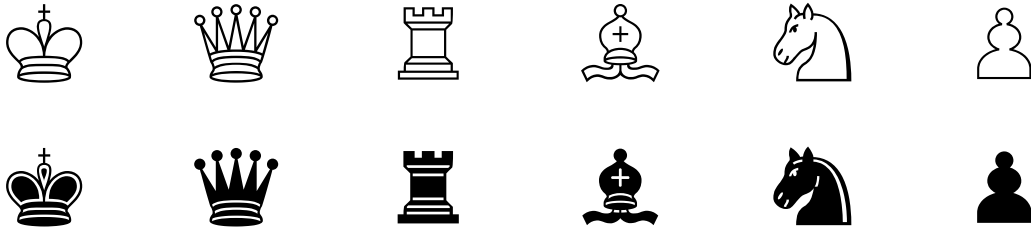


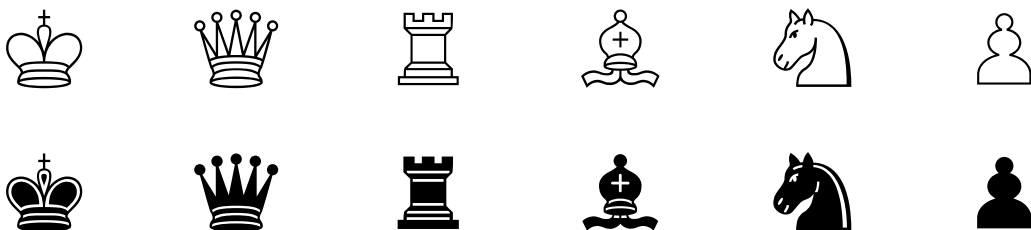
ΤΜΗΜΑ Α – ΘΕΩΡΙΑ



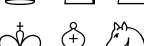
ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΠΤΟΛΕΜΑΪΔΑΣ «ΣΚΑΚΙΣΤΑΚΟΣ»

ΤΜΗΜΑ Α

ΥΛΗ – ΘΕΩΡΙΑ



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Μάθημα 1:	Το Σκάκι – Γενικοί Κανόνες Παιχνιδιού.....	4
Μάθημα 2:	Οι Πλευρές και οι Πτέρυγες της Σκακιέρας.....	7
Μάθημα 3:	Οι Γραμμές της Σκακιέρας.....	9
Μάθημα 4:	Τα Κομμάτια και η Δύναμή τους.....	11
Μάθημα 5:	Αρχική Θέση Κομματιών.....	12
Μάθημα 6:	Κινήσεις Κομματιών – Εισαγωγή.....	14
Μάθημα 7:	Κινήσεις Κομματιών – Πύργος, Αξιωματικός, Βασίλισσα...	16
Μάθημα 8:	Κινήσεις Κομματιών – Βασιλιάς, Ίππος, Πιόνι.....	18
Μάθημα 9:	Η Αιχμαλωσία.....	20
Μάθημα 10:	Η Απειλή – Η Υπεράσπιση.....	22
Μάθημα 11:	Ειδικές Κινήσεις – Εισαγωγή.....	24
Μάθημα 12:	Ειδικές Κινήσεις – Το Ροκέ.....	25
Μάθημα 13:	Ειδικές Κινήσεις – Η Προαγωγή του Πιονιού.....	27
Μάθημα 14:	Ειδικές Κινήσεις – Το Πάρσιμο «Αν Πασαν».....	29
Μάθημα 15:	Το Σαχ.....	31
Μάθημα 16:	Το Ματ.....	33
Μάθημα 17:	Το Πατ.....	35
Μάθημα 18:	Βασικά Ματ – Εισαγωγή.....	37
Μάθημα 19:	Βασικά Ματ –  vs 	39
Μάθημα 20:	Βασικά Ματ –  vs 	41
Μάθημα 21:	Βασικά Ματ –  vs 	47
Μάθημα 22:	Βασικά Ματ –  vs 	53
Μάθημα 23:	Βασικά Ματ –  vs 	59
Μάθημα 24:	Βασικά Ματ –  vs 	63
Μάθημα 25:	Τμήματα Παρτίδας.....	67
Μάθημα 26:	Βασικές Αρχές Ανοιγμάτων.....	68
Μάθημα 27:	Ναπολεόντιο Ματ – Επίθεση και Άμυνα.....	72
Μάθημα 28:	Συμβολισμοί Κομματιών, Γραμμών και Τετραγώνων.....	77
Μάθημα 29:	Σκακιστική Γραφή Θέσεων – Κινήσεων.....	79
Μάθημα 30:	Σκακιστική Γραφή – Ειδικές Κινήσεις.....	85

1) Το Σκάκι – Γενικοί Κανόνες Παιχνιδιού

Το σκάκι είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι, που παίζεται από δυο αντίπαλους παίκτες. Αποτελείται από σκακιέρα και κομμάτια.

Η σκακιέρα είναι ένας τετράγωνος αγωνιστικός χώρος, στον οποίο παίζεται το σκάκι και περιέχει 64 τετράγωνα. Τα μισά τετράγωνα είναι λευκά και τα άλλα μισά είναι μαύρα. Τα τετράγωνα είναι τοποθετημένα, έτσι ώστε κάθε φορά το διπλανό τετράγωνο να έχει άλλο χρώμα.

Κάθε παίχτης πρέπει να έχει στην κάτω δεξιά γωνία λευκό τετράγωνο, όπως δείχνει η εικόνα 1-1.

Τα κομμάτια έχουν λευκό ή μαύρο χρώμα και είναι τα παρακάτω:

		βασιλιάς
		βασίλισσα
		πύργος
		αξιωματικός
		ίππος
		πιόνι

Το σκάκι είναι ένα παιχνίδι διαφορετικό από τα υπόλοιπα. Έχει κάποιους κανόνες που είναι καλό να τα μαθαίνουμε από την αρχή.

Κανόνας 1: πριν ξεκινήσει η παρτίδα οι δυο αντίπαλοι δίνουν τα χέρια, ευχόμενοι καλή επιτυχία ο ένας στον άλλον. Στο τέλος της παρτίδας οι δυο αντίπαλοι ξαναδίνουν τα χέρια, σεβόμενοι ο ένας τον άλλον για την προσπάθειά τους, ανεξάρτητα με το αποτέλεσμα.

Κανόνας 2: κατά τη διάρκεια της παρτίδας, όταν ένας παίχτης αγγίξει ένα κομμάτι, τότε πρέπει να το μετακινήσει. Έτσι, το καλύτερο είναι να σκεφτούμε πρώτα καλά την επόμενη κίνησή μας, πριν βάλουμε τα χέρια μέσα στη σκακιέρα και ακουμπήσουμε κάποιο κομμάτι.

Κανόνας 3: όταν παίζουμε σκάκι φροντίζουμε να μην ενοχλούμε με κανέναν τρόπο τον αντίπαλό μας και συμπεριφερόμαστε ευγενικά, γιατί το ίδιο περιμένουμε και από τον αντίπαλό μας. Έτσι, η ησυχία είναι απαραίτητη για να μπορούν οι σκακιστές να συγκεντρωθούν και να βρουν την καλύτερη δυνατή κίνηση.

Κανόνας 4: εάν γίνει κάποια παράνομη κίνηση, απλώς σηκώνουμε ήσυχα το χέρι μας (ή σταματάμε το ρολόι πρώτα, εάν παίζουμε με ρολόι) και περιμένουμε μέχρι να έρθει ο διαιτητής. Στη συνέχεια του λέμε χαμηλόφωνα τι έχει γίνει και περιμένουμε τι θα αποφασίσει.

Κανόνας 5: όταν χάνουμε μια παρτίδα προσπαθούμε να μη στενοχωριόμαστε, αλλά να προσπαθούμε στην επόμενη να μην κάνουμε τα ίδια λάθη και να γινόμαστε καλύτεροι. Το πρώτο πράγμα που μαθαίνει ένας μελλοντικός ισχυρός σκακιστής είναι να χάνει.

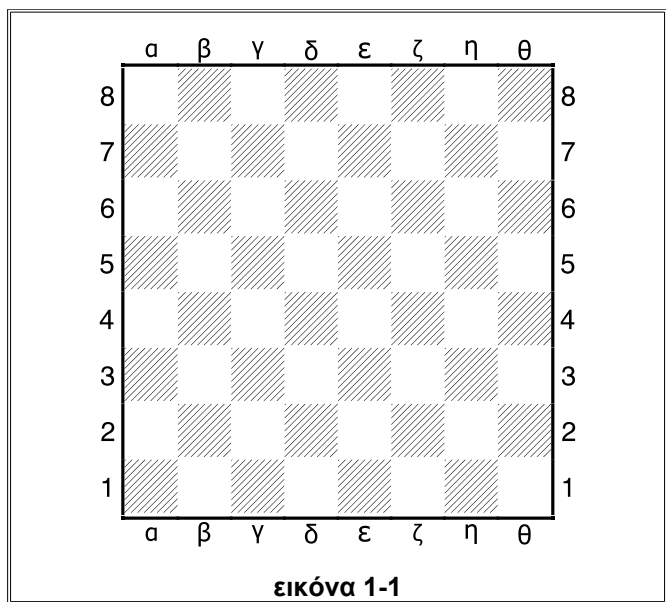
Κανόνας 6: όταν βλέπουμε σαν θεατές μια παρτίδα μεταξύ κάποιων άλλων παιχτών, σε καμιά περίπτωση δε μιλάμε και δε λέμε κινήσεις, ακόμα και να βρούμε την καλύτερη κίνηση. Είναι πολύ άσχημο όταν κάποιος μιλάει σε ξένη παρτίδα και σίγουρα κανείς δε θα ήθελε να είναι στη θέση των παιχτών που παίζουν και κάποιοι άλλοι σχολιάζουν.

Κανόνας 7: όταν παίζουμε με σκακιστικό χρονόμετρο (ρολόι), τότε πρώτα παίζουμε την κίνηση στη σκακιέρα και μετά με το ίδιο χέρι πατάμε το ρολόι. Στη συνέχεια το χέρι μας φεύγει. Σε καμιά περίπτωση δε συνεχίζει να ακουμπάει το ρολόι ή την σκακιέρα.

Κανόνας 8: όταν τελειώσουμε την παρτίδα μας, ενώ συνεχίζονται κάποιες άλλες παρτίδες, κάνουμε ησυχία για να μην ενοχλούμε τους υπόλοιπους παίκτες που παίζουν ακόμα. Δε θα θέλαμε να παίζουμε και οι άλλοι να κάνουν φασαρία, οπότε συμπεριφερόμαστε ανάλογα.

Κανόνας 9: όταν παίζουμε προσπαθούμε να μην παίζουμε βιαστικά τις επόμενες κινήσεις μας. Σκεφτόμαστε πρώτα και όταν είμαστε αρκετά σίγουροι για την κίνησή μας, τότε πιάνουμε το κομμάτι και το μετακινούμε. Έτσι, θα αποφύγουμε πολλά λάθη κατά τη διάρκεια της παρτίδας και θα δυσκολέψουμε περισσότερο τον αντίπαλό μας. Φυσικά, φροντίζουμε και τον χρόνο μας στο ρολόι, για να μην μας τελειώσει και χάσουμε την παρτίδα.

Κανόνας 10: όταν για κάποιο λόγο κάποιο κομμάτι ή κάποια κομμάτια θέλουμε να τα διορθώσουμε και να τα βάλουμε στα σωστά τετράγωνα, τότε πριν τα ακουμπήσουμε λέμε τη λέξη «διορθώνω» ή «ζαντούμπ» και στη συνέχεια τα ακουμπάμε για να τα βάλουμε στις σωστές θέσεις. Σε διαφορετική περίπτωση το πρώτο κομμάτι που θα πιάσουμε είμαστε αναγκασμένοι να το παίζουμε.

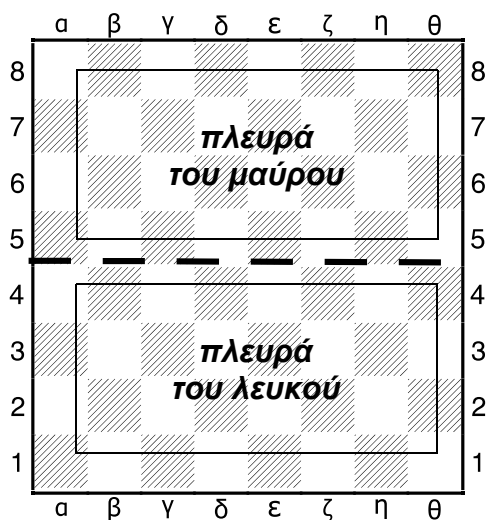


2) Οι Πλευρές και οι Πτέρυγες της Σκακιάρας

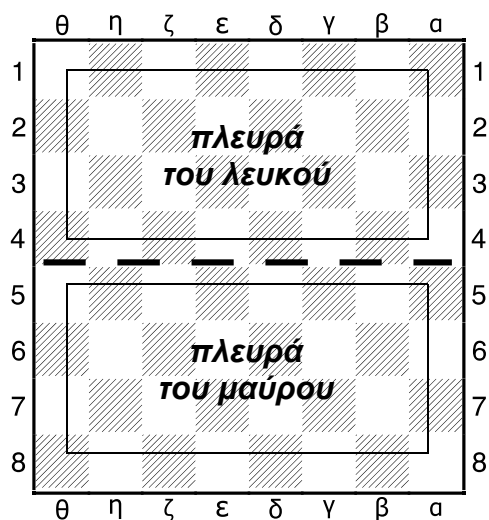
Εάν χωρίσουμε τη σκακιάρα οριζόντια στη μέση, τότε σχηματίζονται δυο ίσα κομμάτια, που ονομάζονται πλευρές. Η μια πλευρά ανήκει στη λευκή παράταξη και ονομάζεται πλευρά του λευκού. Η άλλη πλευρά ανήκει στη μαύρη παράταξη και ονομάζεται πλευρά του μαύρου. Στην εικόνα 2-1 φαίνονται οι πλευρές έτσι όπως τις βλέπει ο παίχτης με τα λευκά. Στην εικόνα 2-2 φαίνονται οι πλευρές έτσι όπως τις βλέπει ο παίχτης με τα μαύρα.

Εάν χωρίσουμε τη σκακιάρα κάθετα στη μέση, τότε σχηματίζονται δυο ίσα κομμάτια, που ονομάζονται πτέρυγες. Η μια πτέρυγα ονομάζεται πτέρυγα της βασίλισσας. Η άλλη πτέρυγα ονομάζεται πτέρυγα του βασιλιά. Στην εικόνα 2-3 φαίνονται οι πτέρυγες έτσι όπως τις βλέπει ο παίχτης με τα λευκά. Στην εικόνα 2-4 φαίνονται οι πτέρυγες έτσι όπως τις βλέπει ο παίχτης με τα μαύρα.

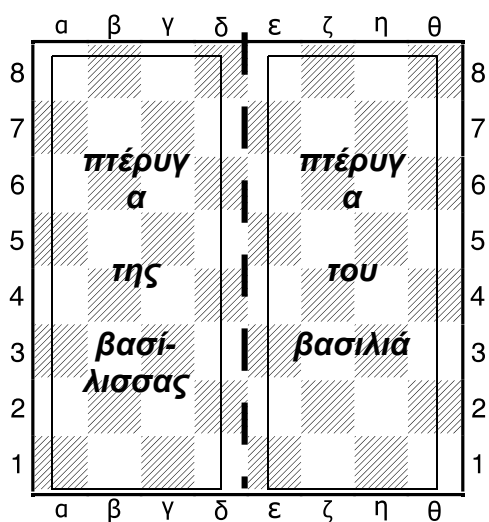
ΤΜΗΜΑ Α – ΘΕΩΡΙΑ



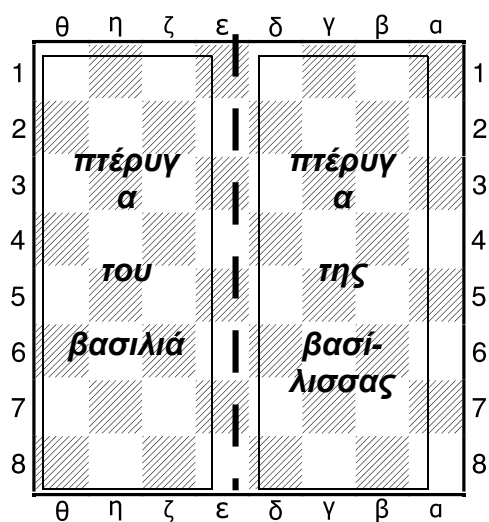
εικόνα 2-1



εικόνα 2-2



εικόνα 2-3



εικόνα 2-4

3) Οι Γραμμές της Σκακιάρας

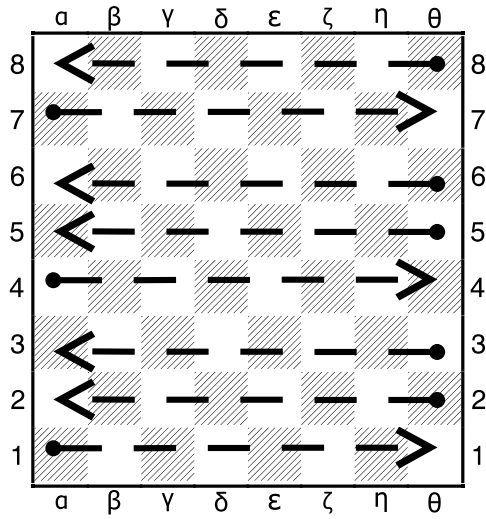
Τα τετράγωνα της σκακιάρας σχηματίζουν γραμμές (δρόμους), στις οποίες τα κομμάτια μετακινούνται.

Υπάρχουν τρία είδη γραμμών: οι οριζόντιες, οι κάθετες και οι διαγώνιες.

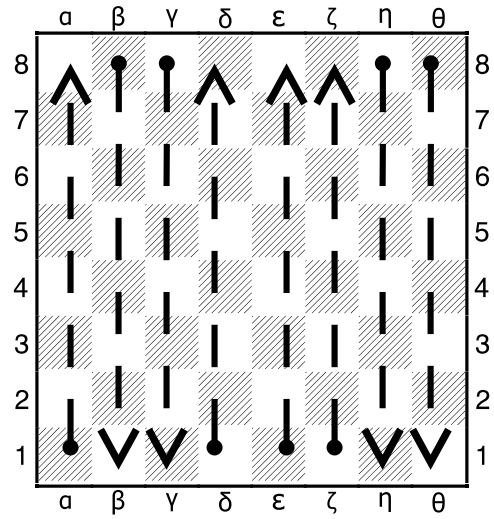
Οι οριζόντιες γραμμές είναι αυτές που ξεκινούν από τα δεξιά προς τα δεξιά ή ανάποδα (εικόνα 3-1).

Οι κάθετες γραμμές ή στήλες είναι αυτές που ξεκινούν από κάτω προς τα πάνω ή ανάποδα (εικόνα 3-2).

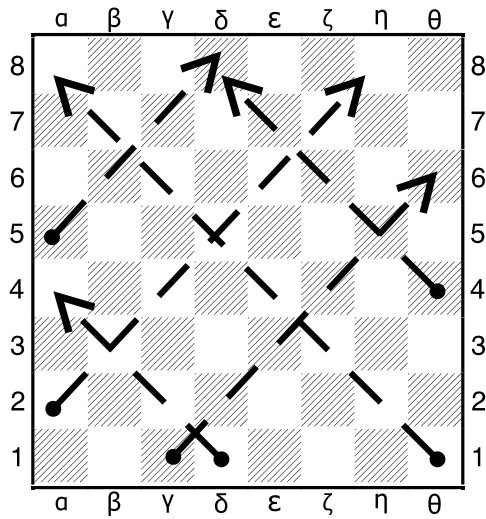
Οι διαγώνιες γραμμές είναι αυτές που ξεκινούν είτε από κάτω, είτε από επάνω και πηγαίνουν λοξά (εικόνα 3-3).



εικόνα 3-1



εικόνα 3-2



εικόνα 3-3

4) Τα Κομμάτια και η Δύναμή τους

Τα σκακιστικά κομμάτια έχουν λευκό ή μαύρο χρώμα. Στην αρχή της παρτίδας κάθε παίχτης έχει 16 κομμάτια λευκού ή μαύρου χρώματος, όπως δείχνει ο πίνακας 1.

Κάθε κομμάτι μπορεί να βρίσκεται τοποθετημένο σε ένα και μοναδικό τετράγωνο της σκακιέρας κάθε φορά.

Τα κομμάτια δεν έχουν όλα την ίδια δύναμη (αξία) μεταξύ τους. Η δύναμη κάθε κομματιού εξαρτάται από το πώς κινούνται. Όταν ένα κομμάτι έχει μεγαλύτερη ευκινησία, τότε έχει και μεγαλύτερη δύναμη. Το δυνατότερο κομμάτι είναι η βασίλισσα και το πιο αδύναμο είναι το πιόνι. Ο βασιλιάς είναι ιδιαίτερη περίπτωση, γιατί η αξία του είναι ανυπολόγιστη, καθώς εάν χαθεί τότε χάνεται και η παρτίδα. Έτσι, η δύναμη του βασιλιά δε μπορεί να υπολογιστεί, αφού απαγορεύεται να τον ανταλλάξουμε με άλλα κομμάτια.

Η δύναμη (αξία) των κομματιών μετριέται σε πιόνια, όπως δείχνει ο πίνακας 2. Αυτός μας βοηθάει να υπολογίσουμε την αξία των κομματιών κι έτσι μπορούμε στην παρτίδα να κρίνουμε εάν μας συμφέρουν οι ανταλλαγές κομματιών, όπως θα δούμε παρακάτω στο μάθημα που μιλάει για την αιχμαλωσία.

ΛΕΥΚΑ		ΜΑΥΡΑ
	(1)	
	(1)	
 	(2)	 
 	(2)	 
 	(2)	 
   	(8)	   
   		   

Πίνακας 1

	∞ (ανεκτίμητος)
	          (9)
	     (5)
	   (3)
	   (3)
	 (1)

Πίνακας 2

5) Αρχική Θέση Κομματιών

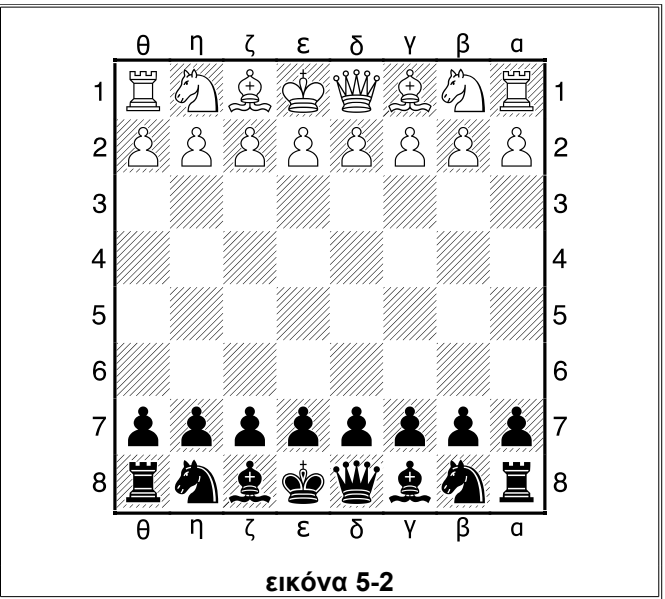
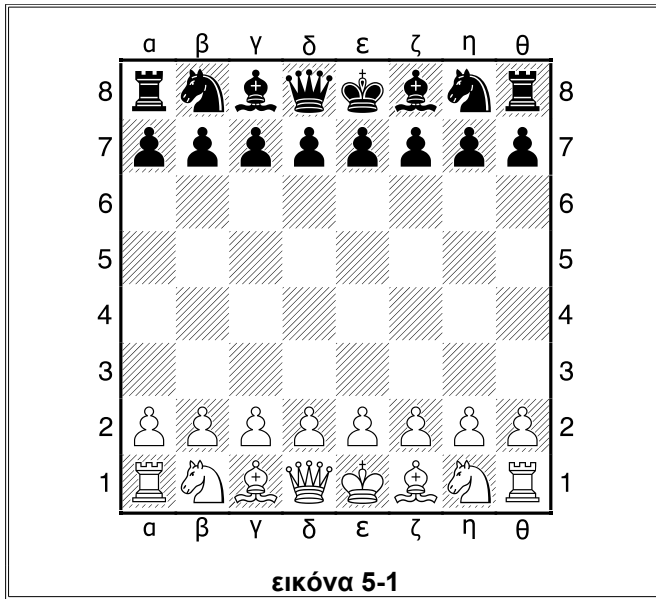
Πριν ξεκινήσει μια σκακιστική παρτίδα, τα κομμάτια τοποθετούνται σε συγκεκριμένα τετράγωνα το καθένα. Αυτή είναι η αρχική θέση των κομματιών. Τα λευκά κομμάτια βρίσκονται τοποθετημένα στις δυο τελευταίες οριζόντιες γραμμές στην πλευρά των λευκών. Τα μαύρα κομμάτια βρίσκονται τοποθετημένα στις δυο τελευταίες οριζόντιες γραμμές στην πλευρά των μαύρων. Η εικόνα 5-1 δείχνει την αρχική τοποθέτηση των κομματιών, έτσι όπως βλέπει τη σκακιέρα ο παίχτης που παίζει με τα λευκά κομμάτια. Η εικόνα 5-2 δείχνει την αρχική τοποθέτηση των κομματιών, έτσι όπως βλέπει τη σκακιέρα ο παίχτης που παίζει με τα μαύρα κομμάτια.

Παρατηρούμε ότι το τετράγωνο στην κάτω δεξιά γωνία παραμένει λευκό και στις δυο περιπτώσεις.

Στις τελευταίες οριζόντιες γραμμές, βρίσκονται σε σειρά τα δυνατότερα κομμάτια και στις προτελευταίες οριζόντιες γραμμές, βρίσκονται σε σειρά όλα τα πιόνια.

Στις γωνίες βρίσκονται οι δυο πύργοι, δίπλα τους οι δυο ίπποι και οι δυο αξιωματικοί και τέλος ο βασιλιάς και η βασίλισσα.

Να σημειωθεί ότι ο βασιλιάς τοποθετείται πάντα σε τετράγωνο αντίθετου χρώματος με αυτόν. Δηλαδή ο λευκός βασιλιάς θα βρίσκεται σε μαύρο τετράγωνο, ενώ ο μαύρος βασιλιάς θα βρίσκεται σε λευκό τετράγωνο.



6) Κινήσεις Κομματιών – Εισαγωγή

Η κίνηση γίνεται όταν ένα κομμάτι αλλάζει τετράγωνο στη σκακιάρα. Το κομμάτι σηκώνεται από το αρχικό τετράγωνο που βρισκόταν και κινείται μέχρι το τελικό τετράγωνο, όπου και θα σταματήσει.

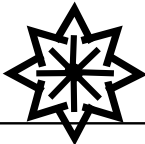
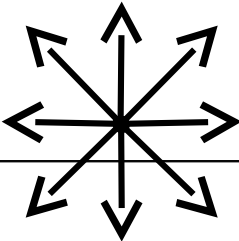
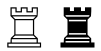
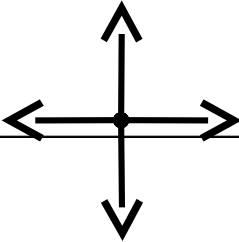
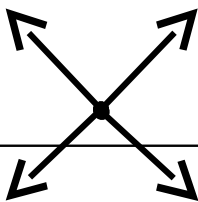
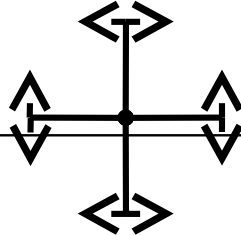
Στο σκάκι οι κινήσεις των κομματιών γίνονται κάθε φορά εναλλάξ. Κινείται ένα κομμάτι από το λευκό στρατόπεδο και μετά κινείται ένα κομμάτι από το μαύρο στρατόπεδο. Κάθε φορά, όμως, κινείται ένα και μοναδικό κομμάτι. Δεν μπορούν να κινηθούν δύο ή παραπάνω κομμάτια ταυτόχρονα. Στην αρχή της παρτίδας την πρώτη κίνηση έχουν πάντα τα λευκά.

Για να είναι σωστή η κίνηση ενός κομματιού θα πρέπει να υπακούει σε δύο βασικούς κανόνες:

α) στο τελικό τετράγωνο, που θα καταλήξει το κομμάτι, να μην υπάρχει ήδη κομμάτι του ίδιου χρώματος. Εάν υπάρχει κομμάτι αντίθετου χρώματος, τότε μπορεί να το αιχμαλωτίσει (να το φάει). Το αντίπαλο κομμάτι χάνεται (βγαίνει έξω από τη σκακιάρα) και στη θέση του έρχεται το κομμάτι που κουνήθηκε.

