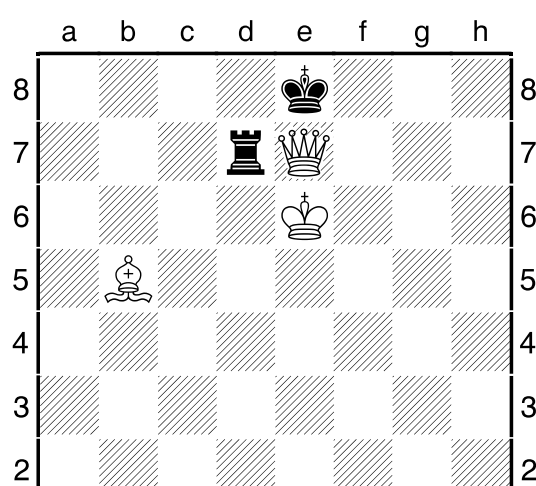
ΑΣΚΗΣΗ 11 Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

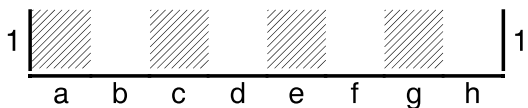
- Ματ Πατ Τίποτα από τα δύο



ΑΣΚΗΣΗ 12 Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

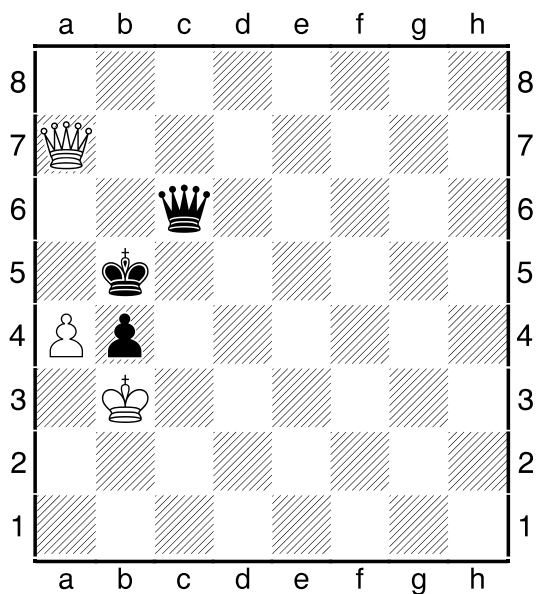
- Ματ Πατ Τίποτα από τα δύο





ΑΣΚΗΣΗ 13 Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

- Ματ Πατ Τίποτα από τα δύο



ΑΣΚΗΣΗ 14 Ο λευκός στην προηγούμενη κίνηση έδωσε σαχ παίζοντας το πιόνι από το α2 στο α4.

Ο μαύρος που έχει τώρα σειρά να παίξει, είναι σε θέση:

- Ματ Πατ Τίποτα από τα δύο