β) στη διαδρομή της κίνησης που θα κάνει το κομμάτι δεν πρέπει να βρίσκεται άλλο κομμάτι ή άλλα κομμάτια οποιουδήποτε χρώματος. Εξαιρέση είναι ο ίππος. Αυτός μπορεί να υπερπηδήσει πάνω από άλλα κομμάτια κατά την κίνησή του.

Στον πίνακα της επόμενης σελίδας βλέπουμε σε ποιους δρόμους (γραμμές) κινούνται όλα τα σκακιστικά κομμάτια. Αυτός ο πίνακας θα μας φανεί πολύ χρήσιμος, όταν θα δούμε αναλυτικά τις κινήσεις όλων των κομματιών.

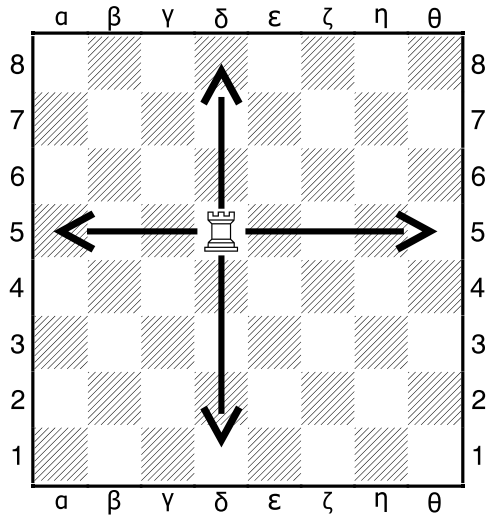
<u>Κομμάτι</u>	<u>Κινείται...</u>	<u>Σχήμα κίνησης</u>	<u>Ιδιαιτερότητες</u>
	οριζόντια κάθετα διαγώνια		κινείται ένα μόνο τετράγωνο εμπρός και πίσω
	οριζόντια κάθετα διαγώνια		κινείται όσα τετράγωνα θέλει εμπρός και πίσω
	οριζόντια κάθετα		κινείται όσα τετράγωνα θέλει εμπρός και πίσω
	διαγώνια		κινείται όσα τετράγωνα θέλει εμπρός και πίσω
	οριζόντια κάθετα διαγώνια		υπερπηδάει άλλα κομμάτια
	κάθετα		κινείται ένα μόνο τετράγωνο μόνο εμπρός (στην αρχική του θέση μπορεί και δυο)

7) Κινήσεις Κομματιών – Πύργος, Αξιωματικός, Βασίλισσα

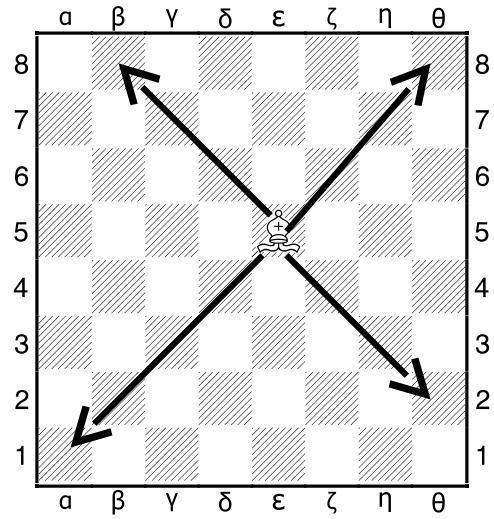
Ο πύργος (εικόνα 7-1), κινείται στις οριζόντιες γραμμές και στις κάθετες στήλες, όσα τετράγωνα θέλει, μπροστά και πίσω και αιχμαλωτίζει τα αντίπαλα κομμάτια με τον ίδιο τρόπο που κινείται. Μαζί με τον βασιλιά μπορεί να συμμετέχει σε μια ειδική κίνηση που ονομάζεται «ροκέ», την οποία θα δούμε παρακάτω.

Ο αξιωματικός (εικόνα 7-2), κινείται στις διαγώνιες γραμμές, όσα τετράγωνα θέλει, μπροστά και πίσω και αιχμαλωτίζει τα αντίπαλα κομμάτια με τον ίδιο τρόπο που κινείται. Ο αξιωματικός κινείται μόνο στα λευκά τετράγωνα (εάν είναι λευκοτετράγωνος) ή μόνο στα μαύρα τετράγωνα (εάν είναι μαυροτετράγωνος).

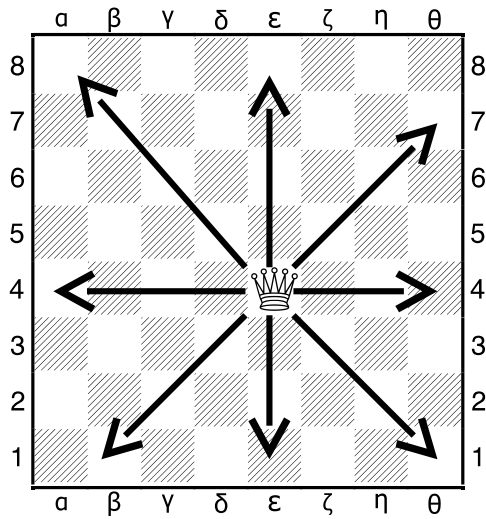
Η βασίλισσα (εικόνα 7-3), κινείται στις οριζόντιες γραμμές, στις κάθετες στήλες και στις διαγώνιες γραμμές, όσα τετράγωνα θέλει, μπροστά και πίσω και αιχμαλωτίζει τα αντίπαλα κομμάτια με τον ίδιο τρόπο που κινείται. Είναι το δυνατότερο κομμάτι και μαζί με τους πύργους ονομάζονται και βαριά κομμάτια.



εικόνα 7-1



εικόνα 7-2



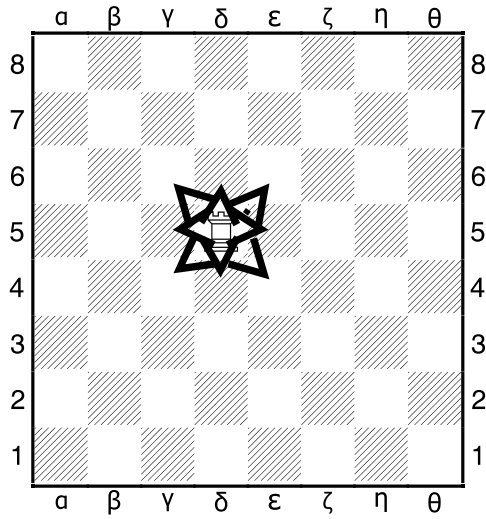
εικόνα 7-3

8) Κινήσεις Κομματιών – Βασιλιάς, Ίππος, Πιόνι

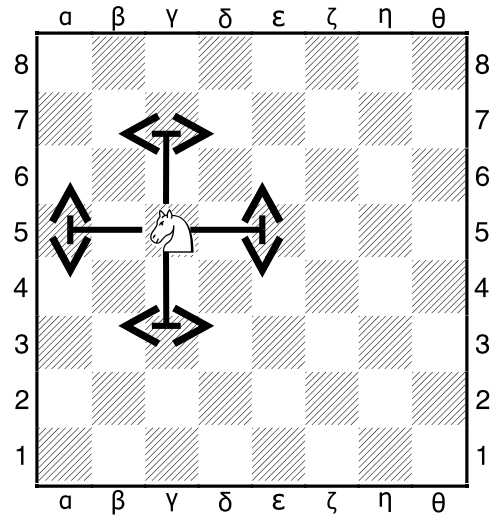
Ο βασιλιάς (εικόνα 8-1), κινείται στις οριζόντιες γραμμές, στις κάθετες στήλες και στις διαγώνιες γραμμές, μόνο ένα τετράγωνο, μπροστά και πίσω και αιχμαλωτίζει τα αντίπαλα κομμάτια με τον ίδιο τρόπο που κινείται. Δε μπορεί ποτέ να κινηθεί σε τετράγωνο που απειλείται από αντίπαλο κομμάτι, καθώς είναι αντικανονικό να αιχμαλωτιστεί.

Ο ίππος (εικόνα 8-2), κινείται με τον πιο περίεργο τρόπο, σχηματίζοντας ένα κεφαλαίο «Γ» και αιχμαλωτίζει τα αντίπαλα κομμάτια με τον ίδιο τρόπο που κινείται. Έχει την ιδιότητα να υπερπηδά αντίπαλα κομμάτια, κατά την κίνησή του, χωρίς να είναι αντικανονικό.

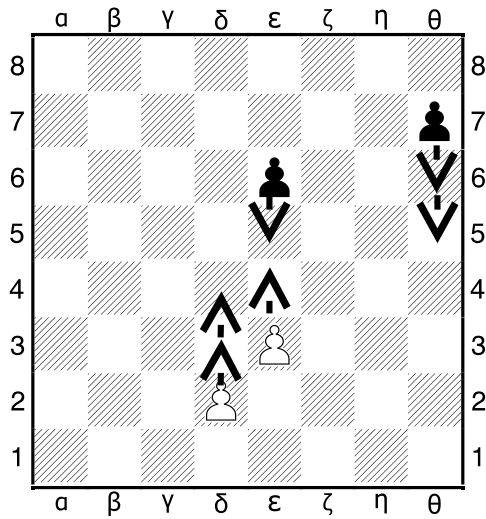
Το πιόνι (εικόνα 8-3), κινείται στις κάθετες στήλες, μόνο μπροστά και ένα μόνο τετράγωνο. Όταν βρίσκεται στην αρχική του θέση έχει το δικαίωμα να κινηθεί και δύο τετράγωνα μπροστά. Το πιόνι αιχμαλωτίζει διαγώνια κατά ένα τετράγωνο εμπρός. Όταν φτάσει την τελευταία οριζόντια γραμμή, τότε προάγεται (ειδική κίνηση, όπως και το πάρσιμο «αν πασσάν», που θα τα δούμε παρακάτω).



εικόνα 7-1



εικόνα 7-2



εικόνα 7-3

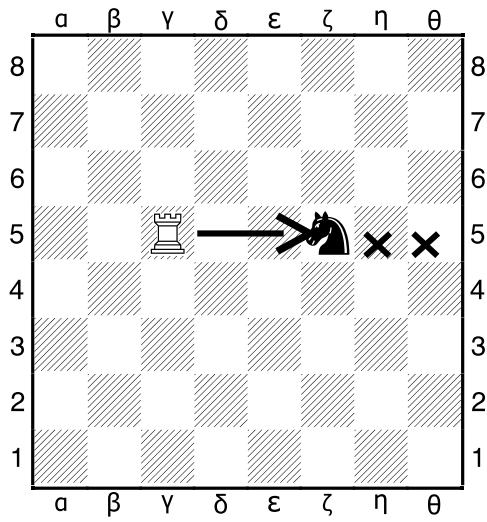
9) Η Αιχμαλωσία

Η αιχμαλωσία ενός κομματιού γίνεται, όταν κατά την κίνηση ενός κομματιού βρεθεί στο τελικό τετράγωνο ένα αντίπαλο κομμάτι. Έτσι, το αντίπαλο κομμάτι απομακρύνεται από τη σκακιέρα και το αντικαθιστά το κομμάτι που κινήθηκε. Ας δούμε ένα παράδειγμα.

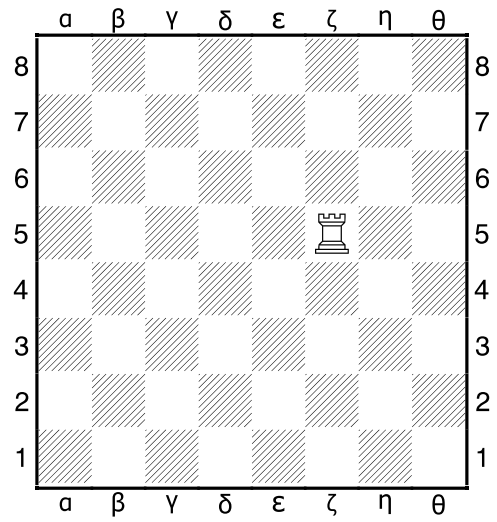
Ο λευκός πύργος θα αιχμαλωτίσει τον μαύρο ίππο (εικόνα 9-1). Ο λευκός πύργος κινήθηκε κατά μήκος της οριζόντιας γραμμής προς τα δεξιά και συνάντησε στο δρόμο του τον μαύρο ίππο. Έτσι λοιπόν τον έφαγε και πήρε τη θέση του στο ίδιο τετράγωνο (εικόνα 9-2). Να προσέξουμε εδώ ότι ο πύργος δε θα μπορούσε να υπερπηδήσει τον ίππο και να κινηθεί στα τετράγωνα που είναι σημειωμένα με «X».

Ο λευκός ίππος κινήθηκε κι έφαγε τη μαύρη βασίλισσα, υπερπηδώντας το λευκό πιόνι και τον μαύρο αξιωματικό, καθώς επιτρέπεται να το κάνει. Η εικόνα 9-3 δείχνει την κίνηση του ίππου και η εικόνα 9-4 τη τελική θέση μετά την αιχμαλωσία.

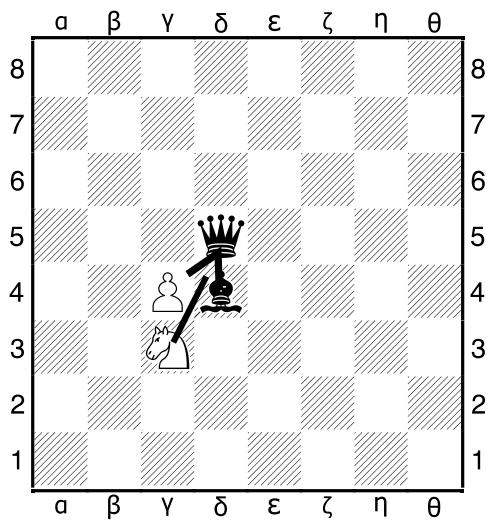
ΤΜΗΜΑ Α – ΘΕΩΡΙΑ



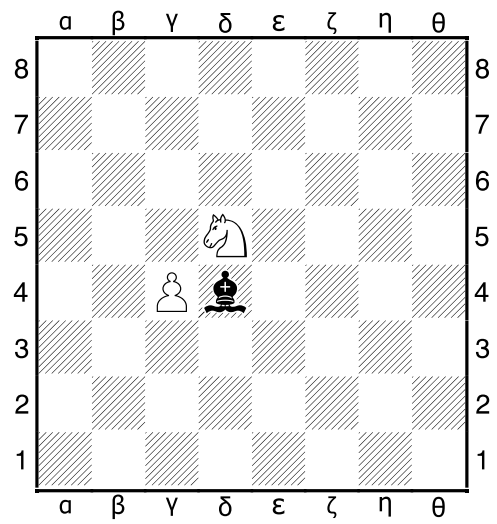
εικόνα 9-1



εικόνα 9-2



εικόνα 9-3



εικόνα 9-4

10) Η Απειλή – Η Υπεράσπιση

Όταν ένα κομμάτι βρίσκεται σε ένα τετράγωνο, τότε μπορεί στην επόμενη του κίνηση να πάει σε κάποια άλλα τετράγωνα. Αυτά τα τετράγωνα λέμε ότι τα ελέγχει, δηλαδή στην επόμενη κίνησή του μπορεί να μετακινηθεί σε οποιοδήποτε από αυτά. Αυτός ο έλεγχος ονομάζεται απειλή. Απειλή είναι η δυνατότητα που έχει ένα κομμάτι να μετακινηθεί σε κάποιο άλλο τετράγωνο, στην επόμενη του κίνηση.

Στην εικόνα 10-1, το λευκό πιόνι απειλεί να προχωρήσει ένα τετράγωνο μπροστά. Στην εικόνα 10-2, η λευκή βασίλισσα απειλεί να κινηθεί στο τελευταίο τετράγωνο προς τα επάνω, όπως δείχνει το βελάκι.

Η πιο συνηθισμένη απειλή που κάνει ένα κομμάτι είναι όταν απειλεί να αιχμαλωτίσει κάποιο αντίπαλο κομμάτι (τις απειλές στον αντίπαλο βασιλιά, δηλαδή του шах και του мат θα τις δούμε παρακάτω).

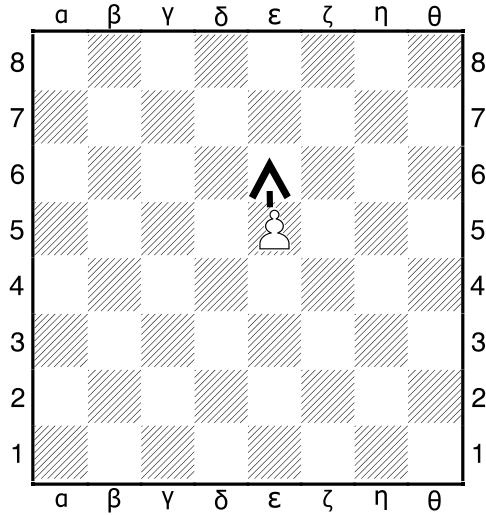
Στην εικόνα 10-3, ο μαύρος πύργος απειλεί να αιχμαλωτίσει τη λευκή βασίλισσα. Στην εικόνα 10-4, ο μαύρος ίππος απειλεί να αιχμαλωτίσει τον λευκό αξιωματικό.

Όταν ένα κομμάτι υποστηρίζει ένα άλλο δικό του κομμάτι, τότε λέμε ότι το κομμάτι αυτό υπερασπίζεται το συμμαχικό κομμάτι. Δηλαδή, σε περίπτωση που το υπερασπιζόμενο κομμάτι αιχμαλωτιστεί, τότε υπάρχει η δυνατότητα να αιχμαλωτίσουμε κι εμείς με τη σειρά μας το αντίπαλο κομμάτι. Όταν ένα κομμάτι δεν υπερασπίζεται από κανένα άλλο συμμαχικό κομμάτι, τότε αυτό το κομμάτι λέγεται ανυπεράσπιστο. Τα ανυπεράσπιστα κομμάτια είναι ευάλωτα και συχνά γίνονται στόχοι επιθέσεων από εχθρικά κομμάτια.

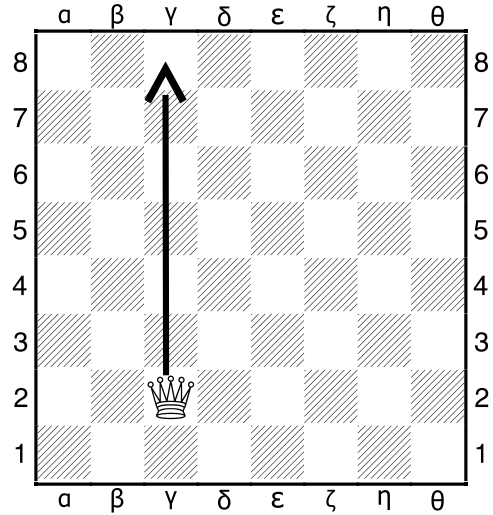
Στην εικόνα 10-5, εάν ο μαύρος αξιωματικός αιχμαλωτίσει τον λευκό ίππο, τότε στην επόμενη κίνηση ο λευκός πύργος, που υπερασπίζε τον ίππο, μπορεί να αιχμαλωτίσει τον μαύρο αξιωματικό. Έτσι, τα λευκά δε θα χάσουν υλικό.

Στην εικόνα 10-6, εάν ο λευκός πύργος αιχμαλωτίσει τον μαύρο πύργο, τότε στην επόμενη κίνηση ο άλλος μαύρος πύργος, που υπερασπίζε τον πύργο του, μπορεί να αιχμαλωτίσει τον λευκό πύργο. Έτσι, τα μαύρα δε θα χάσουν τίποτα, απλώς έγινε μια ανταλλαγή πύργων.

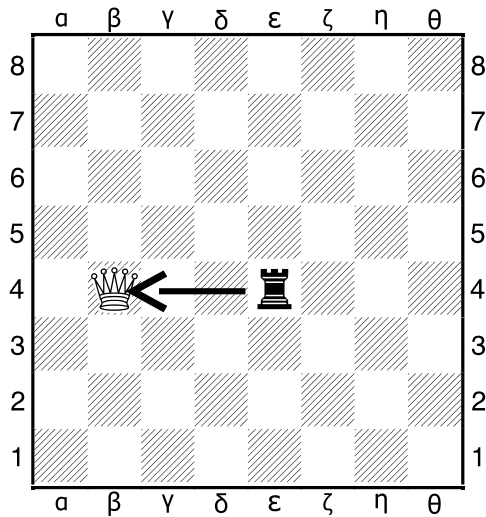
ΤΜΗΜΑ Α – ΘΕΩΡΙΑ



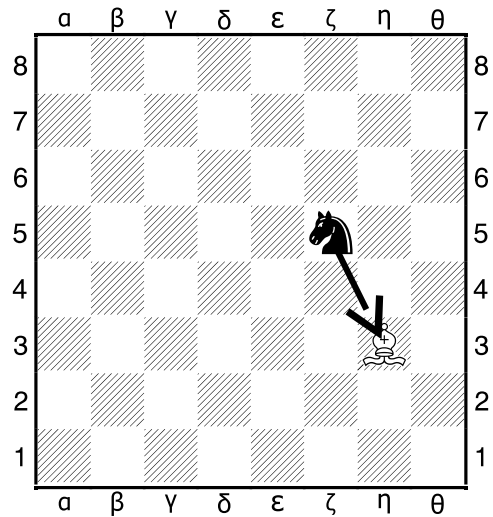
εικόνα 10-1



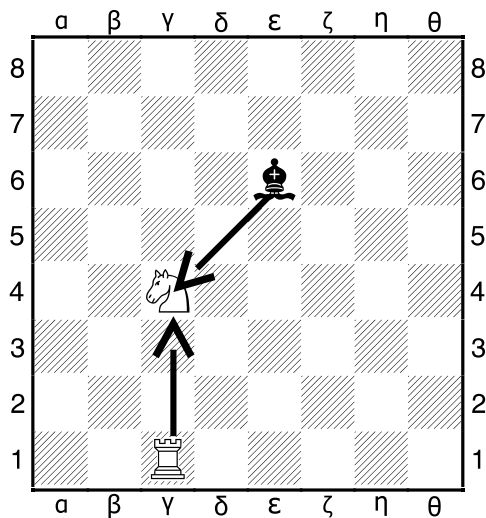
εικόνα 10-2



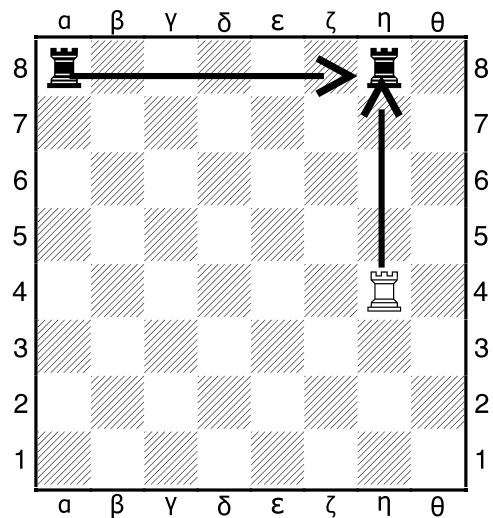
εικόνα 10-3



εικόνα 10-4



εικόνα 10-5



εικόνα 10-6

11) Ειδικές Κινήσεις – Εισαγωγή

Οι ειδικές κινήσεις είναι κάποιες εξαιρέσεις, που δε συμφωνούν απόλυτα με τους κανόνες της κίνησης των κομματιών. Είναι η κίνηση του ροκέ, η κίνηση της προαγωγής του πιονιού και η κίνηση (πάρσιμο) του αν πασσάν (en passant).

Το ροκέ είναι η ταυτόχρονη μετακίνηση του βασιλιά και του πύργου (του ίδιου χρώματος), σε μια κίνηση, όταν αυτοί βρίσκονται στην αρχική τους θέση. Υπάρχει το μικρό και το μεγάλο ροκέ. Το μικρό ροκέ γίνεται με το βασιλιά και τον πύργο που βρίσκεται στην πτέρυγα του βασιλιά και το μεγάλο ροκέ γίνεται με το βασιλιά και τον πύργο που βρίσκεται στην πτέρυγα της βασίλισσας. Και στα δυο ροκέ, ο βασιλιάς μετακινείται δυο τετράγωνα προς την πλευρά του πύργου και ο πύργος μετακινείται προς την πλευρά του βασιλιά και μόλις τον προσπεράσει σταματάει σε εκείνο το τετράγωνο.

Η προαγωγή του πιονιού συμβαίνει όταν το πιόνι φτάσει στο τελευταίο τετράγωνο της σκακίερας και δε μπορεί να κινηθεί παραπέρα (είτε με απλή κίνηση, είτε με αιχμαλωσία κάποιου αντίπαλου κομματιού). Σε κάθε περίπτωση το πιόνι βγαίνει από τη σκακίερα και στη θέση του ο παίχτης επιλέγει με ποιο κομμάτι θα το αντικαταστήσει (βασίλισσα, πύργο, αξιωματικό ή ίππο). Έτσι το πιόνι προάγεται σε ένα από τα παραπάνω δυνατότερα κομμάτια. Απαγορεύεται το πιόνι να προαχθεί σε βασιλιά, καθώς μόνο ένας βασιλιάς μπορεί να υπάρχει στη σκακίερα για κάθε παράταξη, καθώς επίσης δε μπορεί να παραμείνει πιόνι. Αντίθετα, το πιόνι μπορεί να προαχθεί σε βασίλισσα, ακόμα και εάν υπάρχει ήδη μια ή παραπάνω βασίλισσες στη σκακίερα εκείνη τη στιγμή. Το ίδιο συμβαίνει και με τα υπόλοιπα κομμάτια (πύργους, αξιωματικούς, ίππους). Δηλαδή μπορούμε να έχουμε όσες βασίλισσες, πύργους, αξιωματικούς και ίππους θέλουμε, αρκεί να προάγουμε τα πιόνια μας.

Η κίνηση (πάρσιμο) αν πασαν (en passant, γαλλική λέξη), γίνεται μεταξύ δυο πιονιών. Το ένα πιόνι πρέπει να είναι λευκό και το άλλο πρέπει να είναι μαύρο. Το πάρσιμο αν πασαν είναι η αιχμαλωσία ενός πιονιού από ένα άλλο, αλλά όχι διαγώνια μπροστά ένα τετράγωνο (όπως λέει ο κανόνας). Το πιόνι που θα αιχμαλωτιστεί θα πρέπει να βρίσκεται σε διπλανή κάθετη στήλη, από το πιόνι που θα το φάει.

Τους κανόνες και περισσότερες λεπτομέρειες, για τις τρεις αυτές ειδικές κινήσεις, θα τους δούμε παρακάτω.

12) Ειδικές Κινήσεις – Το Ροκέ

Για να γίνει το ροκέ, θα πρέπει να ισχύουν οι παρακάτω κανόνες:

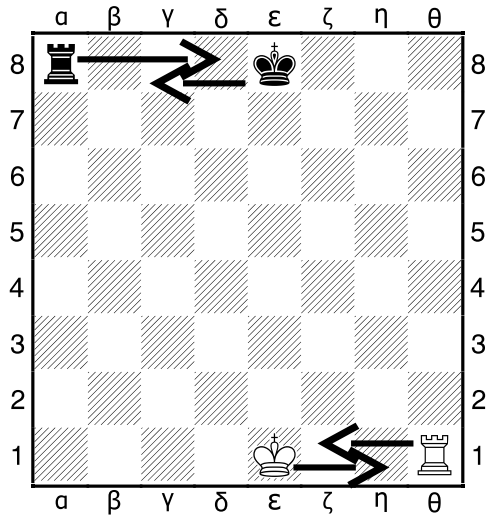
α) ο βασιλιάς και ο πύργος που θα κάνουν ροκέ πρέπει να βρίσκονται στην αρχική τους θέση και δεν πρέπει να έχουν μετακινηθεί.

β) τα τετράγωνα ανάμεσα στο βασιλιά και τον πύργο που θα κάνουν ροκέ θα πρέπει να είναι ελεύθερα (δηλαδή να μην υπάρχουν άλλα κομμάτια).

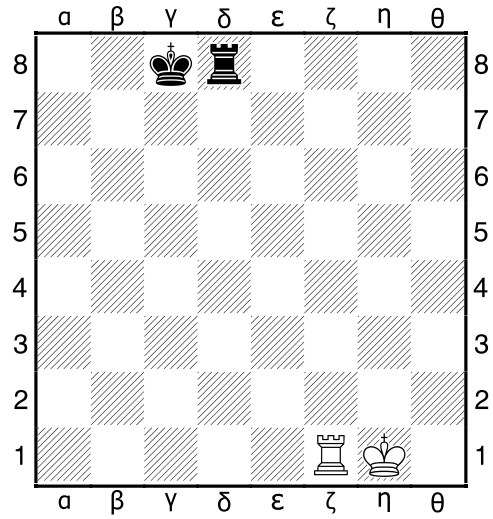
γ) το αρχικό τετράγωνο, το τελικό τετράγωνο και το τετράγωνο που θα περάσει ο βασιλιάς, δεν πρέπει να απειλείται από κανένα αντίπαλο κομμάτι.

Η εικόνα 12-1 δείχνει τη θέση πριν από το μικρό ροκέ του λευκού και πριν από το μεγάλο ροκέ του μαύρου. Η εικόνα 12-2 δείχνει τη θέση μετά από τα ροκέ και των δυο παρατάξεων.

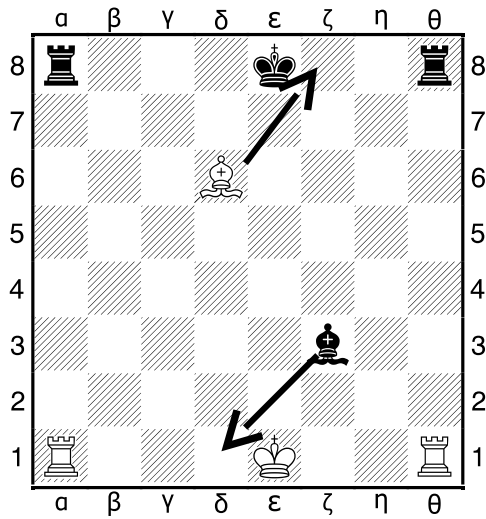
Η εικόνα 12-3 μας δείχνει ότι ο λευκός επιτρέπεται να κάνει μόνο το μικρό ροκέ, ενώ ο μαύρος επιτρέπεται να κάνει μόνο το μεγάλο ροκέ, καθώς απειλούνται τα τετράγωνα που περνάνε οι βασιλιάδες και στις δυο περιπτώσεις.



εικόνα 12-1



εικόνα 12-2



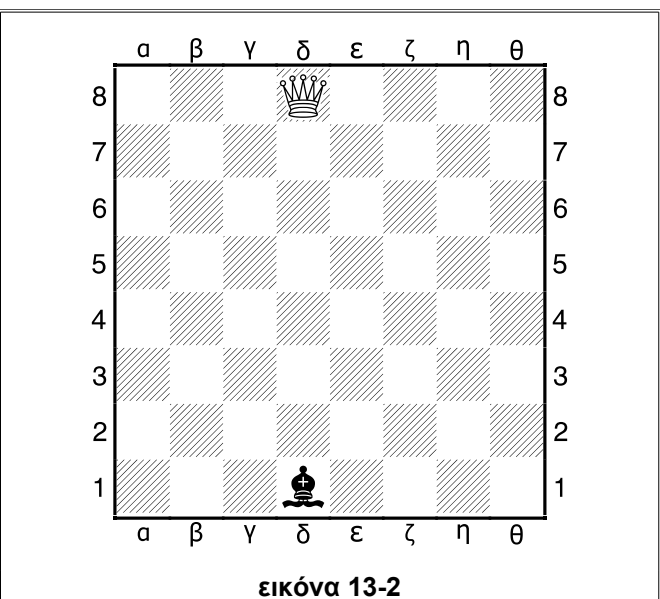
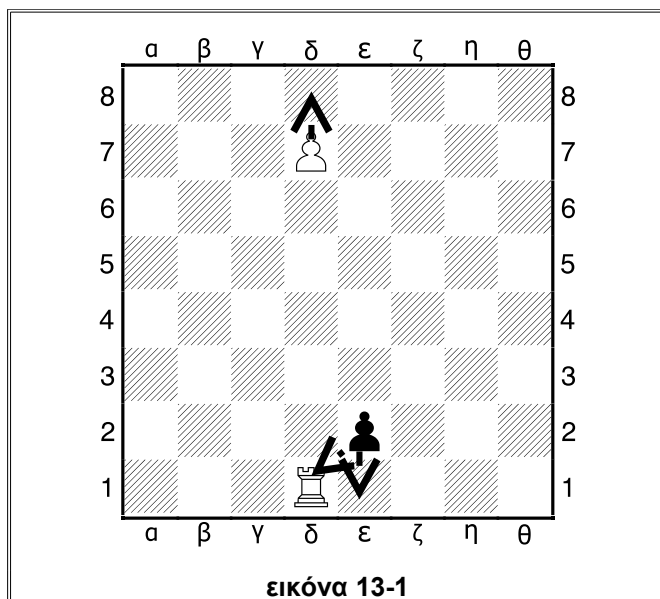
εικόνα 12-3

13) Ειδικές Κινήσεις – Η Προαγωγή του Πιονιού

Για να προαχθεί το πιόνι σε κάποιο δυνατότερο κομμάτι (εκτός του βασιλιά), θα πρέπει να μπορεί να κινηθεί στο τελευταίο τετράγωνο της σκακιάρας (είτε με απλή κίνηση, είτε με αιχμαλωσία κάποιου αντίπαλου κομματιού). Το τετράγωνο αυτό ονομάζεται τετράγωνο προαγωγής. Όταν φτάνει το πιόνι στο τετράγωνο προαγωγής, δε μπορεί να κινηθεί πλέον, αφού δεν υπάρχουν άλλα τετράγωνα μπροστά του για να το κάνει. Έτσι το βγάζουμε από τη σκακιάρα και τοποθετούμε ένα δικό μας δυνατότερο κομμάτι (βασίλισσα, πύργο, αξιωματικό ή ίππο).

Στην εικόνα 13-1, το λευκό πιόνι μπορεί να προχωρήσει ένα τετράγωνο μπροστά και να φτάσει στο τετράγωνο προαγωγής. Επίσης, το μαύρο πιόνι μπορεί να αιχμαλωτίσει τον λευκό πύργο και φτάνει κι αυτό στο τετράγωνο προαγωγής. Εάν ήθελε βέβαια, θα μπορούσε να προχωρήσει ένα τετράγωνο μπροστά με απλή κίνηση, με το ίδιο αποτέλεσμα (της προαγωγής δηλαδή, χωρίς να αιχμαλωτίσει το λευκό πύργο).

Τέλος, στην εικόνα 13-2, φαίνεται η τελική θέση και των δυο προαγωγών. Το λευκό πιόνι προάχθηκε σε βασίλισσα, ενώ το μαύρο πιόνι προάχθηκε σε αξιωματικό και ο λευκός πύργος αιχμαλωτίστηκε.



14) Ειδικές Κινήσεις – Το Πάρσιμο «Αν Πασαν»

Για να γίνει το πάρσιμο αν πασαν, θα πρέπει να ισχύουν οι παρακάτω κανόνες:

α) το πιόνι που θα αιχμαλωτιστεί θα πρέπει να έχει κάνει διπλή κίνηση από την αρχική του θέση.

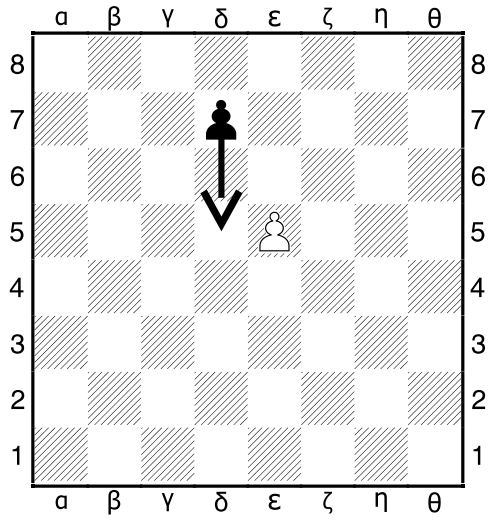
β) το πιόνι που θα αιχμαλωτίσει το αντίπαλο πιόνι, θα πρέπει να βρίσκεται στην ίδια οριζόντια γραμμή και σε διπλανή κάθετη στήλη με αυτό.

γ) το πάρσιμο αν πασαν πρέπει να γίνει στην αμέσως επόμενη κίνηση μετά τη διπλή κίνηση του αντίπαλου πιονιού.

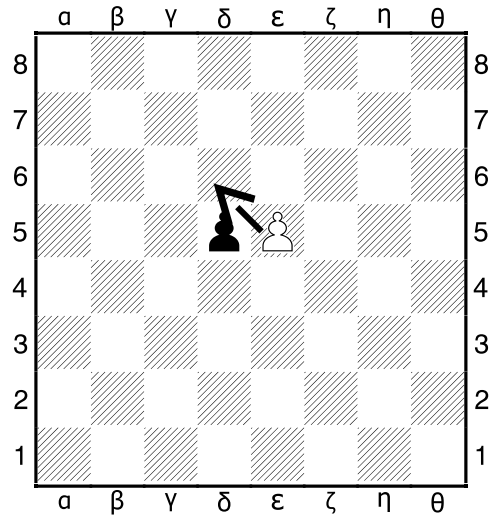
Στην εικόνα 14-1, το μαύρο πιόνι μετακινείται από την αρχική του θέση κατά δυο τετράγωνα, αφού έχει το δικαίωμα να το κάνει.

Στην εικόνα 14-2, το μαύρο πιόνι έφτασε στην ίδια οριζόντια γραμμή με το λευκό και βρίσκεται σε διπλανή κάθετη στήλη. Έτσι τα λευκά προχωρούν στο πάρσιμο αν πασαν, με τον τρόπο που δείχνει το βελάκι.

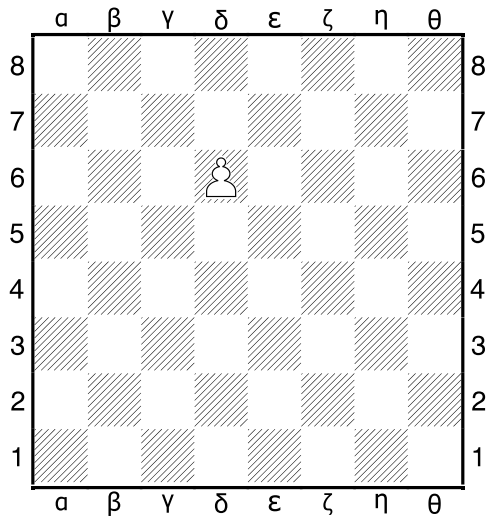
Στην εικόνα 14-3 φαίνεται η τελική θέση. Το μαύρο πιόνι αιχμαλωτίστηκε.



εικόνα 14-1



εικόνα 14-2



εικόνα 14-3

15) Το Σαχ

Ο βασιλιάς είναι το πιο σημαντικό κομμάτι για κάθε παράταξη. Όταν ο βασιλιάς απειλείται από κάποιο αντίπαλο κομμάτι, τότε αυτή η απειλή ονομάζεται σαχ. Ο βασιλιάς δε μπορεί να αιχμαλωτιστεί, οπότε κάθε σαχ πρέπει να αντιμετωπίζεται.

Το σαχ αντιμετωπίζεται με τρεις τρόπους.

α) αν μετακινήσουμε τον βασιλιά που απειλείται σε κάποιο άλλο τετράγωνο που δεν απειλείται.

β) αν αιχμαλωτίσουμε το κομμάτι που απειλεί τον βασιλιά μας.

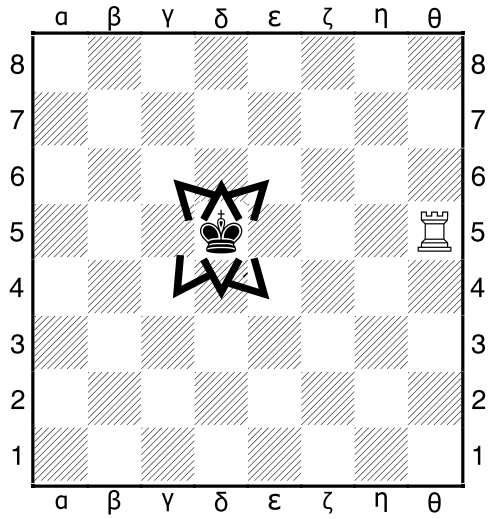
γ) αν τοποθετήσουμε ένα δικό μας κομμάτι στο δρόμο του αντίπαλου κομματιού που κάνει το σαχ.

Στην εικόνα 15-1, ο λευκός πύργος κάνει σαχ στον μαύρο βασιλιά κι αυτός, για να το αποφύγει, μετακινείται σε ένα από τα πιθανά τετράγωνα που δείχνουν τα βελάκια.

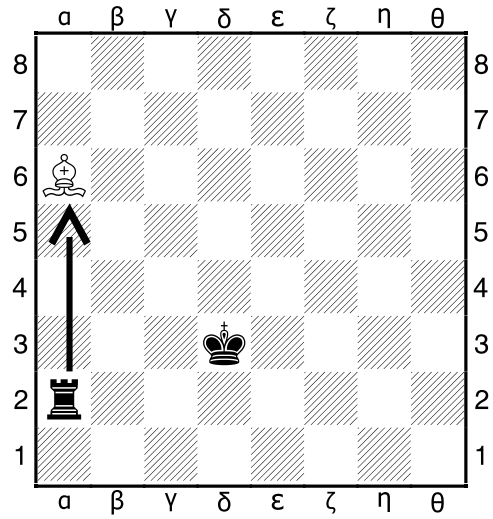
Στην εικόνα 15-2, ο μαύρος πύργος θα αιχμαλωτίσει τον λευκό αξιωματικό, ο οποίος κάνει σαχ στον μαύρο βασιλιά. Έτσι η απειλή του σαχ θα εξαφανιστεί και ο μαύρος βασιλιάς δε θα απειλείται πλέον.

Στην εικόνα 15-3, ο μαύρος πύργος θα κινηθεί στο δρόμο ανάμεσα στο βασιλιά του και στη λευκή βασίλισσα, μπλοκάροντας το σαχ.

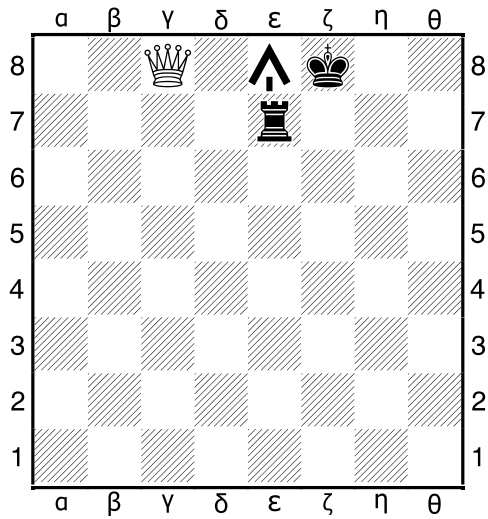
ΤΜΗΜΑ Α – ΘΕΩΡΙΑ



εικόνα 15-1



εικόνα 15-2



εικόνα 15-3

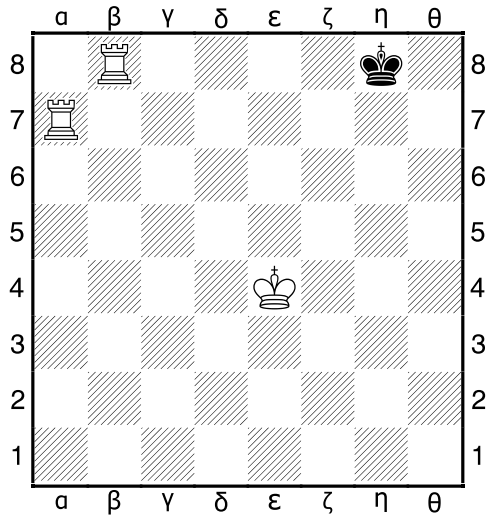
16) Το Ματ

Όταν ο βασιλιάς απειλείται από κάποιο αντίπαλο κομμάτι, δηλαδή είναι σαχ και δε μπορεί να αντιμετωπίσει την απειλή αυτή με κανέναν τρόπο, τότε αυτό ονομάζεται ματ. Όταν ο ένας από τους δυο βασιλιάδες γίνει ματ, τότε η παρτίδα σταματάει και κερδίζει η παράταξη που έκανε ματ στον αντίπαλο βασιλιά.

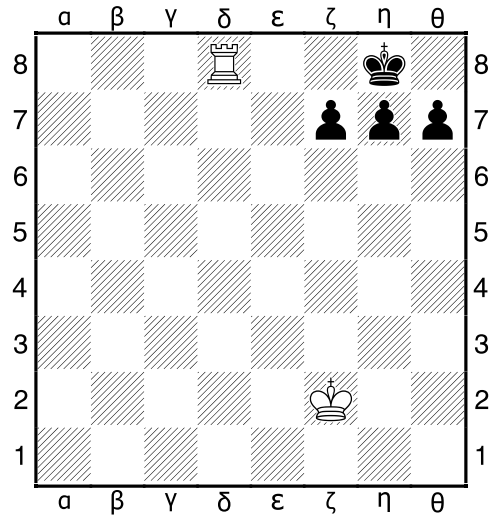
Με άλλα λόγια, το ματ είναι μια θέση στη σκακιά, στην οποία, η παράταξη που έγινε ματ, δε μπορεί να κάνει καμιά κίνηση που να επιτρέπεται για να σωθεί ο βασιλιάς της.

Στο σκάκι και οι δυο παίκτες πρέπει να προσέχουν το βασιλιά τους, έτσι ώστε να μη γίνει ματ, αλλιώς η παρτίδα χάνεται. Οι παρακάτω εικόνες δείχνουν τον μαύρο βασιλιά που έγινε ματ από τα λευκά κομμάτια.

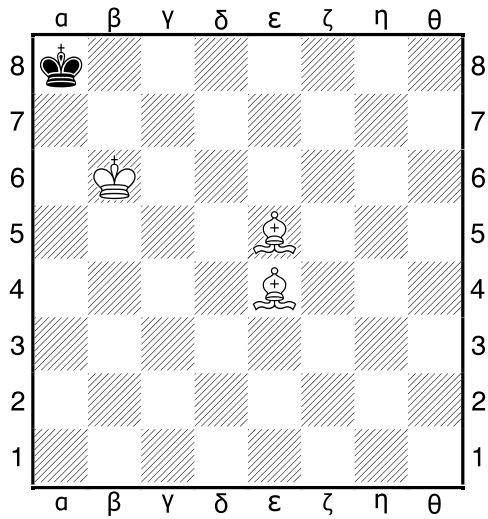
Οι εικόνες 16-1, 16-2, 16-3, 16-4 δείχνουν κάποια ματ που έχουν γίνει στο μαύρο βασιλιά.



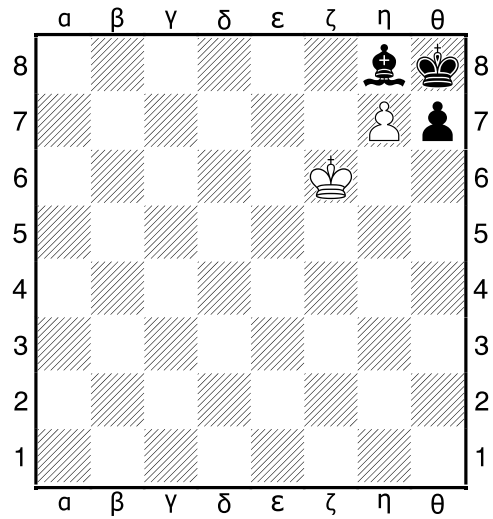
εικόνα 16-1



εικόνα 16-2



εικόνα 16-3



εικόνα 16-4

17) Το Πατ

Το πατ είναι μια θέση στη σκακιέρα, στην οποία, η παράταξη που έχει την κίνηση, δε μπορεί να κάνει καμιά κίνηση που να επιτρέπεται.

Η διαφορά του πατ με το ματ είναι ότι, στο πατ ο βασιλιάς δεν απειλείται και στο ματ απειλείται.

Συνήθως το πατ γίνεται όταν έχει μείνει στη σκακιέρα μόνο ο βασιλιάς της μιας παράταξης.

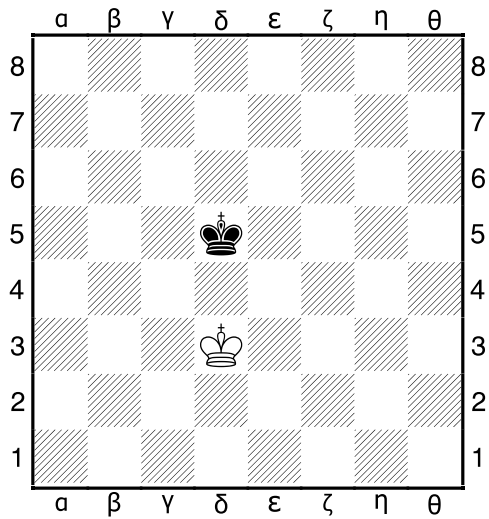
Άλλες περιπτώσεις πατ μπορούμε να έχουμε όταν έχει μείνει ο βασιλιάς μαζί λίγα ακόμα κομμάτια, τα οποία όμως δεν επιτρέπεται να κινηθούν.

Στις παρακάτω εικόνες την κίνηση έχουν τα μαύρα και δε μπορούν να κάνουν καμιά κίνηση που να επιτρέπεται. Επιπλέον, ο μαύρος βασιλιάς δεν απειλείται. Έτσι οι θέσεις είναι πατ.

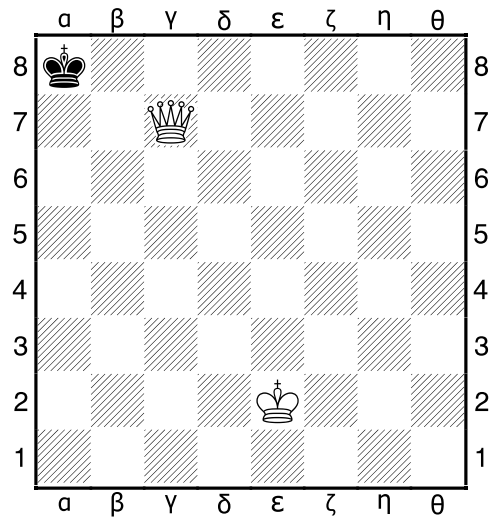
Όταν η θέση είναι πατ, τότε το αποτέλεσμα της παρτίδας είναι ισόπαλο. Πατ θεωρείται και η θέση όταν έχουν μείνει μόνο οι δυο βασιλιάδες, αφού καμιά παράταξη δε μπορεί να κερδίσει (εικόνα 17-1).

Οι εικόνες 17-2, 17-3, 17-4 δείχνουν κάποιες θέσεις πατ που έχουν γίνει στον μαύρο βασιλιά.

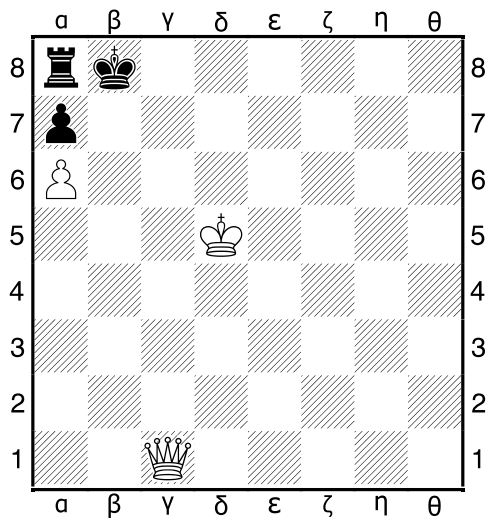
ΤΜΗΜΑ Α – ΘΕΩΡΙΑ



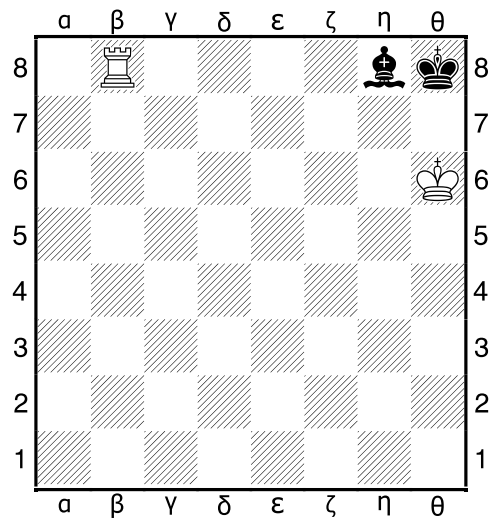
εικόνα 17-1



εικόνα 17-2



εικόνα 17-3



εικόνα 17-4

18) Βασικά Ματ – Εισαγωγή

Βασικά ματ είναι αυτά που γίνονται όταν στη σκακιέρα έχουν μείνει πολύ λίγα κομμάτια. Εμείς θα δούμε τα ματ που γίνονται όταν στη μια παράταξη έχει μείνει μόνο ο βασιλιάς της και η άλλη παράταξη έχει τα λιγότερα δυνατά κομμάτια για να κάνει ματ.

Οι θέσεις που θα δούμε στα επόμενα μαθήματα είναι οι εξής:



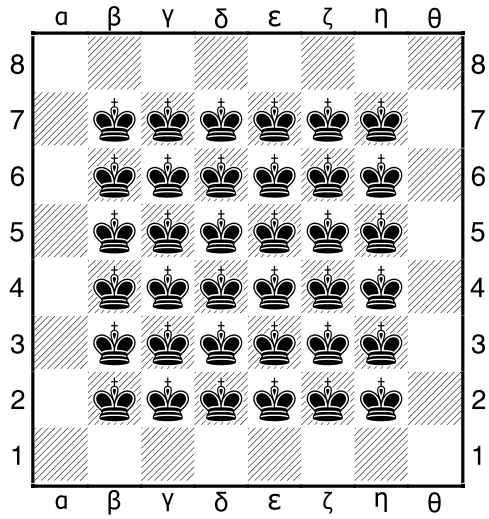
Για να γίνει ματ ο αντίπαλος βασιλιάς θα πρέπει να ελεγχθούν όλα τα τετράγωνα στα οποία μπορεί να πάει και επιπλέον το τετράγωνο που βρίσκεται.

Όταν ο αντίπαλος βασιλιάς βρίσκεται κεντρικά στη σκακιέρα, τότε για να γίνει ματ θα πρέπει να ελεγχθούν 9 τετράγωνα (8 στα οποία μπορεί να πάει και 1 στο οποίο βρίσκεται – εικόνα 18-1).

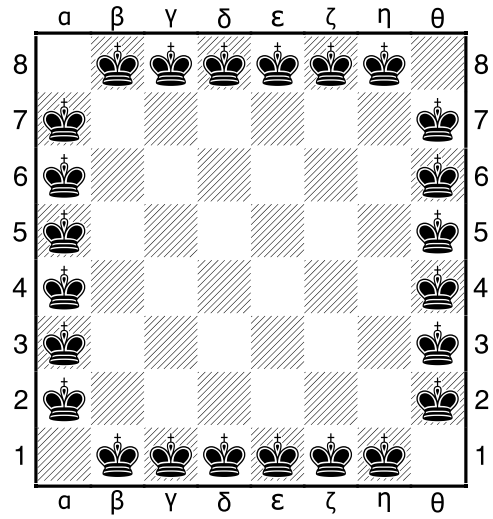
Όταν ο αντίπαλος βασιλιάς βρίσκεται στην τελευταία γραμμή ή στήλη της σκακιέρας, τότε για να γίνει ματ θα πρέπει να ελεγχθούν 6 τετράγωνα (5 στα οποία μπορεί να πάει και 1 στο οποίο βρίσκεται – εικόνα 18-2).

Τέλος, όταν ο αντίπαλος βασιλιάς βρίσκεται σε κάποιο γωνιακό τετράγωνο της σκακιέρας, τότε για να γίνει ματ θα πρέπει να ελεγχθούν 4 τετράγωνα (3 στα οποία μπορεί να πάει και 1 στο οποίο βρίσκεται – εικόνα 18-3).

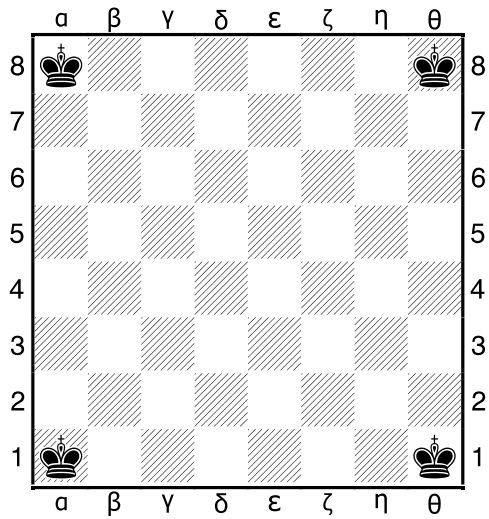
Από τα παραπάνω συμπεραίνουμε ότι ο αντίπαλος βασιλιάς γίνεται πιο εύκολα ματ όταν βρίσκεται στην άκρη ή στη γωνία της σκακιέρας, παρά όταν βρίσκεται στο κέντρο.



εικόνα 18-1



εικόνα 18-2



εικόνα 18-3

19) Βασικά Ματ – vs

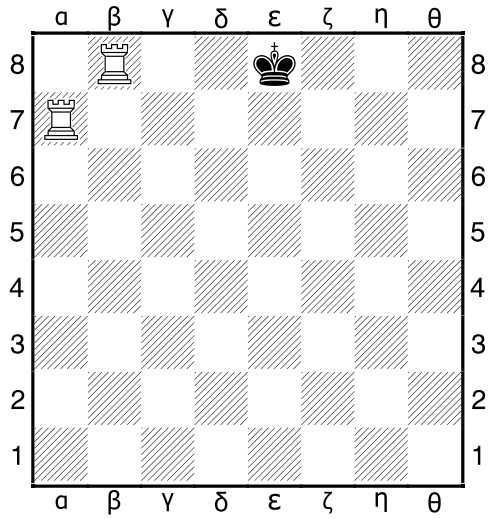
Για να γίνει το ματ με δυο πύργους, ο αντίπαλος βασιλιάς πρέπει να βρεθεί στην τελευταία γραμμή ή στήλη της σκακιάρας. Μόλις συμβεί αυτό τότε χρησιμοποιούμε τον έναν από τους δυο πύργους για να τον κάνει σαχ στην τελευταία γραμμή, ενώ τον άλλον πύργο τον χρησιμοποιούμε να ελέγχει την αμέσως προηγούμενη γραμμή για να μην ξεφύγει – εικόνα 19-1. Σε αυτήν την εικόνα ο ένας πύργος ελέγχει την γραμμή 7 και ο άλλος πύργος ελέγχει τη γραμμή 8, με αποτέλεσμα ο μαύρος βασιλιάς να μην έχει τετράγωνο για να ξεφύγει. Η ίδια εικόνα του ματ μπορεί να γίνει σε οποιαδήποτε πλευρά της σκακιάρας.

Όταν ο αντίπαλος βασιλιάς βρίσκεται στο κέντρο της σκακιάρας, τότε για να τον οδηγήσουμε στην άκρη χρησιμοποιούμε την ίδια μέθοδο. Ο ένας πύργος να κάνει σαχ στη γραμμή που βρίσκεται ο βασιλιάς και ο άλλος πύργος να ελέγχει την αμέσως προηγούμενη γραμμή για να μην ξεφύγει. Έτσι, ο αντίπαλος βασιλιάς σταδιακά στριμώχνεται προς τις τελευταίες γραμμές της σκακιάρας – εικόνα 19-2. Σε αυτήν την εικόνα ο ένας πύργος ελέγχει τη γραμμή 5, ο άλλος πύργος δίνει σαχ από τη γραμμή 6 κι έτσι ο μαύρος βασιλιάς αναγκάζεται να υποχωρήσει στη γραμμή 7.

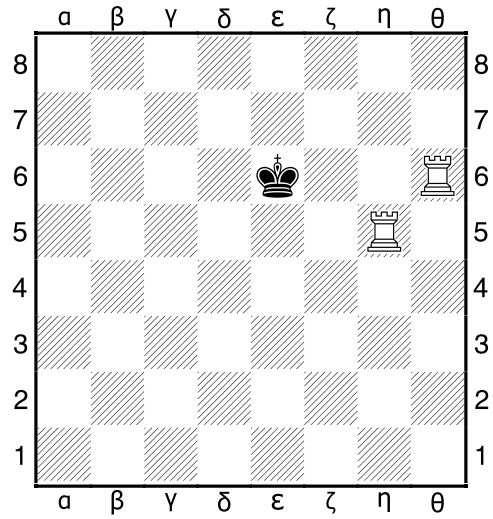
Υπάρχει και μια εξαιρετική περίπτωση, όπου ο αντίπαλος βασιλιάς μπορεί να γίνει ματ και στο κέντρο της σκακιάρας. Για να γίνει όμως αυτό θα πρέπει ο δικός μας βασιλιάς να βρίσκεται ακριβώς απέναντι από τον αντίπαλο κι έτσι να του αποκόπτει όλα τα τετράγωνα από τα οποία θα μπορούσε να διαφύγει – εικόνα 19-3. Σε αυτήν την εικόνα ο ένας πύργος ελέγχει τη στήλη «β», ο άλλος πύργος τη στήλη «γ», ενώ ο λευκός βασιλιάς ελέγχει τα 3 τετράγωνα της στήλης «δ», από τα οποία ο μαύρος βασιλιάς θα μπορούσε να ξεφύγει.

Γενικά το ματ με δυο πύργους είναι εύκολο, αρκεί να χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο «πύργος φύλακας και πύργος σαχ», για να περιορίζουμε σταδιακά τον αντίπαλο βασιλιά. Δηλαδή ο ένας πύργος να φυλάει την προηγούμενη γραμμή για να μην ξεφύγει από εκεί ο βασιλιάς και ο άλλος πύργος να τον αναγκάζει με τη βοήθεια του σαχ να οπισθοχωρεί όλο και πιο πίσω προς την άκρη της σκακιάρας, όπου και θα δεχτεί το ματ. Το ματ με δυο πύργους μπορεί να γίνει και χωρίς τη βοήθεια του βασιλιά μας.

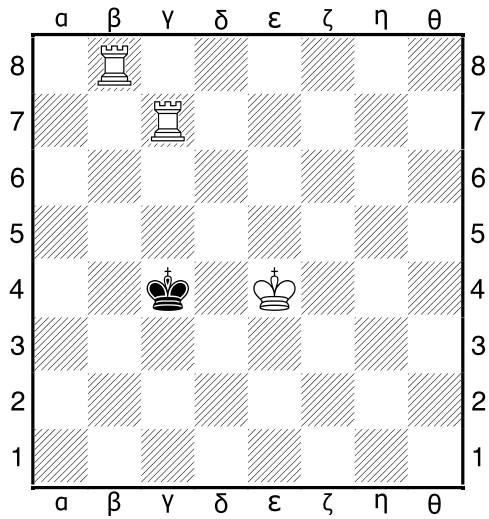
ΤΜΗΜΑ Α – ΘΕΩΡΙΑ



εικόνα 19-1



εικόνα 19-2



εικόνα 19-3

20) Βασικά Ματ – vs

Το ματ με πύργο γίνεται όταν ο αντίπαλος βασιλιάς βρίσκεται στην τελευταία γραμμή ή στήλη της σκακιέρας. Η εικόνα του ματ είναι η εξής: ο πύργος μας, δίνει σαχ στην τελευταία γραμμή και ο βασιλιάς μας, εμποδίζει τον αντίπαλο βασιλιά να ξεφύγει στην προτελευταία γραμμή, δηλαδή βρίσκεται ακριβώς απέναντί του – εικόνες 20-1, 20-2, 20-3, 20-4. Στις εικόνες αυτές ο μαύρος βασιλιάς δε μπορεί να ξεφύγει από τις απειλές. Η γραμμή στην οποία βρίσκεται ελέγχεται από τον λευκό πύργο, ενώ τα 3 τετράγωνα που θα μπορούσε να ξεφύγει της προτελευταίας γραμμής ελέγχονται από το λευκό βασιλιά.

Φυσικά η ίδια εικόνα ματ μπορεί να προκύψει εάν ο αντίπαλος βασιλιάς βρίσκεται στη γωνία της σκακιέρας. Ο πύργος μας, δίνει σαχ στην τελευταία γραμμή και ο βασιλιάς μας, εμποδίζει τον αντίπαλο βασιλιά να ξεφύγει στην προτελευταία γραμμή. Σε αυτήν την περίπτωση μπορεί να βρίσκεται ακριβώς απέναντί του (όπως είδαμε προηγουμένως) ή να βρίσκεται ένα τετράγωνο δίπλα, γιατί τα τετράγωνα που μπορεί να ξεφύγει ο αντίπαλος βασιλιάς είναι μόλις 2 και τα καλύπτει και στις δυο περιπτώσεις – εικόνες 20-5, 20-6, 20-7, 20-8. Στις εικόνες αυτές υπάρχουν δυο λευκοί βασιλιάδες για να δείξουμε ότι και στις δυο περιπτώσεις το ματ ισχύει, είτε βρίσκεται στη θέση ο ένας βασιλιάς, είτε βρίσκεται ο άλλος.

Για να αναγκάσουμε τον αντίπαλο βασιλιά να πάει στην τελευταία γραμμή, όπου και θα γίνει ματ, θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε και τα δυο κομμάτια (πύργο και βασιλιά). Μόνος του ο πύργος δε μπορεί να αναγκάσει τον αντίπαλο βασιλιά να υποχωρήσει στην τελευταία γραμμή της σκακιέρας. Αρχικά, διαλέγουμε σε ποια πλευρά θα στριμώξουμε τον αντίπαλο βασιλιά. Διαλέγουμε αυτήν στην οποία ο αντίπαλος βασιλιάς βρίσκεται πιο κοντά. Στην εικόνα 20-9 βλέπουμε ότι θα μπορούσαμε να περιορίσουμε τον μαύρο βασιλιά με δυο κινήσεις, όπως δείχνουν τα βελάκια. Ο μαύρος βασιλιάς βρίσκεται πιο κοντά στην οριζόντια γραμμή 8. Εάν παίξουμε τον πύργο όπως δείχνει το βελάκι προς τα πάνω, τότε ο μαύρος βασιλιάς θα μπορεί να κινείται μόνο στις γραμμές 7 και 8. Αντίθετα, εάν παίξουμε τον πύργο όπως δείχνει το βελάκι προς τα δεξιά, τότε ο μαύρος βασιλιάς θα μπορεί να κινείται στις στήλες δ, ε, ζ, η και θ. Έτσι, διαλέγουμε την πρώτη περίπτωση, για να έχουμε λιγότερη δουλειά για να κάνουμε το ματ.

Στη συνέχεια, θα προσπαθήσουμε να περιορίσουμε τον αντίπαλο βασιλιά ακόμα περισσότερο – εικόνα 20-10. Εδώ θα χρειαστούμε τη βοήθεια του βασιλιά μας, καθώς εάν κάνουμε σαχ με τον πύργο μας στην γραμμή 7, ο μαύρος βασιλιάς θα ξεφύγει στην γραμμή 6, καθώς ο πύργος δεν την ελέγχει

πια. Αυτό δεν το θέλουμε, για αυτό θα προσπαθήσουμε τα τετράγωνα της γραμμής 6 να τα ελέγξουμε με τον βασιλιά μας και όταν το καταφέρουμε, τότε και μόνο τότε δίνουμε σαχ για να αναγκάσουμε τον αντίπαλο βασιλιά να υποχωρήσει στην γραμμή 8. Μετακινούμε λοιπόν τον λευκό βασιλιά στην γραμμή 5 και προσπαθούμε να βγάλουμε τη θέση με τους βασιλιάδες να βρίσκονται απέναντι ο ένας από τον άλλον (για να ελέγχουμε και τα 3 τετράγωνα της γραμμής 6 από τα οποία θα μπορούσε να ξεφύγει), όπως δείχνει το βελάκι στην εικόνα 20-10.

Στην εικόνα 20-11 ο μαύρος βασιλιάς μόλις κινήθηκε προς τα δεξιά στο τετράγωνο στο οποίο βρίσκεται και τα λευκά θα πρέπει να βρουν έναν τρόπο να ξαναπαίξουν τα μαύρα, χωρίς να μετακινήσουν το βασιλιά τους, γιατί εάν ο μαύρος βασιλιάς επιστρέψει αριστερά στο τετράγωνο, θα βρεθεί απέναντι στο λευκό βασιλιά και θα περιοριστεί στην τελευταία γραμμή, μετά από το σαχ του πύργου στην γραμμή 7. Έτσι, τα λευκά «χάνουν» μια κίνηση μετακινώντας τον πύργο τους στην ίδια γραμμή, όπως δείχνει το βελάκι και αναγκάζουν τα μαύρα να παίξουν.

Στην εικόνα 20-12 ο μαύρος βασιλιάς επιλέγει να κινηθεί ένα τετράγωνο προς τα δεξιά (όπως δείχνει το βελάκι), καθώς εάν κινηθεί ένα τετράγωνο προς τα αριστερά θα βρεθεί απέναντι στο λευκό βασιλιά. Στη συνέχεια και τα λευκά μετακινούν τον βασιλιά τους ένα τετράγωνο προς τα δεξιά και περιμένουν τότε ο μαύρος βασιλιάς θα βρεθεί απέναντι στον δικό τους, για να τον περιορίσουν.

Στην εικόνα 20-13 η διαδικασία είναι ακριβώς η ίδια.

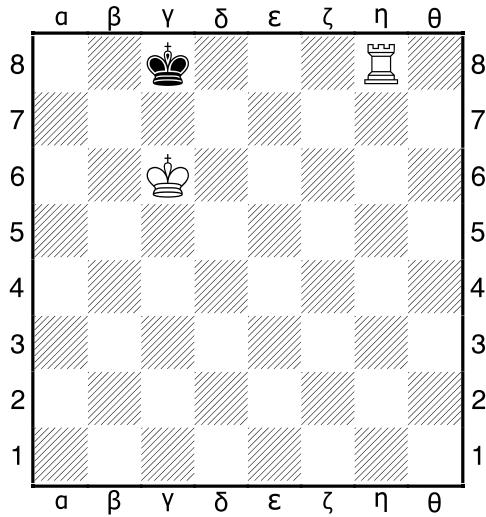
Φτάσαμε στην εικόνα 20-14. Εδώ ο μαύρος βασιλιάς όποια κίνηση και να επιλέξει θα περιοριστεί στην τελευταία γραμμή της σκακιάρας. Εάν πάει ένα τετράγωνο προς τα αριστερά, τότε θα βρεθεί απέναντι από τον λευκό βασιλιά και με σαχ από την γραμμή 7 θα αναγκαστεί να υποχωρήσει στην τελευταία γραμμή 8. Εάν επιλέξει να κινηθεί σε κάποιο από τα 2 τετράγωνα της γραμμής 8, τότε απλά ο πύργος θα τον περιορίσει από την γραμμή 7, οπότε θα επιλέξει να πάει προς τα αριστερά.

Στην εικόνα 20-15 ο μαύρος βασιλιάς επιτρέπεται να πάει σε δυο τετράγωνα, το ένα προς τα δεξιά και το άλλο προς τα αριστερά, όπως δείχνουν τα βελάκια. Εάν επιλέξει να πάει προς τα δεξιά τότε ο λευκός πύργος θα κινηθεί στην γραμμή 8 και θα τον κάνει ματ, παρόμοιο με την εικόνα 20-16. Εάν επιλέξει να πάει προς τα αριστερά, τότε ο λευκός πύργος απειλείται και τα λευκά θα το αντιμετωπίσουν με έναν έξυπνο τρόπο που θα δούμε παρακάτω στην εικόνα 20-16.

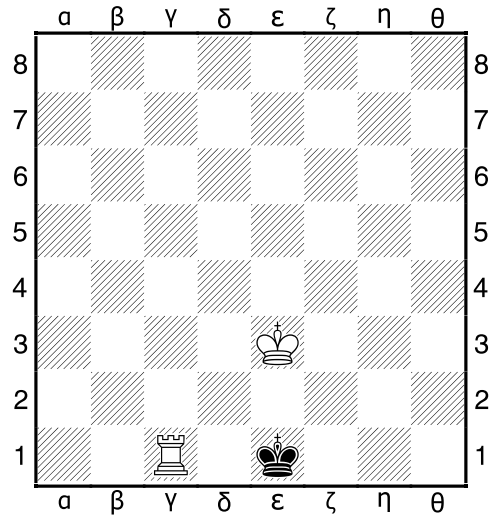
Στην εικόνα 20-16 ο λευκός πύργος απειλείται και εάν μετακινηθεί μακριά στην γραμμή 7, τότε θα χαθεί η ευκαιρία για ένα γρήγορο ματ. Αντίθετα, εάν

μετακινηθεί ο πύργος σε οποιοδήποτε τετράγωνο της στήλης «ε», τότε ο μαύρος βασιλιάς είναι υποχρεωμένος να κινηθεί σε ένα και μοναδικό τετράγωνο προς τα δεξιά και θα βρεθεί απέναντι στο λευκό βασιλιά, όπως φαίνεται στην εικόνα 20-17. Έτσι τελικά, θα δεχτεί ματ στην τελευταία γραμμή 8 από τον λευκό πύργο και η παρτίδα θα λήξει, όπως φαίνεται στην εικόνα 20-18.

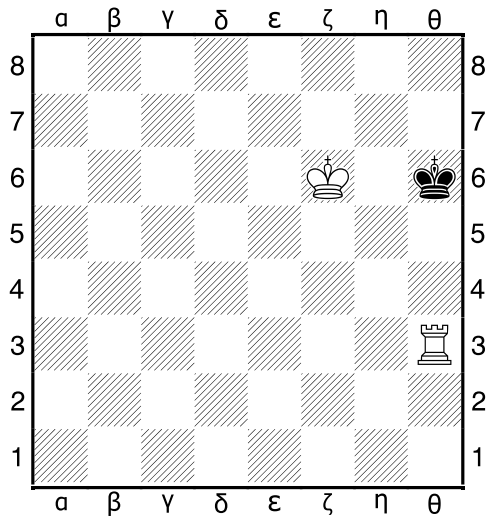
ΤΜΗΜΑ Α – ΘΕΩΡΙΑ



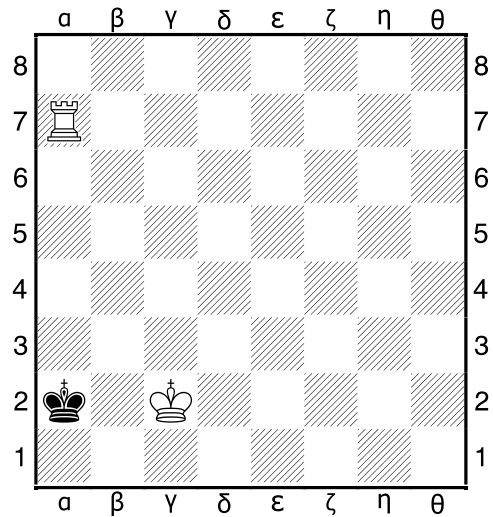
εικόνα 20-1



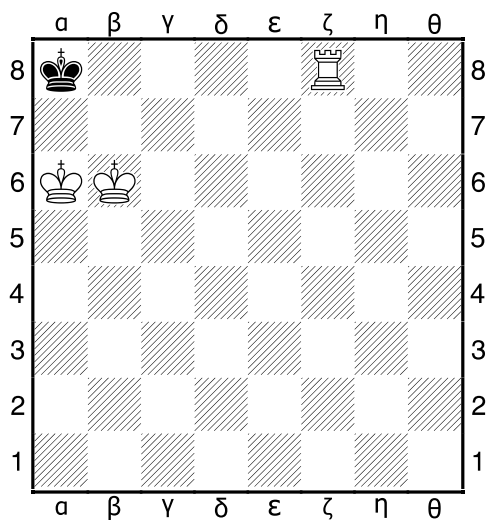
εικόνα 20-2



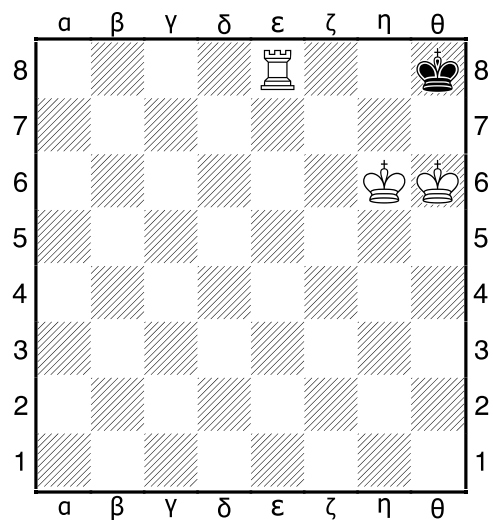
εικόνα 20-3



εικόνα 20-4

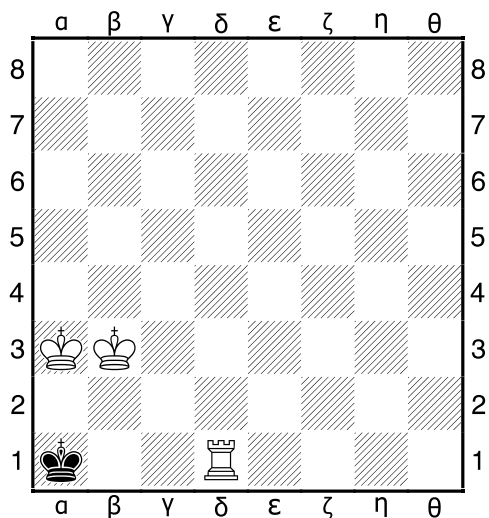


εικόνα 20-5

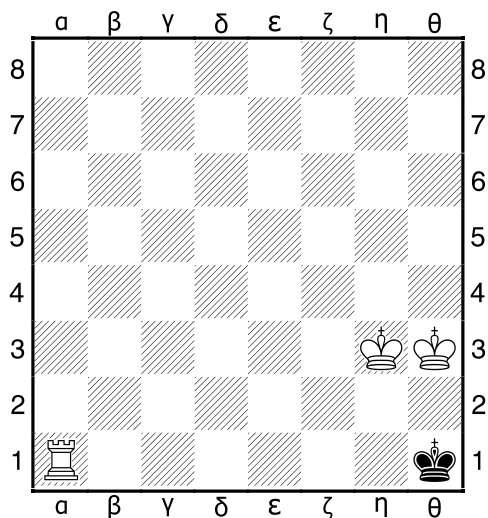


εικόνα 20-6

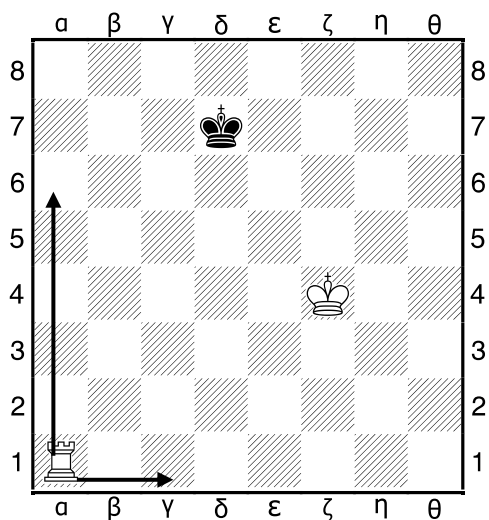
ΤΜΗΜΑ Α – ΘΕΩΡΙΑ



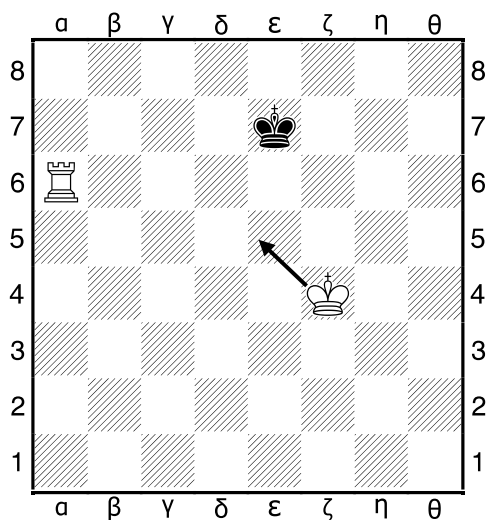
εικόνα 20-7



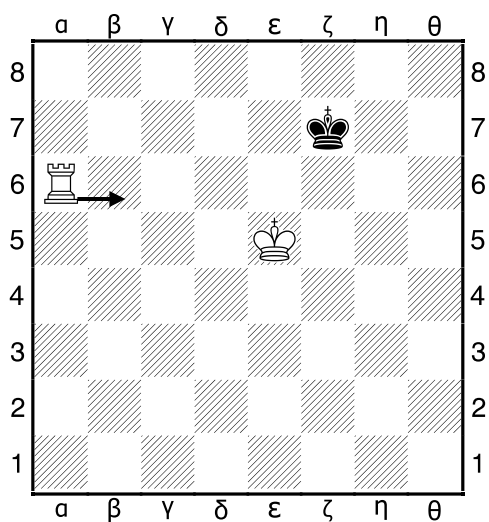
εικόνα 20-8



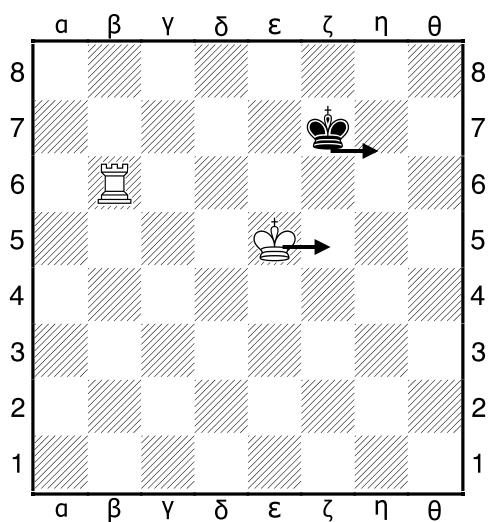
εικόνα 20-9



εικόνα 20-10

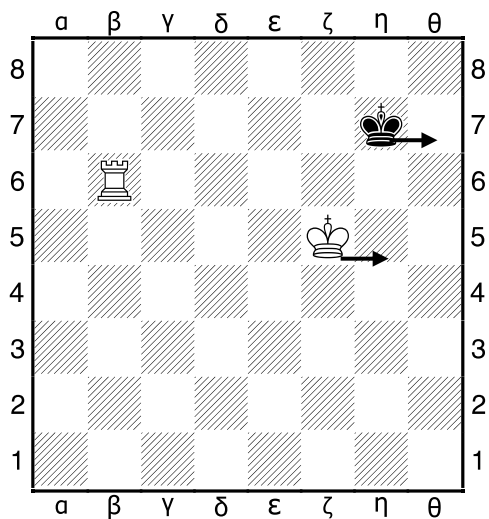


εικόνα 20-11

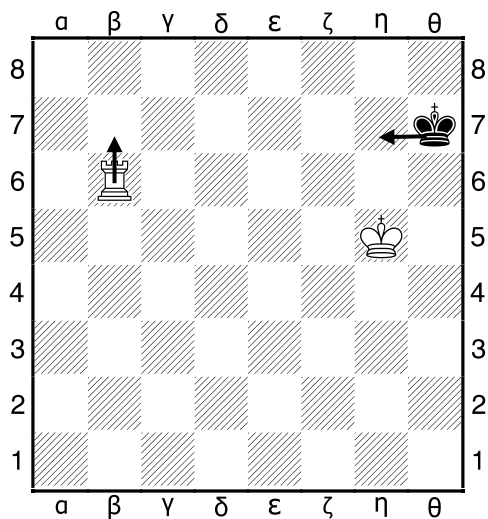


εικόνα 20-12

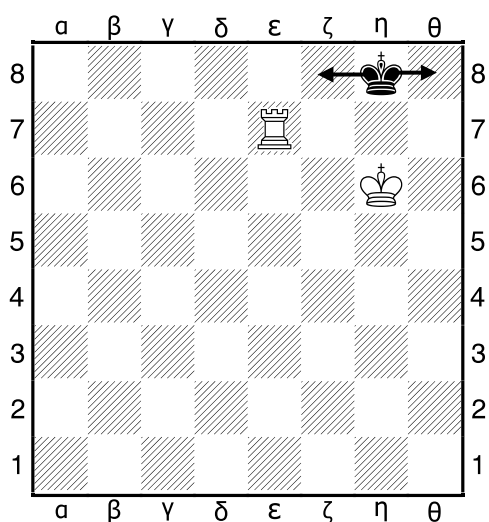
ΤΜΗΜΑ Α – ΘΕΩΡΙΑ



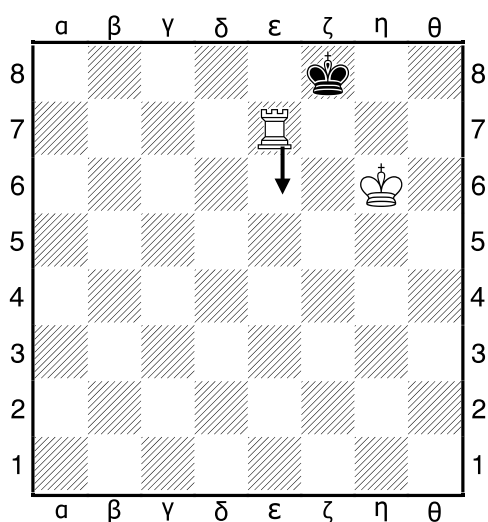
εικόνα 20-13



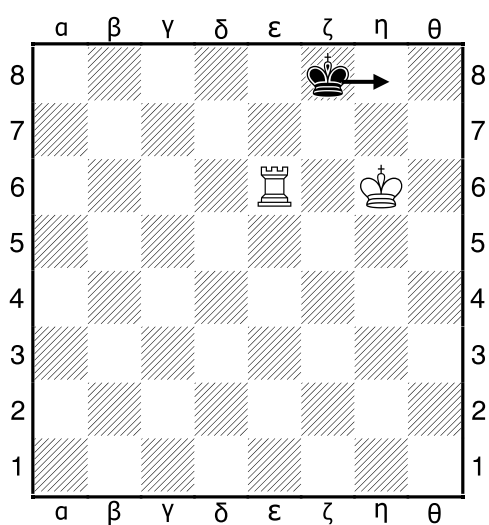
εικόνα 20-14



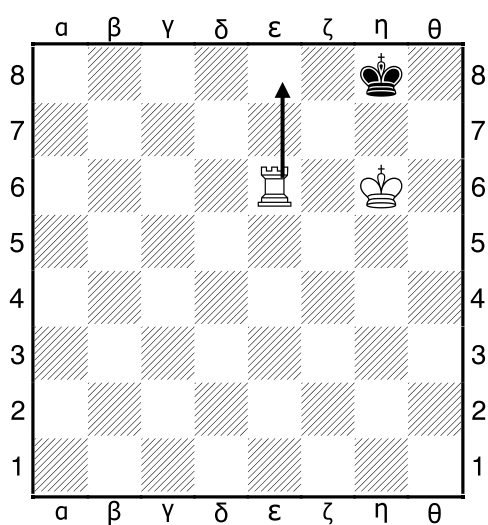
εικόνα 20-15



εικόνα 20-16



εικόνα 20-17



εικόνα 20-18

21) Βασικά Ματ – vs

Το ματ με βασίλισσα γίνεται όταν ο αντίπαλος βασιλιάς βρίσκεται στην τελευταία γραμμή ή στήλη της σκακιέρας. Οι εικόνες του ματ είναι οι εξής: η βασίλισσά μας, βρίσκεται ακριβώς ένα τετράγωνο μπροστά από τον αντίπαλο βασιλιά και υποστηρίζεται από τον βασιλιά μας, σε ένα από τα 3 πιθανά τετράγωνα (αλλιώς θα μπορούσε να αιχμαλωτιστεί) – εικόνες 21-1, 21-2, 21-3, 21-4.

Φυσικά η ίδια εικόνα ματ μπορεί να προκύψει εάν ο αντίπαλος βασιλιάς βρίσκεται στη γωνία της σκακιέρας. Αυτό μπορεί να γίνει με δυο τρόπους από τη βασίλισσά μας. Ο πρώτος τρόπος του ματ φαίνεται στις εικόνες 21-5, 21-6, 21-7, 21-8. Ο δεύτερος τρόπος του ματ φαίνεται στις εικόνες 21-9, 21-10, 21-11, 21-12.

Επίσης, όλες οι εικόνες ματ που είδαμε με τον πύργο, ισχύουν και στην περίπτωση της βασίλισσας, καθώς και η βασίλισσα κινείται οριζόντια και κάθετα – εικόνες 20-1, 20-2, 20-3, 20-4, 20-5, 20-6, 20-7, 20-8. Σε καθεμιά από τις εικόνες αυτές, εάν αντικαταστήσουμε τον λευκό πύργο με μια λευκή βασίλισσα, το αποτέλεσμα θα είναι το ίδιο.

Τέλος, υπάρχει και μια ιδιαίτερη εικόνα ματ, που βασίζεται και στο γεγονός ότι η βασίλισσα κινείται και διαγώνια – εικόνες 21-13, 21-14, 21-15, 21-16.

Για να αναγκάσουμε τον αντίπαλο βασιλιά να πάει στην τελευταία γραμμή, όπου και θα γίνει ματ, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μόνο τη βασίλισσα, επειδή δε μπορεί να απειληθεί ποτέ από τον αντίπαλο βασιλιά. Μόλις ο αντίπαλος βασιλιάς περιοριστεί στην τελευταία γραμμή, τότε θα χρειαστούμε και τη βοήθεια του βασιλιά μας, για να κάνουμε το ματ.

Η διαδικασία είναι παρόμοια με τον ματ του πύργου. Εδώ θα χρησιμοποιήσουμε τη βασίλισσα για να περιορίσουμε τον αντίπαλο βασιλιά, μέχρι αυτόν να οδηγηθεί στην τελευταία γραμμή. Στην εικόνα 21-17 η βασίλισσα μετακινείται στο τετράγωνο όπως δείχνει το βελάκι. Έτσι ο μαύρος βασιλιάς έχει περιοριστεί και δε μπορεί να περάσει από την γραμμή 5 και από τη στήλη «δ», όπως δείχνουν οι διακεκομμένες γραμμές στην εικόνα.

Στην εικόνα 21-18, ο μαύρος βασιλιάς κινήθηκε ένα τετράγωνο προς τα δεξιά. Για να περιοριστεί ο μαύρος βασιλιάς ακόμη περισσότερο, η λευκή βασίλισσα κινείται στο τετράγωνο που δείχνει το βελάκι. Έτσι ο μαύρος βασιλιάς έχει περιοριστεί ακόμη περισσότερο και δε μπορεί να περάσει από

την γραμμή 5 και από τη στήλη «ε», όπως δείχνουν οι διακεκομμένες γραμμές στην εικόνα.

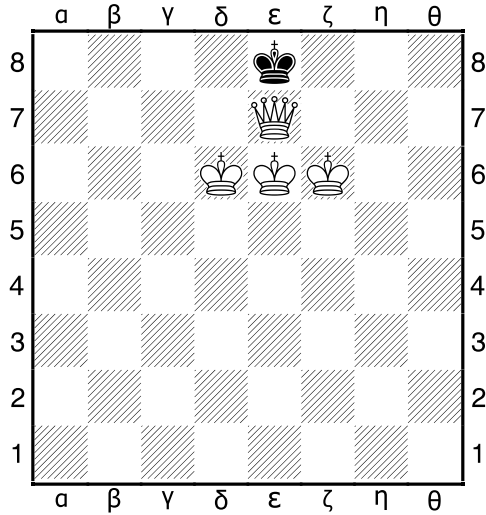
Στη συνέχεια, στην εικόνα 21-19 ο μαύρος βασιλιάς μετακινήθηκε ένα τετράγωνο προς τα πάνω, διαγώνια αριστερά. Έτσι, η λευκή βασίλισσα κινείται στο τετράγωνο που δείχνει το βελάκι, για να περιορίσει ακόμη περισσότερο τον μαύρο βασιλιά, ο οποίος πλέον δε μπορεί να περάσει από την γραμμή 6 και από τη στήλη «δ», όπως δείχνουν οι διακεκομμένες γραμμές στην εικόνα.

Στη συνέχεια, στην εικόνα 21-20 ο μαύρος βασιλιάς μετακινήθηκε ένα τετράγωνο προς τα δεξιά. Έτσι, η λευκή βασίλισσα κινείται στο τετράγωνο που δείχνει το βελάκι, για να περιορίσει ακόμη περισσότερο τον μαύρο βασιλιά, ο οποίος πλέον δε μπορεί να περάσει από την γραμμή 6 και από τη στήλη «ε», όπως δείχνουν οι διακεκομμένες γραμμές στην εικόνα. Τώρα στην επόμενη κίνηση του μαύρου βασιλιά, αυτός θα αναγκαστεί να πάει σε κάποια από τις τελευταίες γραμμές της σκακιάρας.

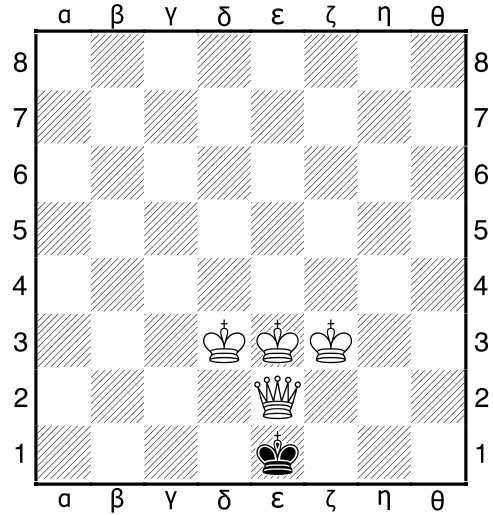
Τέλος, στην εικόνα 21-21, ο μαύρος βασιλιάς κινήθηκε στο γωνιακό τετράγωνο της σκακιάρας και η λευκή βασίλισσα τελικά θα τον περιορίσει μετακινούμενη στο τετράγωνο που δείχνει το βελάκι. Στη συνέχεια θα έρθει πιο κοντά ο λευκός βασιλιάς και τα λευκά θα κάνουν εύκολα κάποιο από τα ματ, που είδαμε στις προηγούμενες εικόνες.

Πρέπει, όμως, να προσέξουμε να μην κάνουμε πατ τον μαύρο βασιλιά, όταν αυτός θα βρεθεί σε γωνιακό τετράγωνο της σκακιάρας. Έτσι, η παρτίδα θα λήξει ισόπαλη. Η εικόνα 21-22 δείχνει τις περιπτώσεις στις 4 γωνίες της σκακιάρας που μπορεί να γίνει πατ, εάν τα λευκά δεν προσέξουν. Για αυτό, η λευκή βασίλισσα στην εικόνα 21-21, κινήθηκε ένα τετράγωνο προς τα πάνω για να περιορίσει στην τελευταία γραμμή τον μαύρο βασιλιά και όχι ένα τετράγωνο προς τα πάνω διαγώνια δεξιά, που είναι σημειωμένο με Χ.

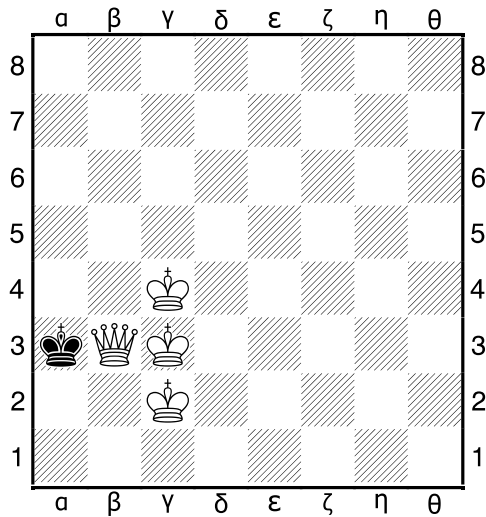
ΤΜΗΜΑ Α – ΘΕΩΡΙΑ



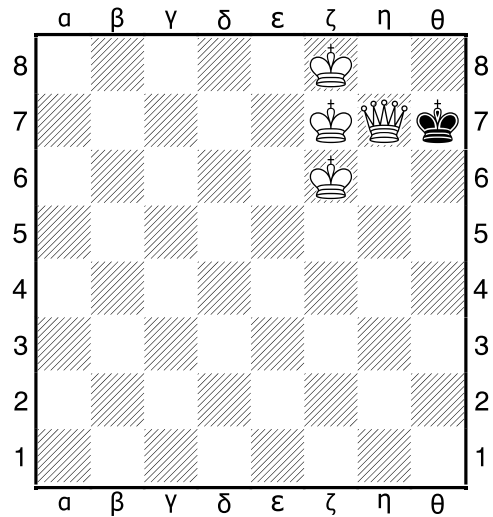
εικόνα 21-1



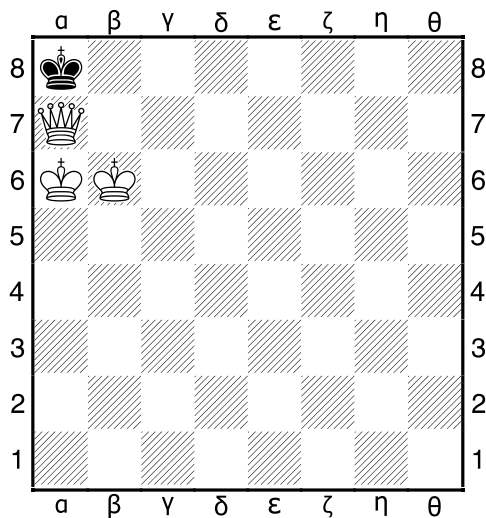
εικόνα 21-2



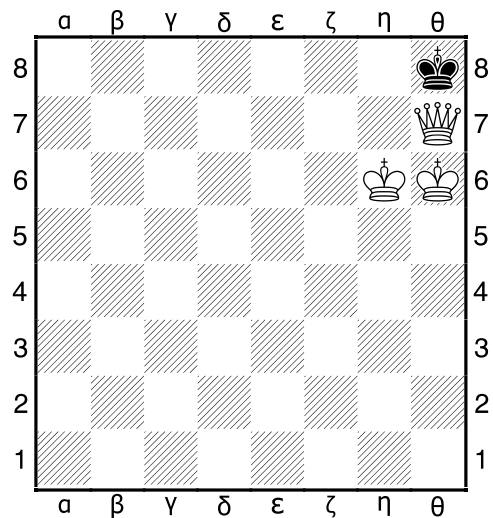
εικόνα 21-3



εικόνα 21-4

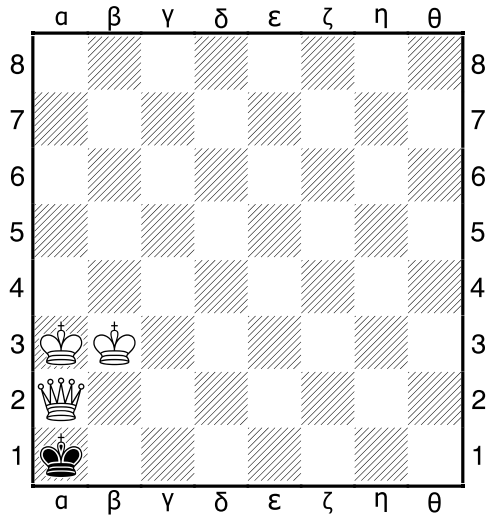


εικόνα 21-5

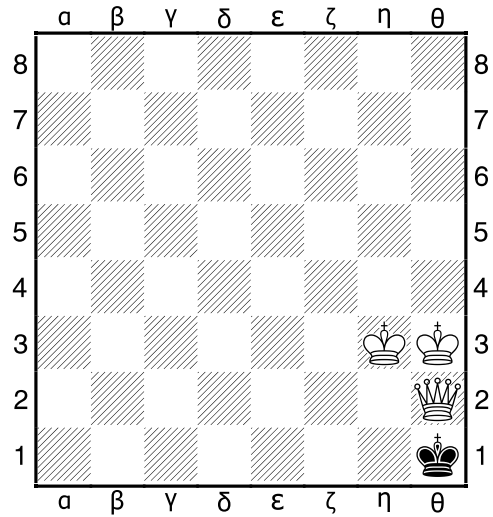


εικόνα 21-6

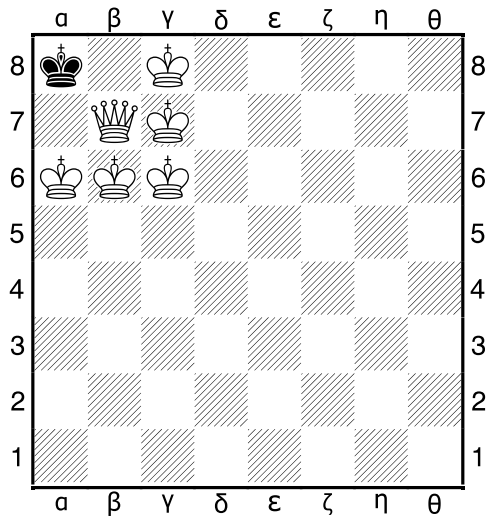
ΤΜΗΜΑ Α – ΘΕΩΡΙΑ



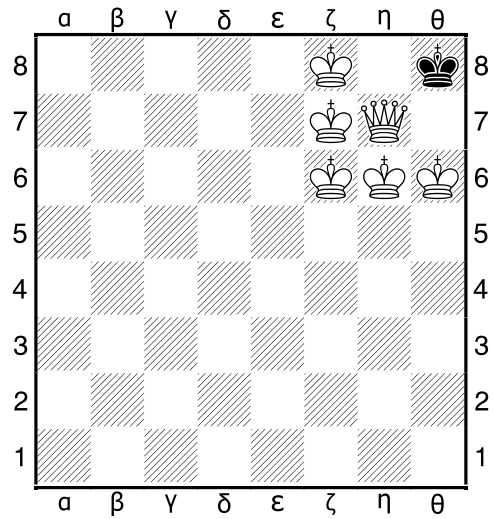
εικόνα 21-7



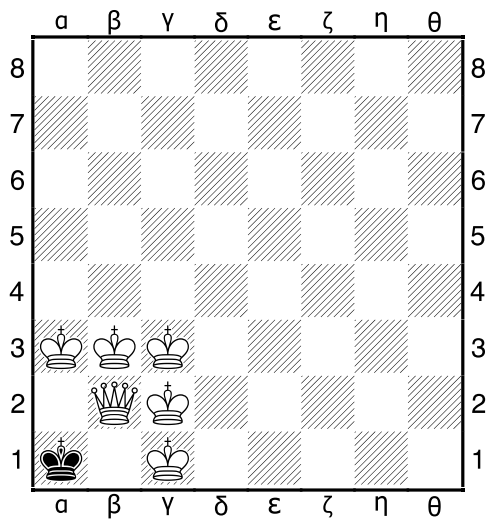
εικόνα 21-8



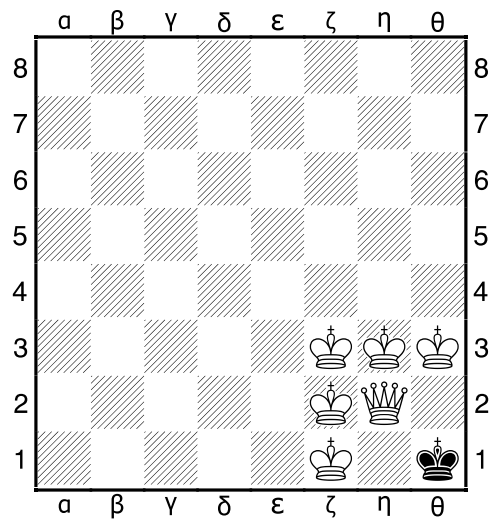
εικόνα 21-9



εικόνα 21-10

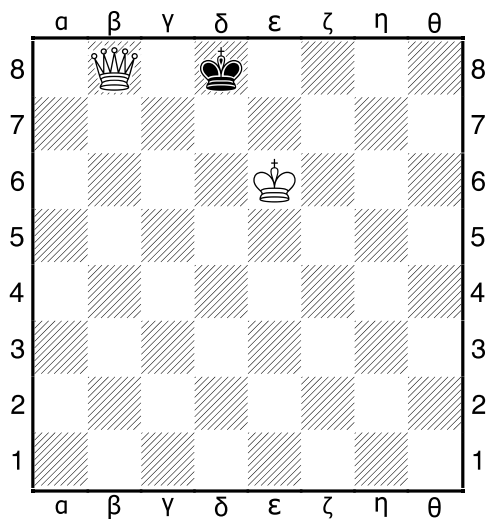


εικόνα 21-11

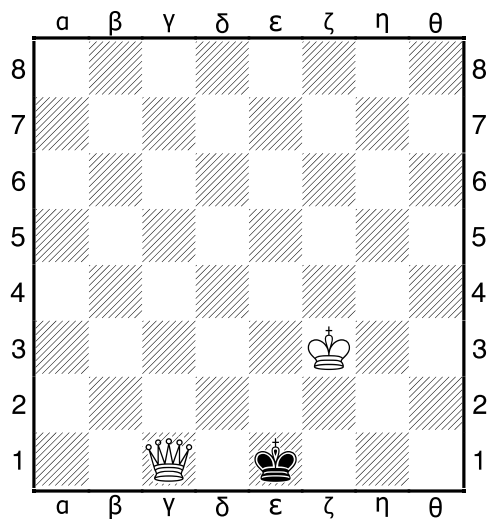


εικόνα 21-12

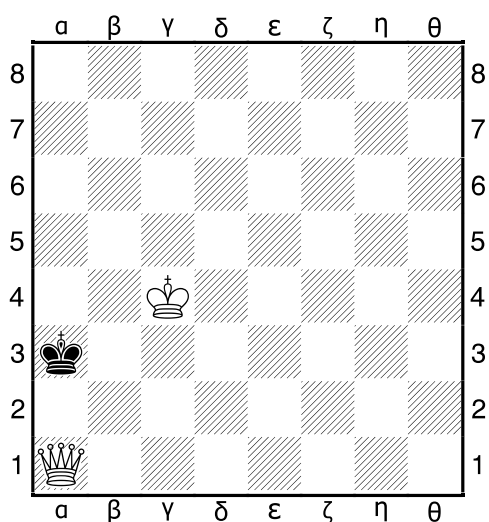
ΤΜΗΜΑ Α – ΘΕΩΡΙΑ



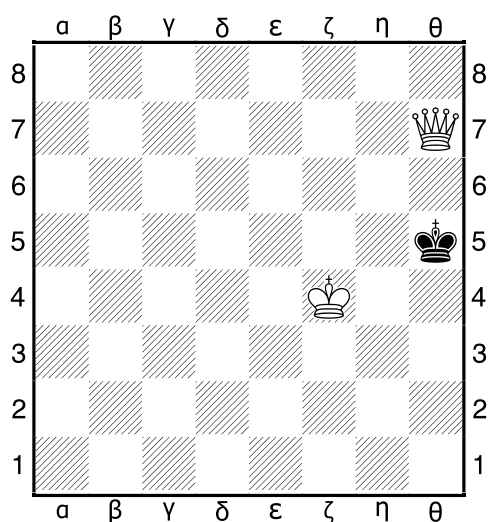
εικόνα 21-13



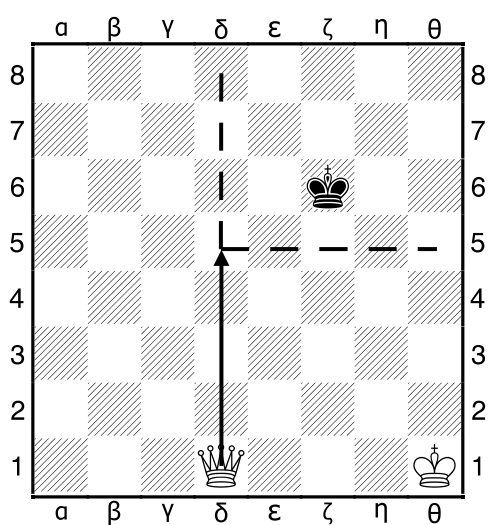
εικόνα 21-14



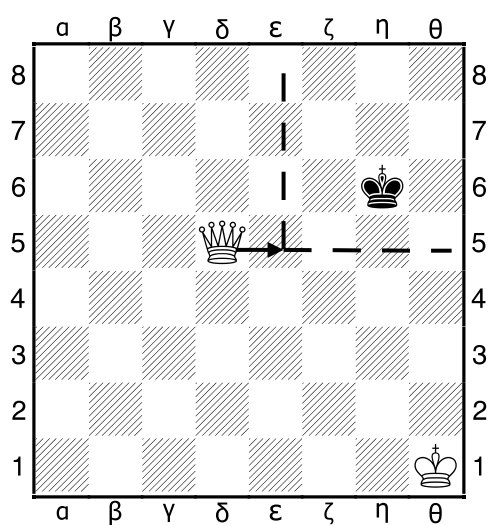
εικόνα 21-15



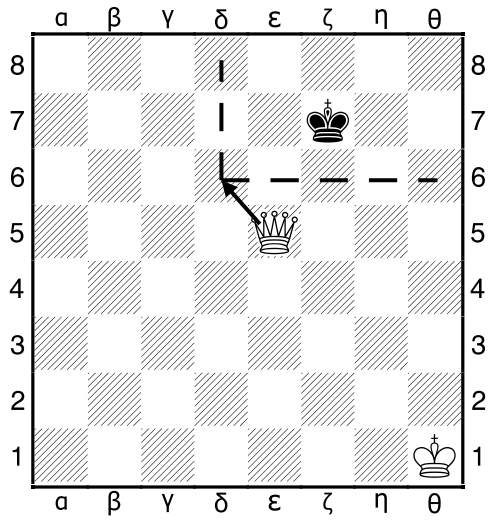
εικόνα 21-16



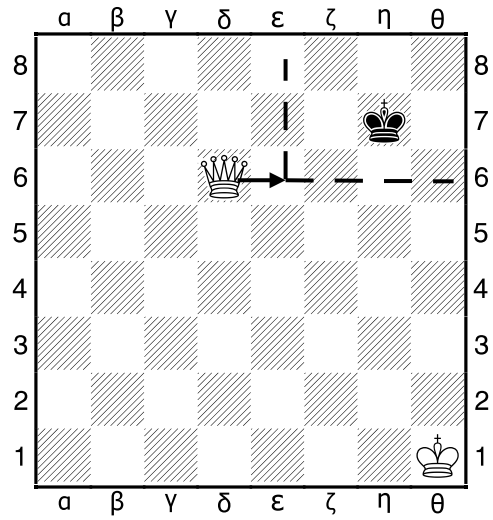
εικόνα 21-17



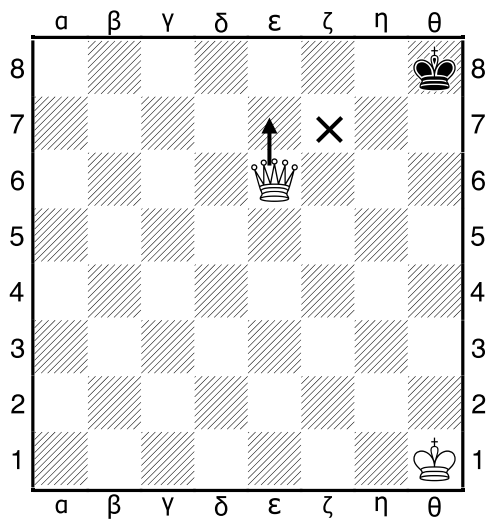
εικόνα 21-18



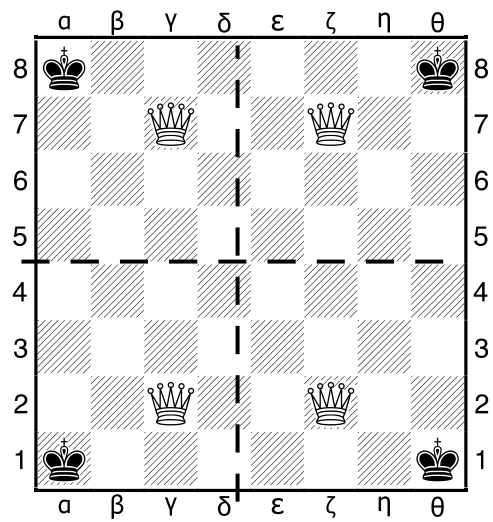
εικόνα 21-19



εικόνα 21-20



εικόνα 21-21



εικόνα 21-22

22) Βασικά Ματ – vs

Το ματ με δυο αξιωματικούς γίνεται όταν ο αντίπαλος βασιλιάς βρίσκεται σε μια από τις 4 γωνίες της σκακιάρας. Οι εικόνες του ματ είναι οι εξής: ο ένας αξιωματικός κάνει σαχ από τη μεγάλη διαγώνιο, ελέγχοντας το γωνιακό τετράγωνο που βρίσκεται ο αντίπαλος βασιλιάς, ο άλλος αξιωματικός ελέγχει το διπλανό τετράγωνο και ο βασιλιάς μας το τετράγωνο μπροστά από τον αντίπαλο βασιλιά. Οι εικόνες 22-1, 22-2, 22-3, 22-4, 22-5, 22-6, 22-7, 22-8, θα μας βοηθήσουν να το καταλάβουμε καλύτερα.

Φυσικά, εικόνες του ματ μπορεί να προκύψουν εάν ο αντίπαλος βασιλιάς βρίσκεται στην άκρη της σκακιάρας και όχι στις γωνίες. Αυτό μπορεί να γίνει εάν καταφέρουμε να αναγκάσουμε τον αντίπαλο βασιλιά να βρεθεί απέναντι από τον δικό μας (άρα δε μπορεί να ξεφύγει σε κανένα τετράγωνο της προτελευταίας γραμμής) και στο τετράγωνο ανάμεσα στους βασιλιάδες βρεθεί ο ένας από τους δυο αξιωματικούς. Αυτός ο αξιωματικός δεν αφήνει τον αντίπαλο βασιλιά να κινηθεί στα διπλανά τετράγωνα της τελευταίας γραμμής στην οποία βρίσκεται. Έτσι, το μόνο τετράγωνο ελεύθερο για τον αντίπαλο βασιλιά είναι αυτό στο οποίο βρίσκεται. Άρα, ο άλλος αξιωματικός μας δίνει σαχ, το οποίο είναι ταυτόχρονα και ματ. Οι εικόνες 22-9, 22-10, 22-11, 22-12, θα μας βοηθήσουν να το καταλάβουμε καλύτερα.

Τέλος, λίγο παραλλαγμένες είναι οι εικόνες του ματ στις εικόνες 22-13, 22-14, 22-15, 22-16. Ο βασιλιάς μας δε βρίσκεται ακριβώς απέναντι από τον αντίπαλο βασιλιά, αλλά ένα τετράγωνο δίπλα.

Σε όλες αυτές τις εικόνες ματ παρατηρήστε τι δουλειά κάνει το κάθε κομμάτι και πως συνεργάζονται μεταξύ τους, έτσι ώστε ο αντίπαλος βασιλιάς να μην έχει τετράγωνο για να ξεφύγει.

Για να αναγκάσουμε τον αντίπαλο βασιλιά να πάει στην τελευταία γραμμή, όπου και θα γίνει ματ, πρέπει να χρησιμοποιήσουμε όλα μας τα κομμάτια. Χρησιμοποιούμε τους αξιωματικούς μας, έτσι ώστε να ελέγχουν δυο διπλανές διαγώνιες γραμμές και με αυτόν τον τρόπο δημιουργούν ένα σύνορο, από το οποίο δε μπορεί να περάσει ο αντίπαλος βασιλιάς, όπως δείχνει η εικόνα 22-17 ή ακόμα καλύτερα όπως δείχνει η εικόνα 22-18. Σε αυτήν την εικόνα ο αντίπαλος βασιλιάς περιορίζεται σε δυο κατευθύνσεις, οπότε έχει και λιγότερα ελεύθερα τετράγωνα για να κινηθεί, το οποίο είναι πάντα καλύτερο για την πλευρά που προσπαθεί να κάνει ματ.

Στη συνέχεια προσπαθούμε με τον βασιλιά μας να περιορίσουμε ακόμα περισσότερο τον αντίπαλο βασιλιά, ελέγχοντας τετράγωνα που θα μπορούσε

να κινηθεί. Το ίδιο μπορούμε να κάνουμε και με τους αξιωματικούς, για να μικρύνουμε ακόμη περισσότερο το σύνορο που έχουμε κάνει, όποτε είναι αυτό εφικτό.

Τέλος, μόλις καταφέρουμε να οδηγήσουμε τον αντίπαλο βασιλιά στην τελευταία γραμμή, προσπαθούμε να τον οδηγήσουμε σε μια από τις γωνίες της σκακιέρας κι εκεί να τον κάνουμε εύκολα ματ. Όμως, πρέπει να προσέχουμε να μη δώσουμε τη δυνατότητα να ξεφύγει προς την άλλη κατεύθυνση ή ακόμα χειρότερα από την τελευταία γραμμή.

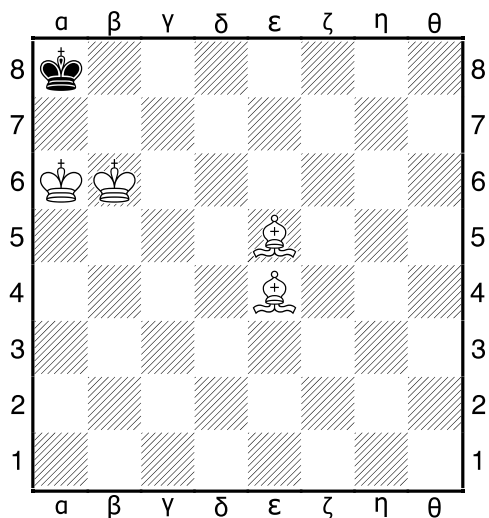
Στην εικόνα 22-19, ο μαύρος βασιλιάς βρίσκεται στην τελευταία γραμμή και τα λευκά αποφασίζουν να τον οδηγήσουν στην πάνω δεξιά γωνία. Χρησιμοποιούν τον μαυροτετράγωνο αξιωματικό τους και δίνουν σαχ έτσι ώστε ο αντίπαλος βασιλιάς να κινηθεί προς τα δεξιά.

Στην εικόνα 20-20, τα λευκά μετακινούν το βασιλιά τους για να εξασφαλίσουν ότι δε θα ξεφύγει από το γωνιακό τετράγωνο, ενώ οι αξιωματικοί ελέγχουν την κατάσταση από τα αριστερά. Ο μαύρος βασιλιάς έχει μόλις 2 τετράγωνα για να κινηθεί.

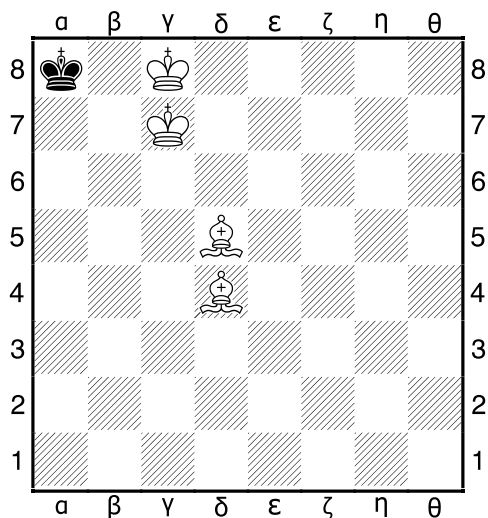
Στην εικόνα 22-21, εάν κουνήσουν τον αξιωματικό τους έτσι όπως δείχνει το βελάκι, τα μαύρα δε θα έχουν κίνηση. Η θέση θα βγει πατ! Σε τέτοιες περιπτώσεις παίζουμε μια ουδέτερη κίνηση, η οποία λέγεται κίνηση αναμονής, χωρίς να χαλάμε τη θέση μας και έτσι αναγκάζουμε τον αντίπαλο να παίξει. Αυτόν τον κανόνα να τον θυμόμαστε πολύ καλά. Θα αποφύγουμε πολλά δυσάρεστα πατ, τα οποία θα μπορούσαμε πολύ εύκολα να τα κάνουμε ματ και να κερδίσουμε. Έτσι μια από τις σωστές κινήσεις αναμονής που θα μπορούσαμε να παίζουμε φαίνεται στην εικόνα 22-22. Ο λευκοτετράγωνος αξιωματικός κινείται ένα τετράγωνο προς τα πίσω, χωρίς να αλλάζει κάτι. Στη συνέχεια τα μαύρα παίζουν τη μοναδική κίνηση που μπορούν: τον βασιλιά τους ένα τετράγωνο προς τα αριστερά.

Στην εικόνα 22-23, τώρα που ο μαύρος βασιλιάς βρίσκεται στο τετράγωνο για να γίνει σαχ, δεν υπάρχει κανένας κίνδυνος. Τα λευκά δίνουν σαχ με τον αξιωματικό τους και αναγκάζουν τον μαύρο βασιλιά να πάει στο γωνιακό τετράγωνο. Μόνο αυτό έμεινε ελεύθερο, οπότε το επόμενο σαχ θα είναι ταυτόχρονα και ματ.

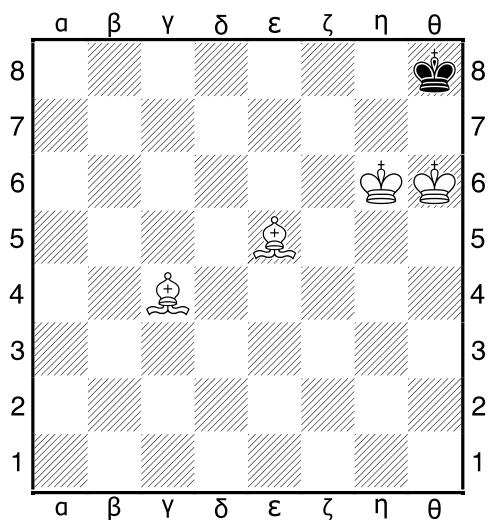
Στην εικόνα 22-24 τα λευκά κάνουν το ματ.



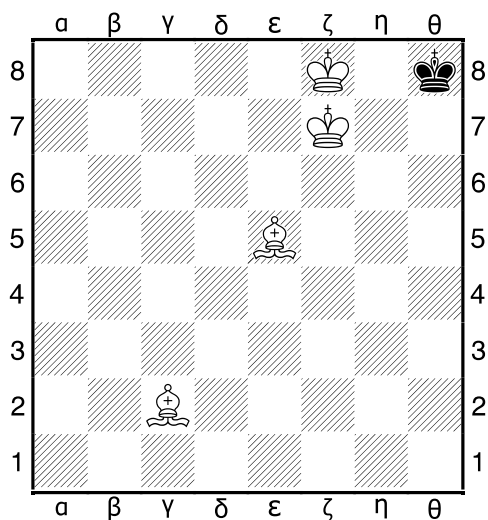
εικόνα 22-1



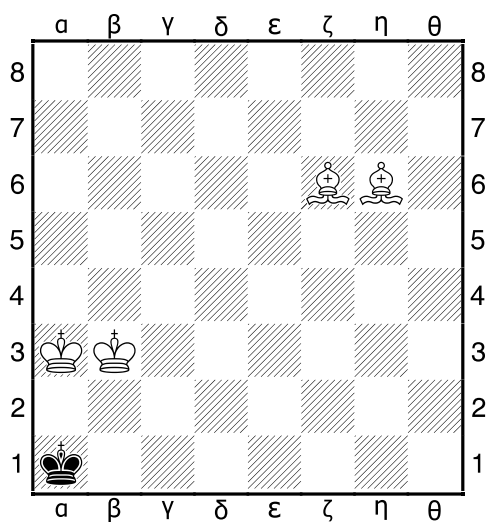
εικόνα 22-2



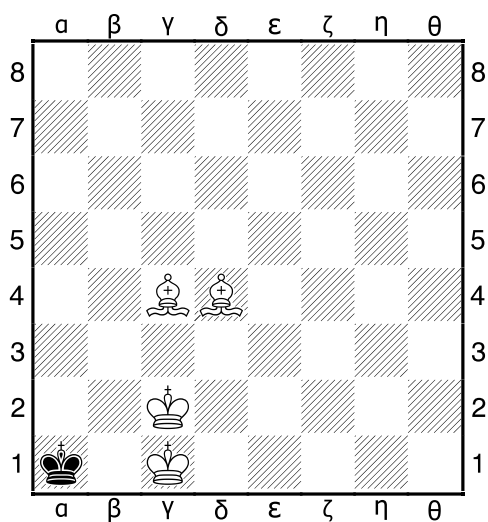
εικόνα 22-3



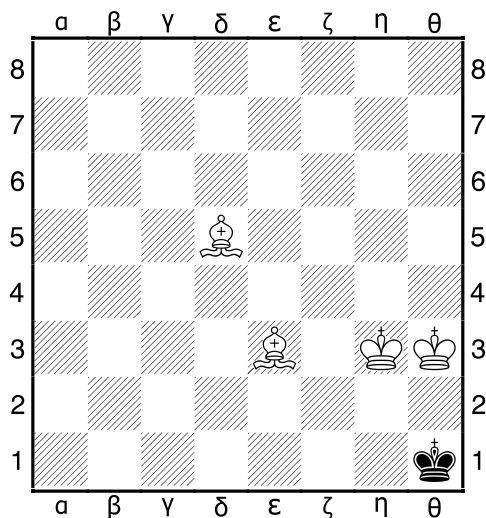
εικόνα 22-4



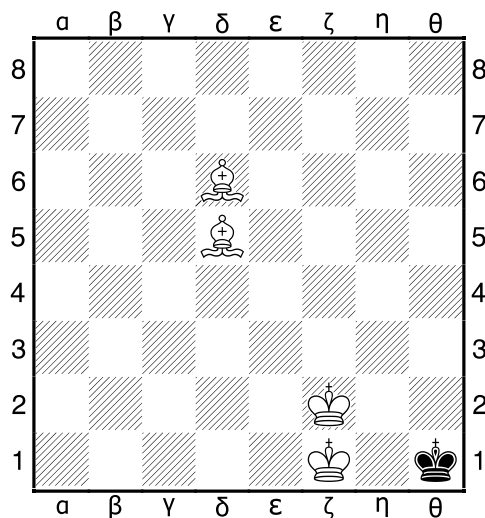
εικόνα 22-5



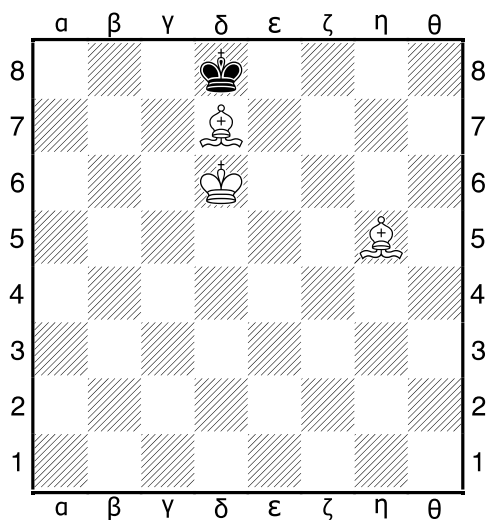
εικόνα 22-6



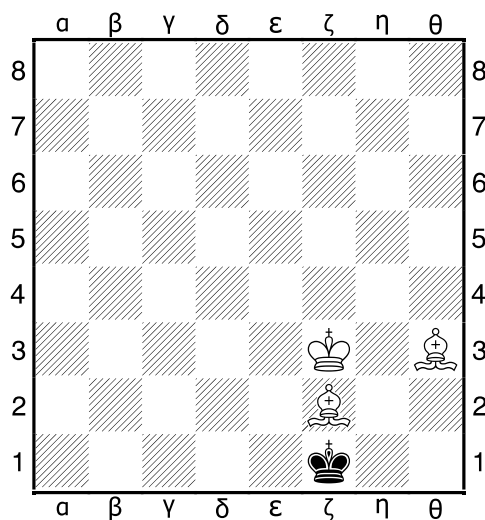
εικόνα 22-7



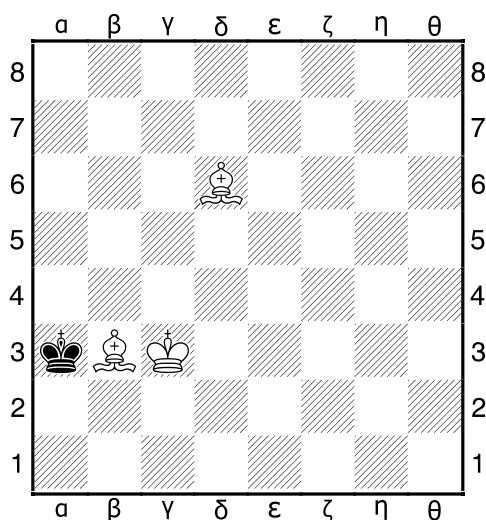
εικόνα 22-8



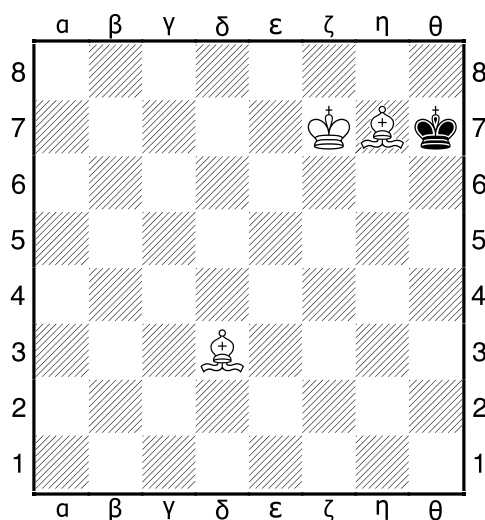
εικόνα 22-9



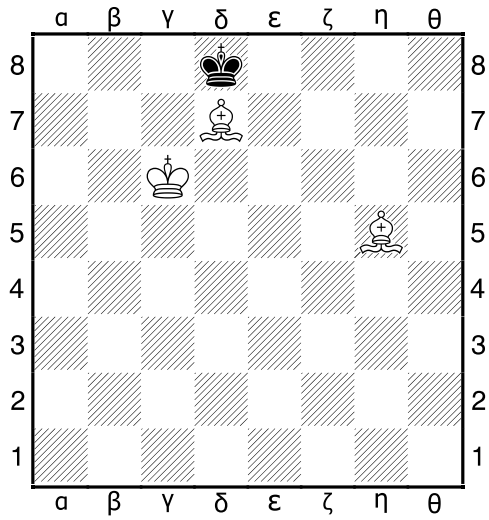
εικόνα 22-10



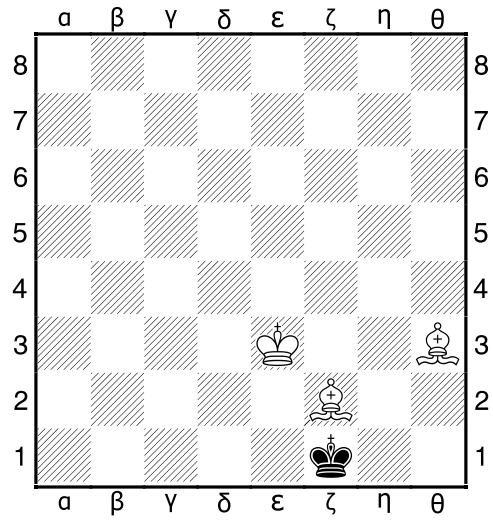
εικόνα 22-11



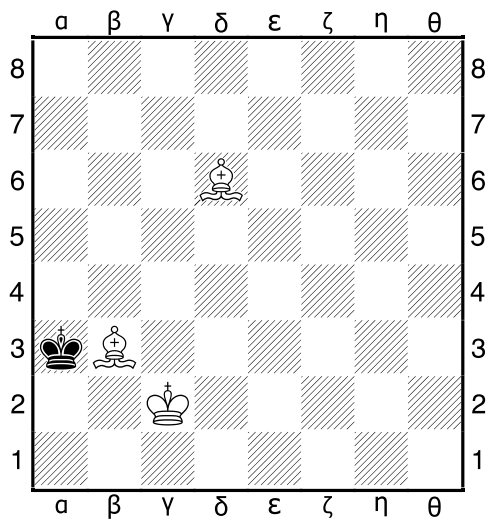
εικόνα 22-12



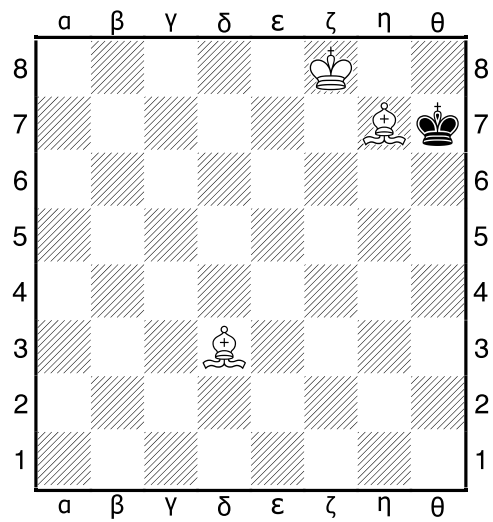
εικόνα 22-13



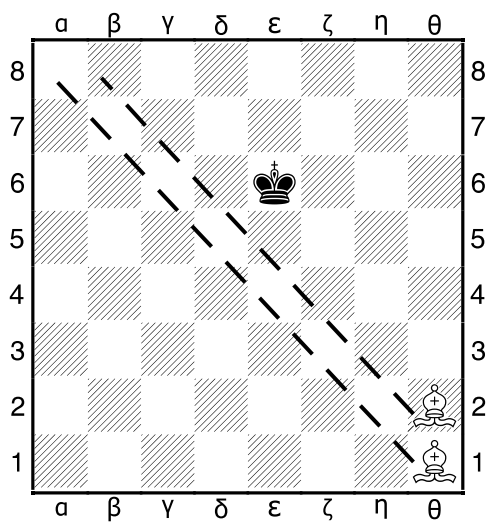
εικόνα 22-14



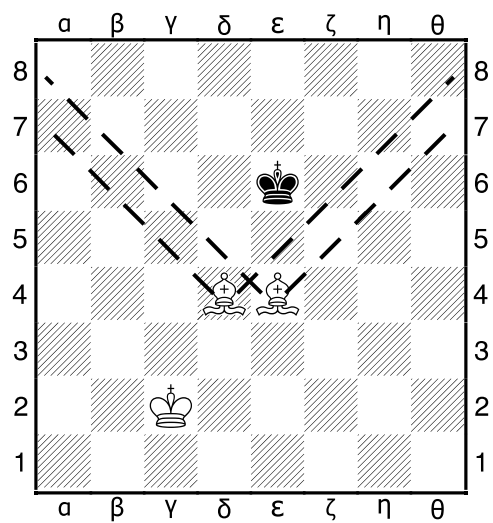
εικόνα 22-15



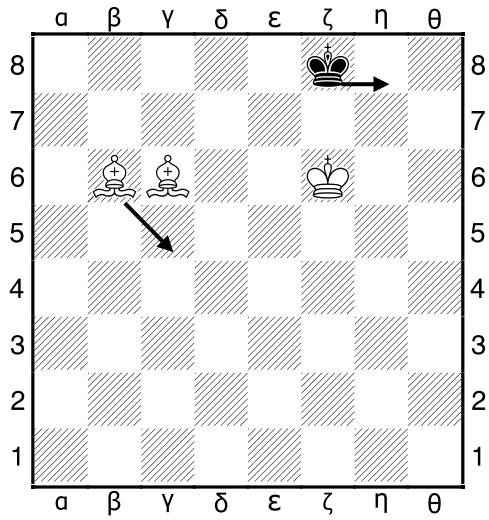
εικόνα 22-16



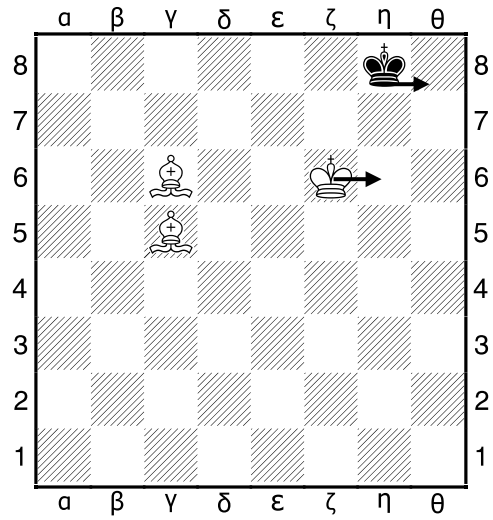
εικόνα 22-17



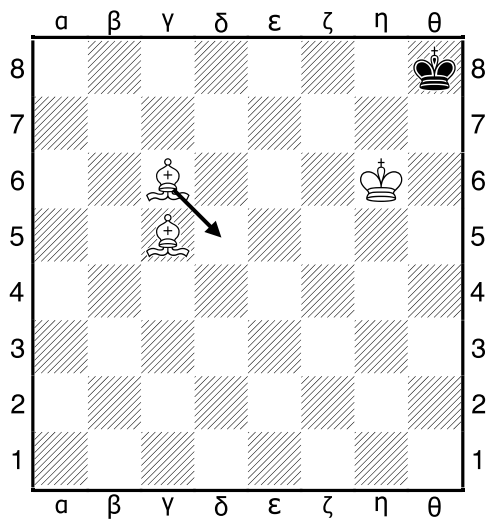
εικόνα 22-18



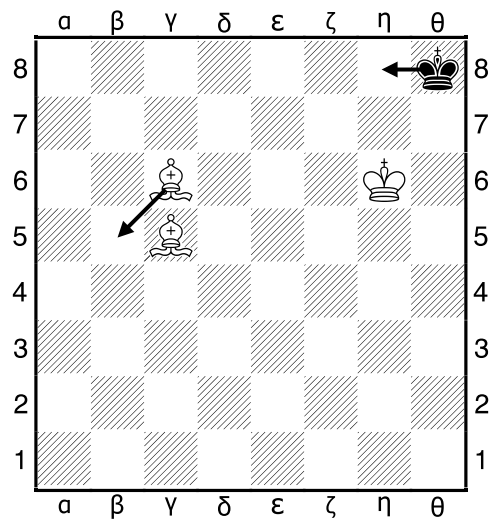
εικόνα 22-19



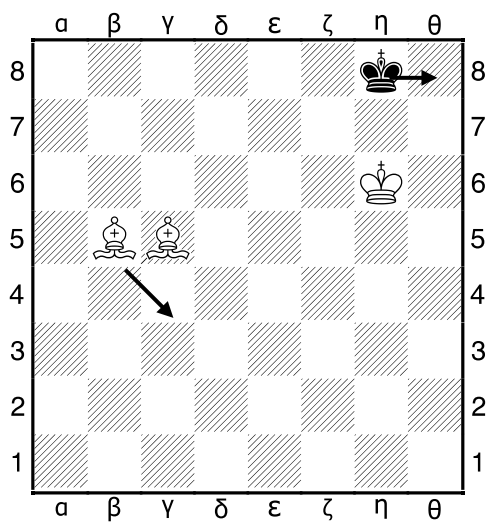
εικόνα 22-20



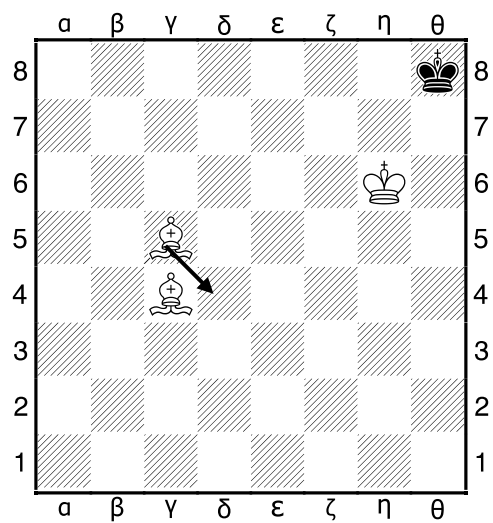
εικόνα 22-21



εικόνα 22-22



εικόνα 22-23



εικόνα 22-24

23) Βασικά Ματ – vs

Το ματ με δυο ίππους γίνεται όταν ο αντίπαλος βασιλιάς βρίσκεται σε μια από τις 4 γωνίες της σκακιέρας. Οι εικόνες του ματ είναι οι εξής: ο ένας ίππος κάνει σαχ, ο άλλος ίππος ελέγχει το διπλανό τετράγωνο και ο βασιλιάς μας τα δυο τετράγωνα μπροστά από τον αντίπαλο βασιλιά. Οι εικόνες 23-1, 23-2, 23-3, θα μας βοηθήσουν να το καταλάβουμε καλύτερα.

Εικόνες του ματ δε μπορεί να προκύψουν εάν ο αντίπαλος βασιλιάς βρίσκεται απλώς στην άκρη της σκακιέρας. Πρέπει να βρίσκεται οπωσδήποτε σε ένα από τα τέσσερα γωνιακά τετράγωνα. Το ματ δε μπορεί να γίνει, γιατί όπως και να τοποθετήσουμε τα κομμάτια μας, πάντα ο αντίπαλος βασιλιάς θα έχει ένα τετράγωνο για να ξεφύγει, όπως φαίνεται στην εικόνα 23-4.

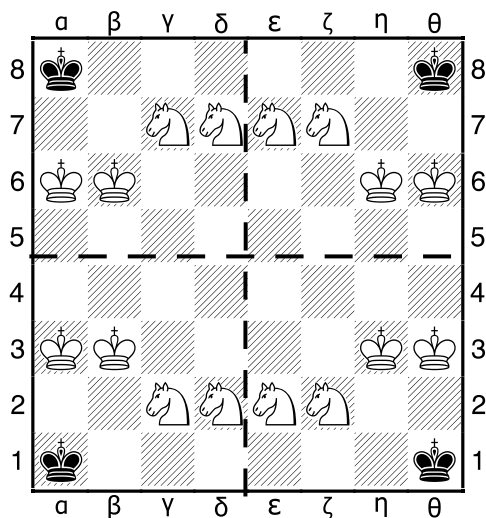
Το ματ με τους ίππους μπορεί να γίνει μόνο εάν ο αντίπαλος βασιλιάς μας βοηθήσει για να κάνουμε ματ. Με άλλα λόγια, με την καλύτερη δυνατή άμυνα το ματ δε μπορεί να γίνει. Για να περιορίσουμε τον αντίπαλο βασιλιά στην άκρη της σκακιέρας είναι εύκολο. Στη συνέχεια, το πρόβλημα είναι ότι δε μπορούμε να βγάλουμε μια θέση με τον αντίπαλο βασιλιά στη γωνία της σκακιέρας και ταυτόχρονα να μετακινήσουμε τον ίππο μας για να κάνουμε το τελικό σαχ ματ. Χρειαζόμαστε δυο κινήσεις. Ας δούμε το επόμενο παράδειγμα για να το καταλάβουμε καλύτερα.

Στην εικόνα 23-5, ο μαύρος βασιλιάς βρίσκεται στην άκρη της σκακιέρας και συγκεκριμένα στο προτελευταίο τετράγωνο από τη γωνία, εκεί που θα θέλαμε να τον οδηγήσουμε για να κάνουμε ματ. Για να γίνει αυτό θα πρέπει να ελέγξουμε όλα τα υπόλοιπα τετράγωνα για να μην ξεφύγει. Αυτά τα τετράγωνα που πρέπει να ελεγχθούν φαίνονται στην εικόνα 23-5 με «X». Για να ελέγξουμε τα 3 τετράγωνα μπροστά από τον αντίπαλο βασιλιά ας χρησιμοποιήσουμε τον δικό μας (εικόνα 23-6), οπότε τώρα ο μαύρος βασιλιάς μπορεί να ξεφύγει από το τετράγωνο που βρίσκεται στα δεξιά του και συμβολίζεται με «X». Προς τα αριστερά δε θα ήθελε να πάει γιατί είναι η γωνία και θέλει να την αποφύγει. Το τετράγωνο με «X» στα δεξιά θα το ελέγξουμε με τον έναν από τους δυο ίππους μας. Αυτό μπορεί να γίνει από 3 διαφορετικά τετράγωνα, όπως φαίνεται στην εικόνα 23-7. Έτσι, ο μαύρος βασιλιάς θα κινείται μόνο σε 2 τετράγωνα: στο γωνιακό και στο προτελευταίο. Για να πετύχουμε το ματ θα πρέπει να κάνουμε σαχ στο προτελευταίο τετράγωνο με τον δεύτερο ίππο μας, έτσι ώστε να οδηγήσουμε τον μαύρο βασιλιά στη γωνία, ελέγχοντας παράλληλα το προτελευταίο τετράγωνο και αμέσως μετά με τον άλλο μας ίππο να κάνουμε σαχ-ματ στο γωνιακό τετράγωνο. Αυτό δε μπορεί να γίνει σε μια κίνηση και αν κάνουμε δυο

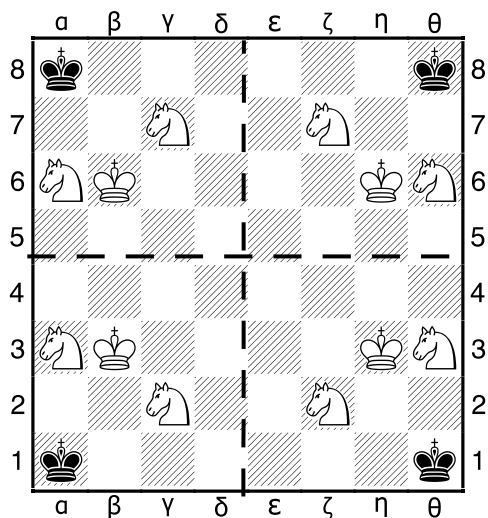
κινήσεις, ο μαύρος βασιλιάς θα βρίσκεται στη γωνία και δε θα μπορεί να κινηθεί, άρα θα είναι πατ.

Στην εικόνα 23-8 ο μαύρος βασιλιάς κινείται αναγκαστικά στη γωνία και τα λευκά δε μπορούν να κάνουν ματ με μια κίνηση, αλλά με δυο, όπως δείχνουν τα βελάκια στην εικόνα 23-9. Αυτό όμως μετά την πρώτη κίνηση του ίππου θα οδηγήσει την παρτίδα σε πατ, αφού ο μαύρος βασιλιάς είναι εγκλωβισμένος στη γωνία και δεν έχει τετράγωνο για να κινηθεί.

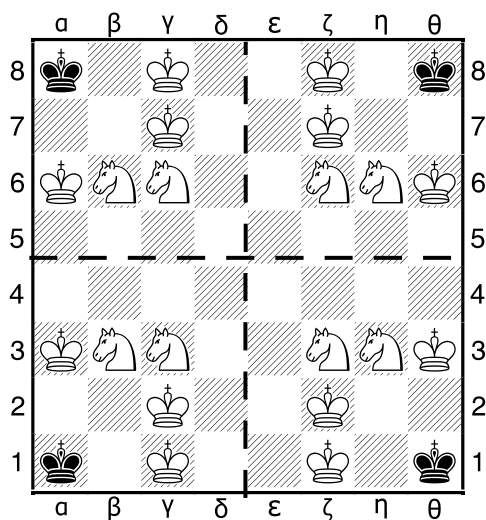
Ας δούμε και με ποιον τρόπο μπορεί να γίνει το ματ, εάν τα μαύρα παίξουν λανθασμένα. Στην εικόνα 23-10 τα λευκά κάνουν σαχ, αλλά δεν ελέγχουν το τετράγωνο στα δεξιά του μαύρου βασιλιά, από το οποίο θα μπορούσε να ξεφύγει και να γλυτώσει. Έτσι, παίζει λανθασμένα και κινείται στη γωνία, όπως δείχνει η εικόνα 23-11. Τώρα το ματ είναι εύκολο, όπως δείχνει το βελάκι.

ΤΜΗΜΑ Α – ΘΕΩΡΙΑ

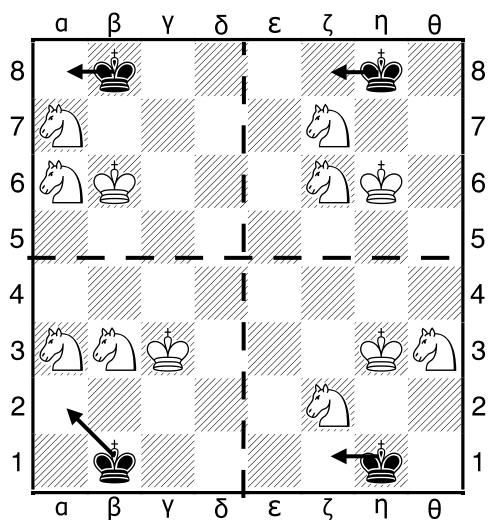
εικόνα 23-1



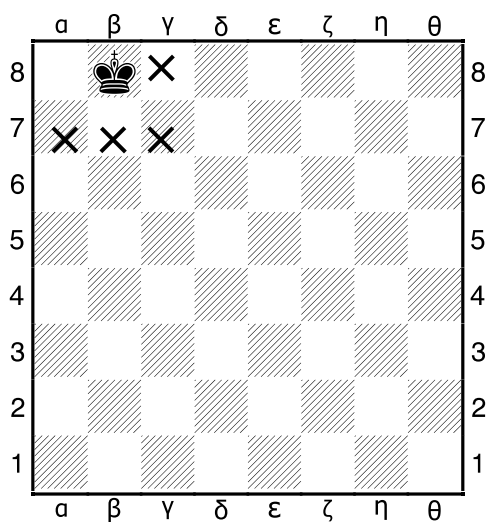
ΕΙΚΟΝΑ 23-2



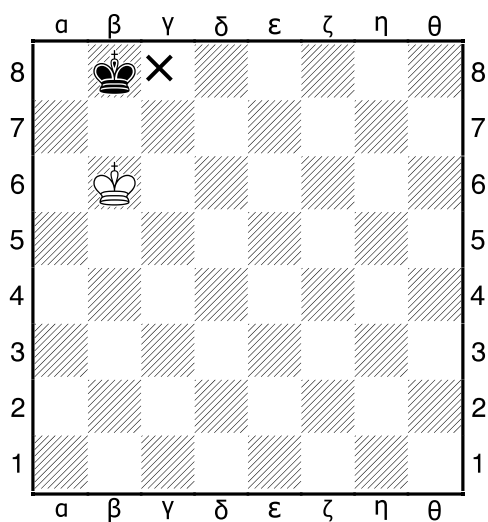
ΕΙΚΟΝΑ 23-3



ΕΙΚΟΝΑ 23-4

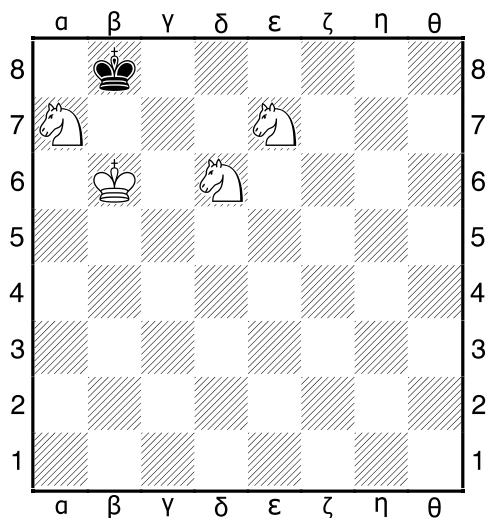


εικόνα 23-5

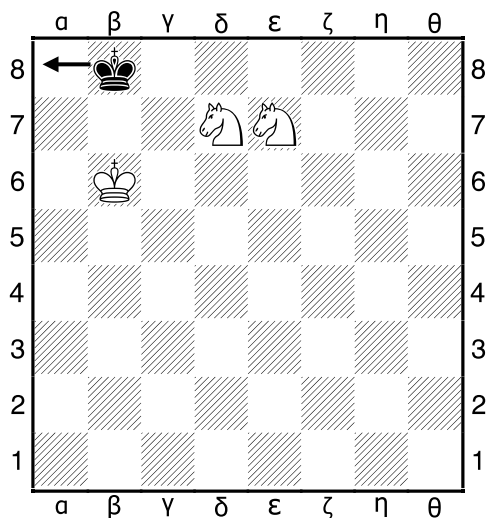


ΕΙΚΟΝΑ 23-6

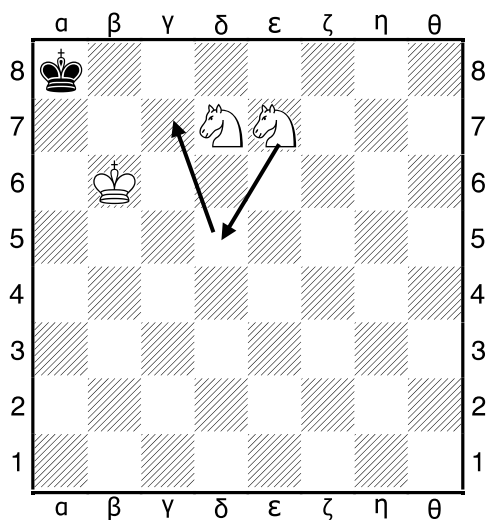
ΤΜΗΜΑ Α – ΘΕΩΡΙΑ



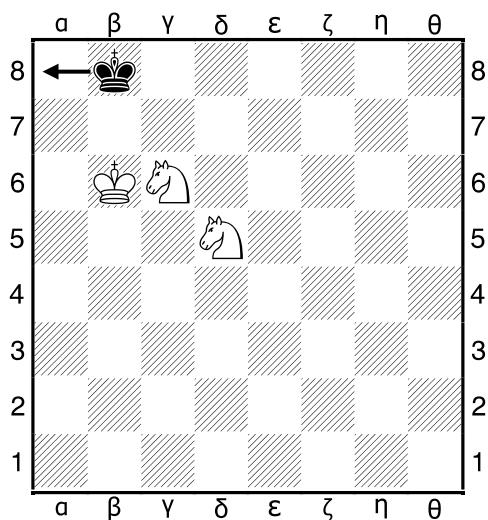
εικόνα 23-7



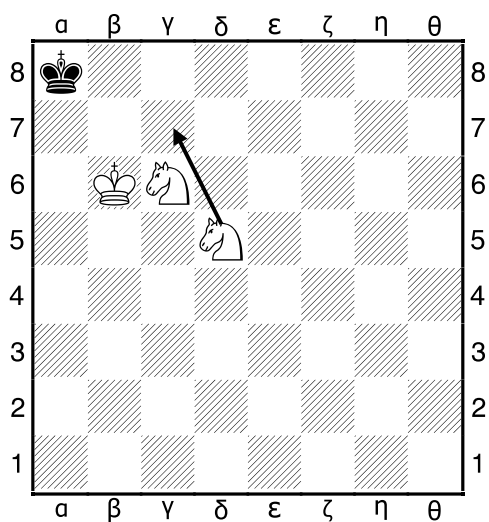
εικόνα 23-8



εικόνα 23-9



εικόνα 23-10



εικόνα 23-11

24) Βασικά Ματ – vs

Το ματ με αξιωματικό και ίππο γίνεται όταν ο αντίπαλος βασιλιάς βρίσκεται σε μια από τις 4 γωνίες της σκακιάρας. Οι εικόνες του ματ είναι οι εξής: ο αξιωματικός κάνει σαχ από τη μεγάλη διαγώνιο, ο ίππος ελέγχει το διπλανό τετράγωνο και ο βασιλιάς μας το τετράγωνο μπροστά από τον αντίπαλο βασιλιά. Οι εικόνες 24-1, 24-2, θα μας βοηθήσουν να το καταλάβουμε καλύτερα.

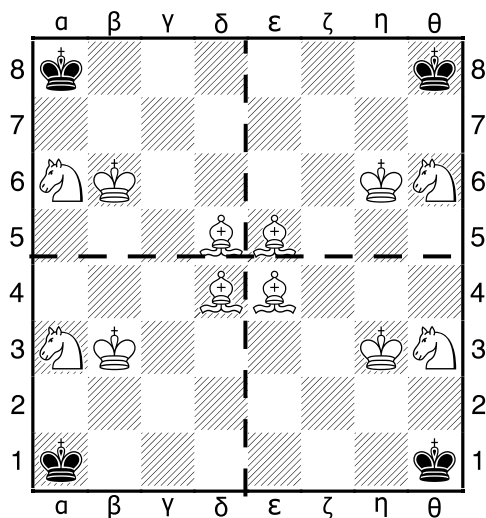
Φυσικά, εικόνες του ματ μπορεί να προκύψουν εάν ο αντίπαλος βασιλιάς βρίσκεται στην άκρη της σκακιάρας και όχι στις γωνίες. Αυτό μπορεί να γίνει εάν καταφέρουμε να αναγκάσουμε τον αντίπαλο βασιλιά να βρεθεί απέναντι από τον δικό μας (άρα δε μπορεί να ξεφύγει σε κανένα τετράγωνο της προτελευταίας γραμμής) και στο τετράγωνο ανάμεσα στους βασιλιάδες βρεθεί ο αξιωματικός μας. Αυτός ο αξιωματικός δεν αφήνει τον αντίπαλο βασιλιά να κινηθεί στα διπλανά τετράγωνα της τελευταίας γραμμής στην οποία βρίσκεται. Έτσι, το μόνο τετράγωνο ελεύθερο για τον αντίπαλο βασιλιά είναι αυτό στο οποίο βρίσκεται. Άρα, ο ίππος μας δίνει σαχ, το οποίο είναι ταυτόχρονα και ματ. Η εικόνα 24-3, θα μας βοηθήσει να το καταλάβουμε καλύτερα. Μια άλλη, πιο σπάνια εικόνα ματ, δείχνει η εικόνα 24-4. Αυτά τα ματ μπορούν να γίνουν μόνο στην περίπτωση που παίξει λάθος ο αμυνόμενος βασιλιάς.

Το ματ με αξιωματικό και ίππο μπορεί να γίνει, ακόμα και αν ο αντίπαλος βασιλιάς παίξει την καλύτερη άμυνα. Για να περιορίσουμε τον αντίπαλο βασιλιά στην άκρη της σκακιάρας χρησιμοποιούμε όλα μας τα κομμάτια. Ο αξιωματικός ελέγχει τα τετράγωνα του χρώματος, στα οποία κινείται, ο ίππος τα τετράγωνα του αντίθετου χρώματος και ο βασιλιάς προσπαθεί κι αυτός με τη σειρά του να περιορίζει τα τετράγωνα που μπορεί να κινηθεί ο αντίπαλος βασιλιάς. Έτσι, σιγά-σιγά ο αντίπαλος βασιλιάς οδηγείται στην άκρη της σκακιάρας. Στη συνέχεια, προσπαθούμε με τη βοήθεια των κομματιών μας να οδηγήσουμε τον αντίπαλο βασιλιά στη γωνία που έχει το ίδιο χρώμα με τον αξιωματικό που έχουμε, καθώς μόνο στη «σωστή» γωνία μπορεί να γίνει το ματ. Ας δούμε το επόμενο παράδειγμα για να το καταλάβουμε καλύτερα.

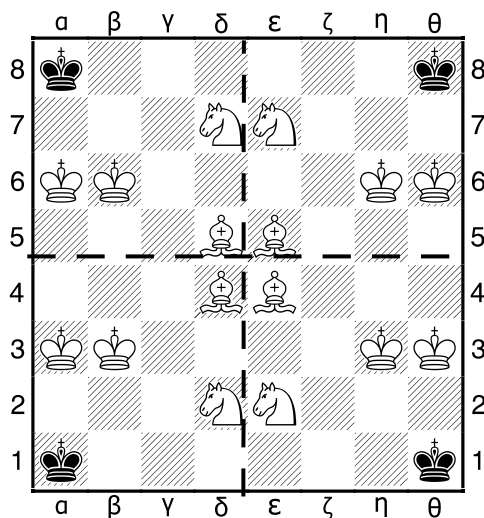
Στην εικόνα 24-4 τα λευκά έχουν λευκοτετράγωνο αξιωματικό, οπότε θα προσπαθήσουν να οδηγήσουν τον μαύρο βασιλιά στην αριστερή γωνία, που έχει λευκό χρώμα. Ο αξιωματικός δίνει σαχ και αναγκάζει τον μαύρο βασιλιά να πάει προς τα αριστερά, πιο κοντά στη «σωστή» γωνία. Στη συνέχεια, στην εικόνα 24-5, τα λευκά βελτιώνουν τη θέση του βασιλιά τους, μετακινώντας τον κατά ένα τετράγωνο προς τα αριστερά. Ο μαύρος βασιλιάς με τη σειρά του μετακινείται στο γωνιακό τετράγωνο, το μόνο ελεύθερο που του έχει μείνει.

Τώρα, στην εικόνα 24-6, σειρά έχει ο έλεγχος του προτελευταίου τετραγώνου (σημειωμένο με «X») από τον λευκό ίππο, μετακινώντας τον όπως δείχνουν τα βελάκια. Στην εικόνα 24-7 ο λευκός ίππος δίνει σαχ, υποχρεώνοντας τον μαύρο βασιλιά να πάει στη γωνία, όπου και θα δεχτεί το ματ από τον λευκό αξιωματικό (εικόνα 24-8).

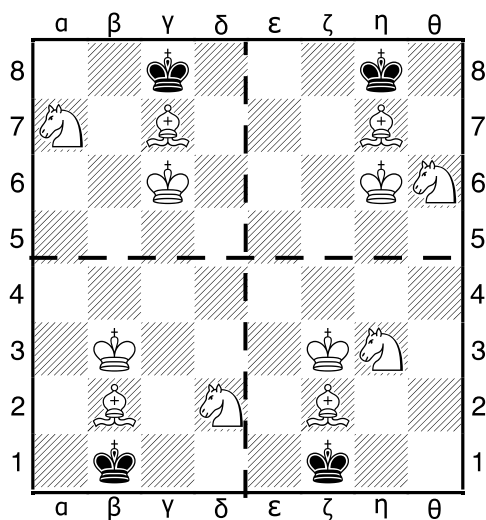
Αξίζει να δούμε την εικόνα 24-9. Σε αυτήν την θέση παίζουν τα λευκά και πρέπει να προσέξουν, καθώς αν μετακινήσουν τον ίππο τους, έτσι όπως δείχνει το βελάκι, για να περιορίσουν τον μαύρο βασιλιά, αυτός δε θα μπορεί να κινηθεί και η θέση θα είναι πατ. Έτσι, τα λευκά θα πρέπει να χάσουν μια κίνηση, η οποία δε θα αλλάζει κάτι στη θέση, απλώς θα δίνει την κίνηση στα μαύρα, όπως δείχνει η εικόνα 24-10. Τα λευκά επιλέγουν να μετακινήσουν τον αξιωματικό τους στην ίδια διαγώνιο και τα μαύρα μετακινούν το βασιλιά τους στο μόνο ελεύθερο τετράγωνο δίπλα δεξιά. Έτσι τώρα η κίνηση του ίππου γίνεται με σαχ και θα ακολουθήσει το ματ με τον αξιωματικό, όπως έχουμε ήδη γνωρίσει (εικόνα 24-11).



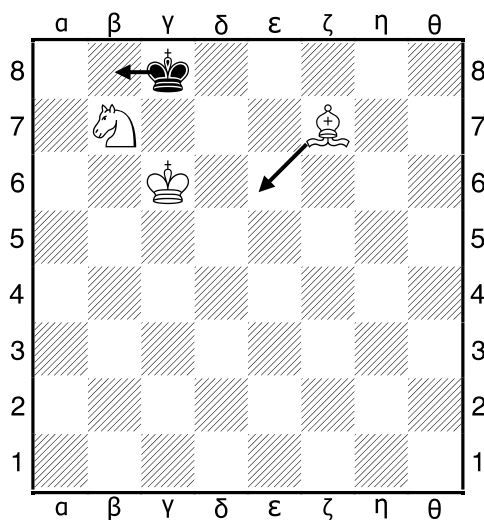
εικόνα 24-1



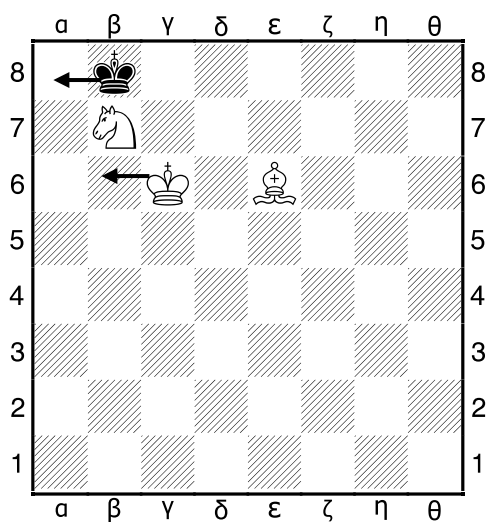
εικόνα 24-2



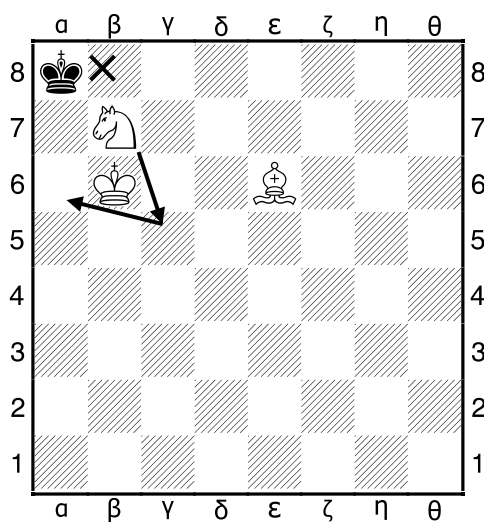
εικόνα 24-3



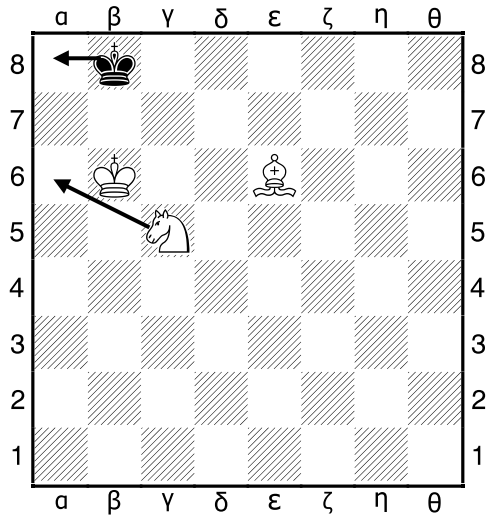
εικόνα 24-4



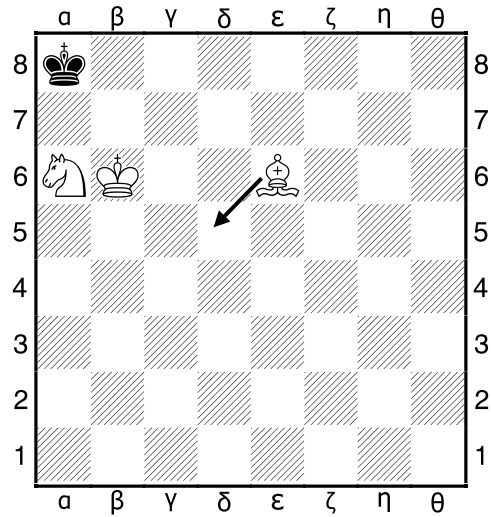
εικόνα 24-5



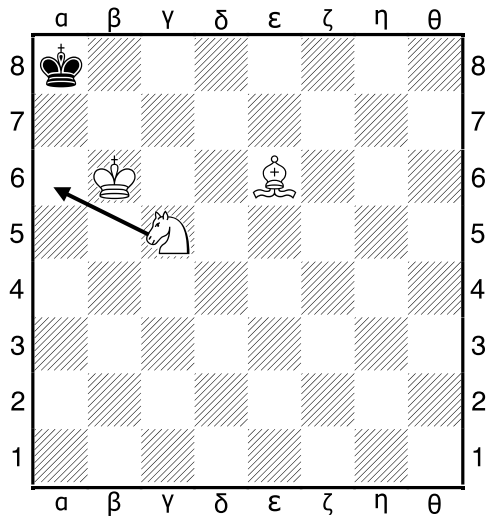
εικόνα 24-6



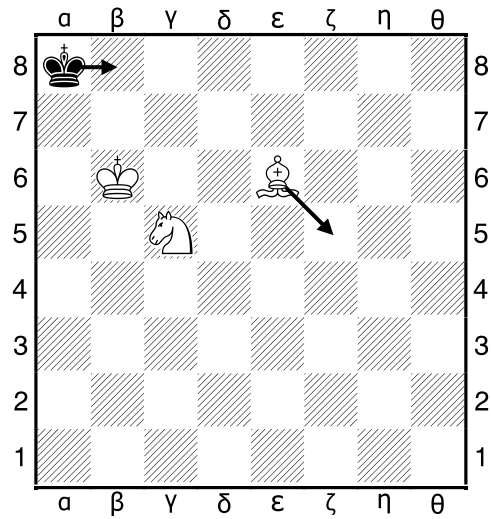
εικόνα 24-7



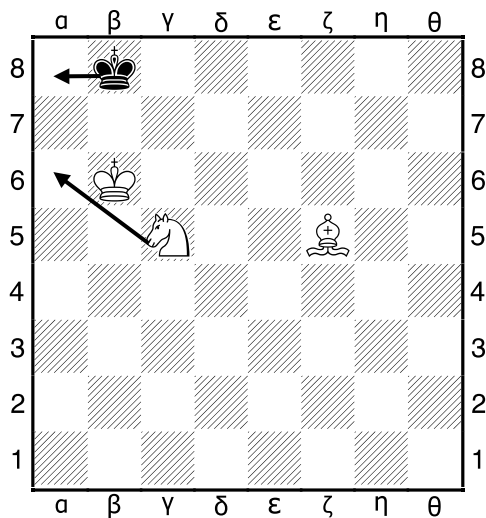
εικόνα 24-8



εικόνα 24-9



εικόνα 24-10



εικόνα 23-11

25) Τμήματα Παρτίδας

Μια σκακιστική παρτίδα αποτελείται από 3 στάδια – τμήματα: το άνοιγμα, το μέσον και το φινάλε.

Το πρώτο στάδιο μιας σκακιστικής παρτίδας ονομάζεται άνοιγμα. Στο άνοιγμα, οι δυο πλευρές προσπαθούν να αναπτύξουν τα κομμάτια τους, όσο γίνεται πιο γρήγορα και αρμονικά, έτσι ώστε η παρτίδα να περάσει στο επόμενο στάδιο, το οποίο ονομάζεται μέσον. Η ανάπτυξη των κομματιών στο άνοιγμα είναι σημαντική και για τις δυο παρατάξεις, καθώς τα κομμάτια στην αρχική τους θέση έχουν μικρή κινητικότητα. Μόλις αναπτυχθούν πιο κεντρικά στη σκακιέρα, η κινητικότητά τους αυξάνεται. Έτσι, αποκτούν μεγαλύτερη δύναμη και είναι ικανά να επιτίθενται και να αμύνονται με μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα.

Το δεύτερο στάδιο μιας σκακιστικής παρτίδας ονομάζεται μέσον. Στον μέσον, τα κομμάτια και των δυο παρατάξεων έχουν αναπτυχθεί και προσπαθούν να υλοποιήσουν κάποιο σχέδιο, σύμφωνα με το οποίο θα λειτουργήσουν. Το σχέδιο, στο μέσον της παρτίδας, είναι ένα από τα πιο σημαντικά και δύσκολα πράγματα στο σκάκι. Χωρίς σχέδιο, τα κομμάτια απλώς να κινούνται, χωρίς την απαιτούμενη αρμονία και συνεργασία μεταξύ τους κι έτσι η αποτελεσματικότητά τους θα είναι μηδαμινή.

Το τρίτο και τελευταίο στάδιο μιας σκακιστικής παρτίδας ονομάζεται φινάλε. Στο φινάλε, έχουν μείνει ελάχιστα κομμάτια στη σκακιέρα και ο στόχος πλέον αλλάζει, καθώς η προαγωγή του πιονιού αρχίζει να αποκτά πρωταγωνιστικό ρόλο, στα σχέδια και των δυο παρατάξεων. Επειδή έχουν μείνει λίγα κομμάτια και στις δυο πλευρές, το ματ στον αντίπαλο βασιλιά είναι πολύ δύσκολο, έως αδύνατο. Έτσι, στο φινάλε ο βασιλιάς αναπτύσσεται και συμμετέχει ενεργά στην εξέλιξη της παρτίδας και πολλές φορές αποκτά πρωταγωνιστικό ρόλο. Επιπλέον, οι κινήσεις των κομματιών αποκτούν μεγαλύτερη βαρύτητα, καθώς ακόμα και ένα μικρό λάθος μπορεί να οδηγήσει στην ήττα.

26) Βασικές Αρχές Ανοιγμάτων

Οι βασικές αρχές των ανοιγμάτων είναι κάποιοι γενικοί κανόνες, σύμφωνα με τους οποίους προσπαθούμε να κάνουμε την πιο ιδανική ανάπτυξη των κομματιών μας στην αρχή της παρτίδας. Ο στόχος μας είναι να αναπτύξουμε όλα μας τα κομμάτια ελέγχοντας κεντρικά τετράγωνα και να εξασφαλίσουμε τον βασιλιά μας, τις περισσότερες φορές κάνοντας ροκέ. Φροντίζουμε τα κομμάτια μας να συνεργάζονται μεταξύ τους και να μην σκοντάφτουν το ένα πάνω στο άλλο.

Είναι σημαντικό να προσέχουμε το πιο ευάλωτο σημείο, το οποίο υπερασπίζεται μόνο από το βασιλιά. Στην αρχική θέση των κομματιών το σημείο αυτό βρίσκεται σε κύκλο, στην εικόνα 26-1. Μια αποτελεσματική επίθεση σε αυτό το σημείο συχνά οδηγεί σε μια γρήγορη νίκη.

Στην αρχή προσπαθούμε να μετακινήσουμε ένα ή και τα δυο κεντρικά πιόνια, ανάλογα με το αν θα μας το επιτρέψει ο αντίπαλος, για να ανοίξει ο δρόμος για τους αξιωματικούς και τη βασίλισσα (εικόνα 26-2).

Γενικά, προσπαθούμε να αναπτύξουμε πρώτα τα ελαφρά μας κομμάτια (τους ίππους και τους αξιωματικούς) και να κάνουμε ροκέ και στη συνέχεια επιλέγουμε να αναπτύξουμε τα βαριά μας κομμάτια (τη βασίλισσα και τους πύργους).

Οι ίπποι είναι πιο αποτελεσματικοί όταν αναπτύσσονται στα τετράγωνα που δείχνει η εικόνα 26-3. Σε αυτές τις θέσεις ελέγχουν πολλά τετράγωνα και είναι αρκετά ενεργητικοί, όπως δείχνουν οι εικόνες 26-4 και 26-5.

Οι αξιωματικοί είναι αποτελεσματικοί όταν αναπτύσσονται σε διαγώνιες γραμμές, οι οποίες συχνά περνούν από κεντρικά τετράγωνα και δεν κινδυνεύουν να εκδιωχθούν από αντίπαλα πιόνια (εικόνα 26-6). Επίσης, είναι χρήσιμοι να απειλούν τους αντίπαλους ίππους, οι οποίοι έχουν αναπτυχθεί σε τετράγωνα που είχαμε δει στις εικόνες 26-3, 26-4, 26-5. Αυτές οι απειλές είναι ισχυρές, γιατί οι ίπποι δε μπορούν να κινηθούν, γιατί από πίσω τους στην ίδια διαγώνιο βρίσκονται ο βασιλιάς ή η βασίλισσα (εικόνες 26-7, 26-8). Έτσι, είναι χρήσιμο πολλές φορές να παρεμβάλουμε τον αξιωματικό μας, για να μην είναι τόσο επικίνδυνη πλέον η απειλή αυτή. Έτσι ο ίππος τώρα μπορεί να κινηθεί, χωρίς καμιά απώλεια υλικού (εικόνα 26-9).

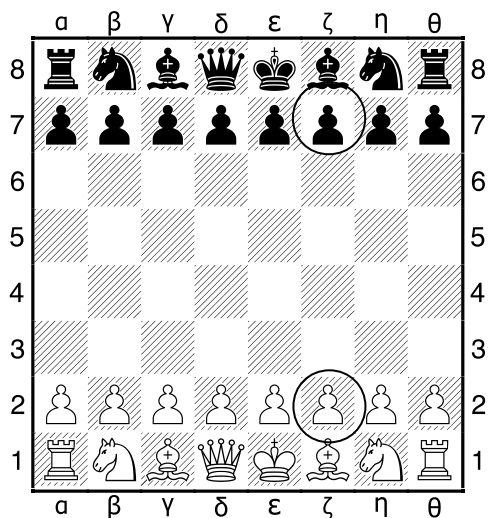
Στη συνέχεια, το ροκέ είναι πολύ χρήσιμο να γίνεται νωρίς, καθώς εξασφαλίζει την ασφάλεια του βασιλιά μας και ταυτόχρονα δίνει τη

δυνατότητα στον πύργο (με τον οποίο έχει κάνει το ροκέ), να καταλήξει σε πιο ενεργητικό τετράγωνο (εικόνες 26-10, 26-11).

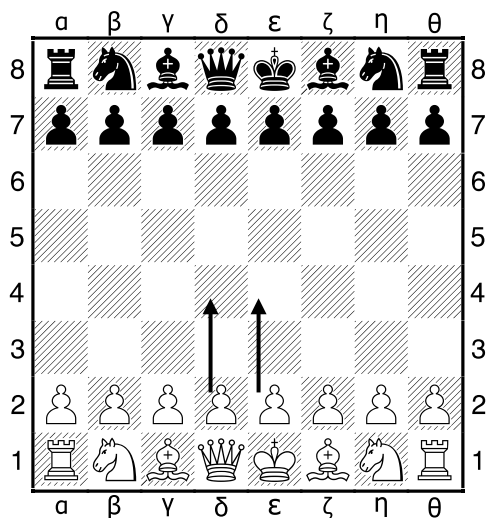
Στη συνέχεια, η ανάπτυξη των κομματιών ολοκληρώνεται με τη βασίλισσα και τους πύργους. Οι πύργοι είναι πιο χρήσιμοι όταν ελέγχουν κάθετες στήλες, στις οποίες δεν υπάρχουν δικά μας πιόνια, για να ελέγχουν περισσότερα τετράγωνα (εικόνα 26-12).

Επίσης, είναι σημαντικό να προσέχουμε το υλικό μας και να μην το δίνουμε χωρίς κάποιο αντάλλαγμα. Όταν απειλείται κάποιο από τα κομμάτια μας, οφείλουμε να το υπερασπίσουμε. Κάθε κομμάτι έχει τη δική του δύναμη, οπότε μπορούμε να υπολογίσουμε ποιες ανταλλαγές κομματιών μας συμφέρουν και ποιες όχι.

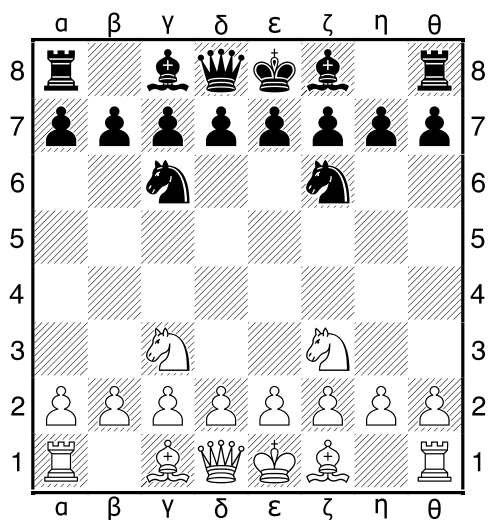
Τέλος, πρέπει να προσέχουμε για τυχόν επιθέσεις στο βασιλιά μας από τον αντίπαλο, ακόμα και αν έχει κάνει ροκέ και προσπαθούμε να επιτεθούμε εμείς στον αντίπαλο βασιλιά. Η επιτυχία ή όχι μιας επίθεσης στον βασιλιά εξαρτάται από την συνεργασία των κομματιών μας και από τις τυχόν αδυναμίες που μπορεί να υπάρχουν στο αντίπαλο στρατόπεδο.



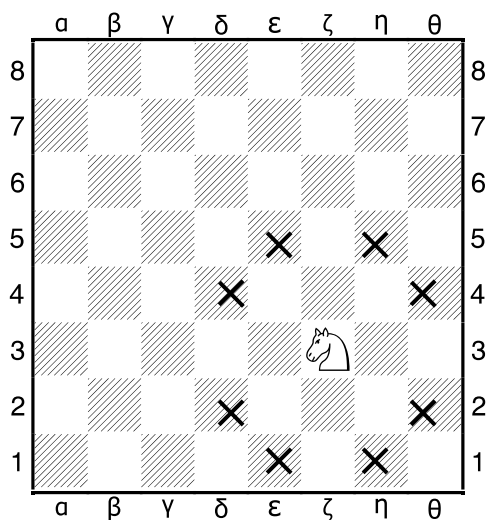
εικόνα 26-1



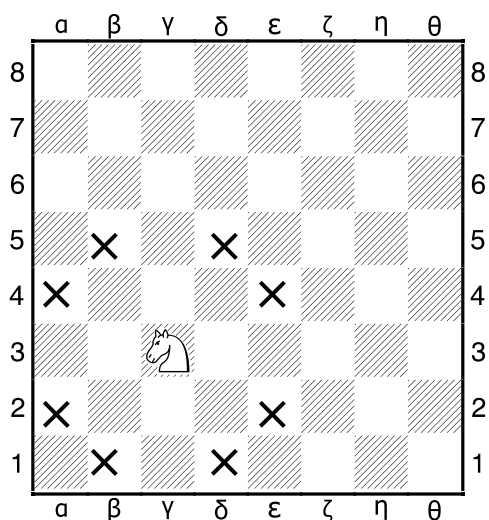
εικόνα 26-2



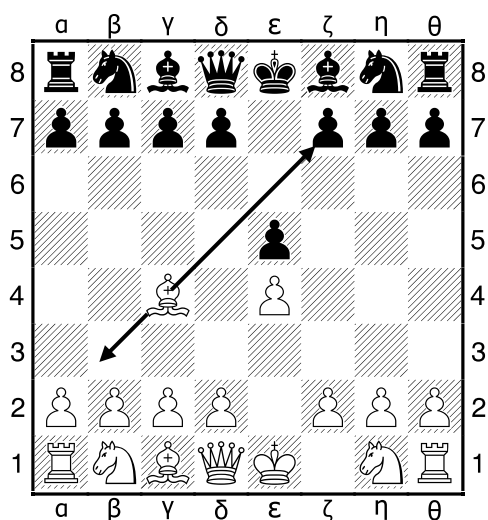
εικόνα 26-3



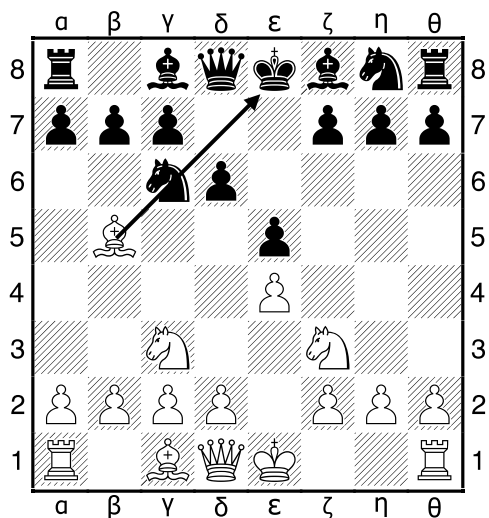
εικόνα 26-4



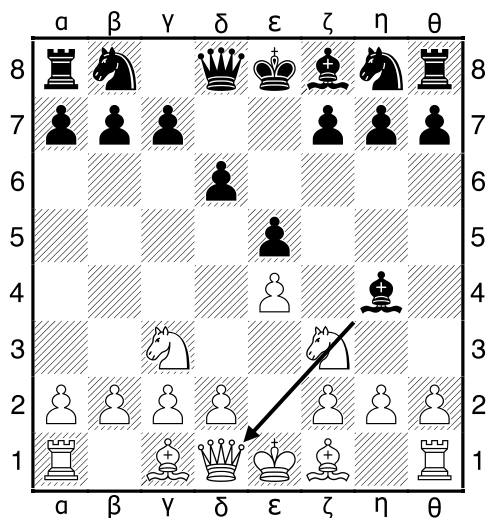
εικόνα 26-5



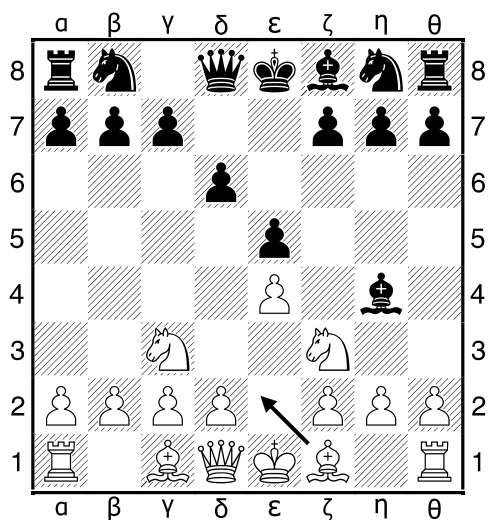
εικόνα 26-6



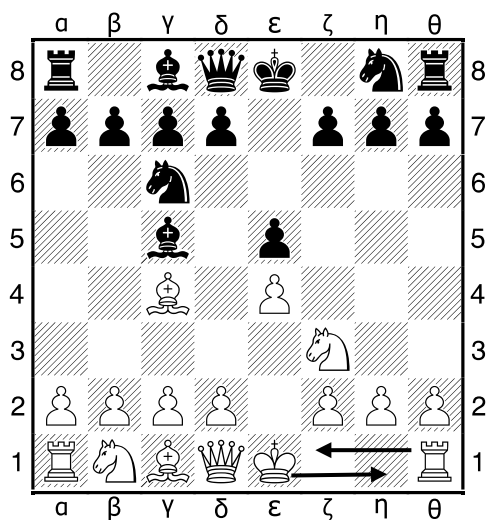
εικόνα 26-7



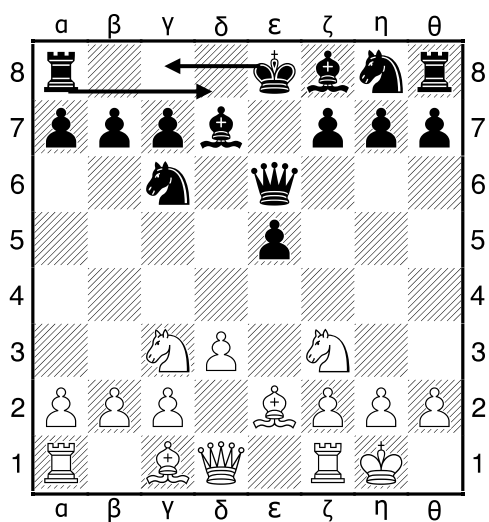
εικόνα 26-8



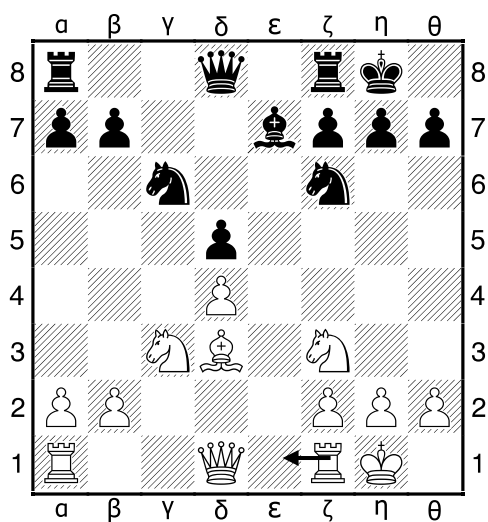
εικόνα 26-9



εικόνα 26-10



εικόνα 26-11



εικόνα 26-12

27) Ναπολεόντιο Ματ – Επίθεση και Άμυνα

Το ναπολεόντιο ματ ή ματ του Ναπολέοντα είναι η πιο γρήγορη επίθεση που μπορεί να γίνει στον αντίπαλο βασιλιά. Το ματ αυτό συνήθως γίνεται από τα λευκά, γιατί έχουν την πρώτη κίνηση. Αυτή η γρήγορη επίθεση έχει επιτυχία μόνο εάν ο αντίπαλος δεν κάνει τη σωστή άμυνα. Εάν γίνει η σωστή άμυνα, τότε η αμυνόμενη πλευρά αποκτά πλεονέκτημα στο άνοιγμα, καθώς η επίθεση αυτή είναι αρκετά πρόωρη και δεν υπακούει πλήρως στις βασικές αρχές των ανοιγμάτων.

Την εικόνα του ναπολεόντιου ματ τη βλέπουμε στις εικόνες 27-1, 27-2, 27-3, 27-4, 27-5, 27-6. Παρατηρούμε ότι σε όλες αυτές τις εικόνες η λευκή βασίλισσα έχει καταφέρει να κατακτήσει στο πιο ευάλωτο σημείο, που υπερασπίζεται μόνο από τον αμυνόμενο βασιλιά και υποστηρίζεται από κάποιο συμμαχικό κομμάτι. Έτσι αυτό το σαχ που κάνει γίνεται μοιραίο για τον αντίπαλο βασιλιά, ο οποίος δε μπορεί να ξεφύγει.

Ας δούμε ένα παράδειγμα, στο οποίο τα λευκά θα προσπαθήσουν να κάνουν το ναπολεόντιο ματ και τα μαύρα θα προσπαθήσουν να αμυνθούν σε αυτό.

Εικόνα 27-7: η παρτίδα ξεκινάει. Τα λευκά μετακινούν το πιόνι μπροστά από τον βασιλιά τους, για να ελευθερώσουν τις διαγώνιες γραμμές του αξιωματικού και της βασίλισσάς τους.

Εικόνα 27-8: τα μαύρα απαντούν με τον ίδιο τρόπο.

Εικόνα 27-9: τα λευκά αναπτύσσουν τη βασίλισσά τους, με σκοπό να απειλήσουν το αδύναμο τετράγωνο του μαύρου βασιλιά και ταυτόχρονα, το μαύρο κεντρικό πιόνι. Το μειονέκτημα της κίνησης είναι ότι τα λευκά αναπτύσσουν πολύ γρήγορα τη βασίλισσά τους, το οποίο δεν είναι σύμφωνο με τις βασικές αρχές των ανοιγμάτων.

Εικόνα 27-10: τα μαύρα πρέπει να αμυνθούν σε αυτές τις δυο απειλές. Επιλέγουν σωστά να υπερασπίσουν το κεντρικό τους πιόνι που απειλείται, αναπτύσσοντας τον ίππο τους, που είναι ελαφρό κομμάτι. Δεν υπάρχει κίνδυνος για το ναπολεόντιο ακόμη, γιατί μόνη της η βασίλισσα δε μπορεί να το κάνει.

Εικόνα 27-11: τα λευκά αναπτύσσουν τον αξιωματικό τους και είναι έτοιμα στην επόμενη κίνηση να κάνουν το ναπολεόντιο ματ, αφού τώρα το

αδύναμο τετράγωνο απειλείται από δυο κομμάτια (από τη λευκή βασίλισσα και από τον λευκό αξιωματικό).

Εικόνα 27-12: τα μαύρα μετακινούν το πιόνι τους, μπλοκάρουν τα πυρά της λευκής βασίλισσας και ταυτόχρονα την απειλούν. Έτσι γλυτώνουν να δεχτούν το ναπολεόντιο ματ στην επόμενη κίνηση.

Εικόνα 27-13: τα λευκά πρέπει να μετακινήσουν την βασίλισσά τους, αλλιώς θα την χάσουν. Έτσι την μετακινούν έτσι όπως δείχνει το βελάκι και παράλληλα απειλούν ξανά το ναπολεόντιο ματ, σε συνεργασία με τον αξιωματικό τους.

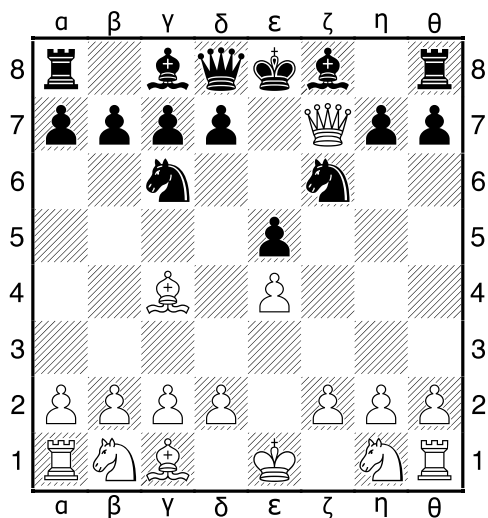
Εικόνα 27-14: τα μαύρα αποκρούουν ξανά την απειλή του ματ, μπλοκάροντας τα πυρά της λευκής βασίλισσας, αυτή τη φορά αναπτύσσοντας τον άλλον τους ίππο. Έτσι, συνεχίζουν την ανάπτυξή τους σε συνδυασμό με την άμυνά τους. Ο μαύρος ίππος υποστηρίζεται από τη βασίλισσά του, οπότε δεν υπάρχει κίνδυνος να χαθεί.

Εικόνα 27-15: τα λευκά συνεχίζουν με επιμονή την επίθεσή τους στο αδύναμο τετράγωνο. Μετακινούν για τρίτη φορά τη βασίλισσά τους για να το απειλήσουν. Αυτό δε συμφωνεί με τις βασικές αρχές των ανοιγμάτων, καθώς τα περισσότερα λευκά κομμάτια βρίσκονται ακόμα στις αρχικές τους θέσεις.

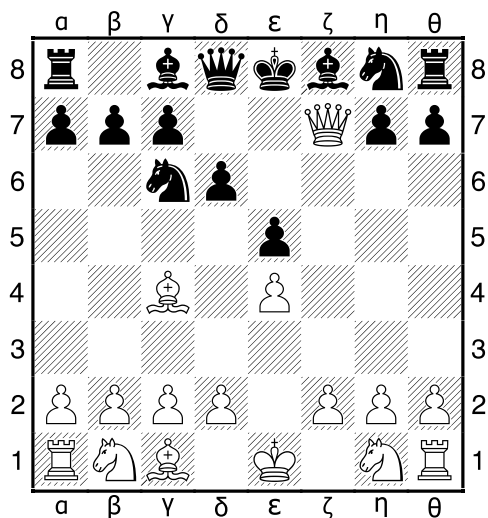
Εικόνα 27-16: τα μαύρα αμύνονται με τη μοναδική λογική κίνηση που έχουν. Μετακινούν τη βασίλισσά τους και υπερασπίζονται το αδύναμο τετράγωνό τους.

Εικόνα 27-17: τα λευκά κατάλαβαν ότι η επίθεσή τους στο αδύναμο τετράγωνο των μαύρων δεν ήταν επιτυχής. Έτσι, προσπαθούν να συνεχίσουν την ανάπτυξη των υπόλοιπων κομματιών, που τα είχαν παραμελήσει. Ο λευκός ίππος αναπτύσσεται και υπερασπίζει το λευκό κεντρικό πιόνι, το οποίο απειλείται.

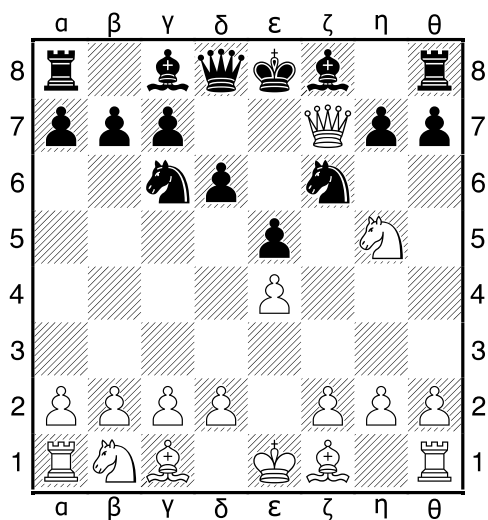
Εικόνα 27-18: τα μαύρα αναπτύσσουν τον αξιωματικό τους κι ετοιμάζονται να κάνουν ροκέ κι έτσι να ασφαλίσουν το βασιλιά τους. Έχουν καλύτερη ανάπτυξη κομματιών και απέκτησαν πλεονέκτημα, λόγω του κακού σχεδίου των λευκών να κάνουν γρήγορη επίθεση, παραμελώντας τις βασικές αρχές των ανοιγμάτων.



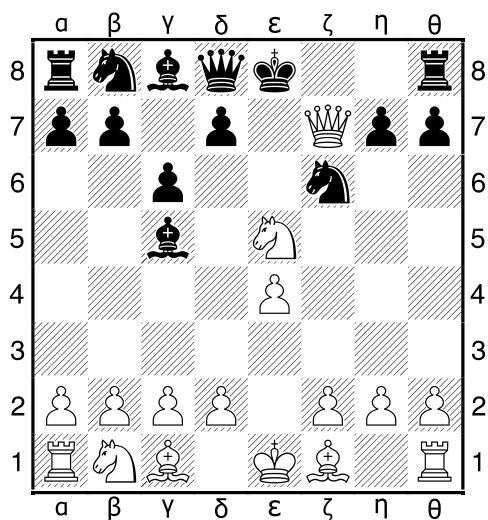
εικόνα 27-1



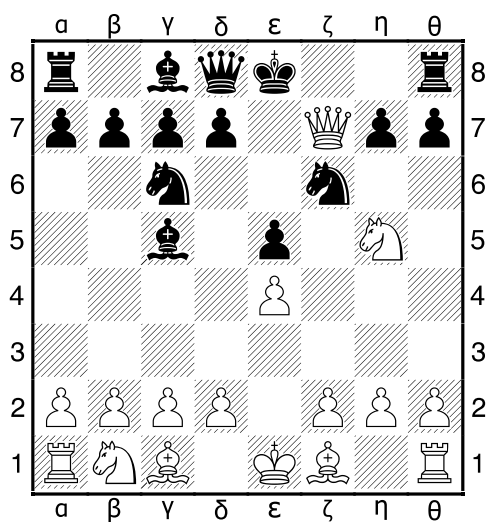
εικόνα 27-2



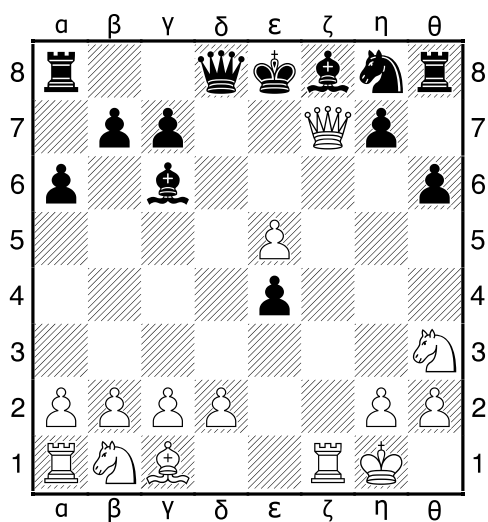
εικόνα 27-3



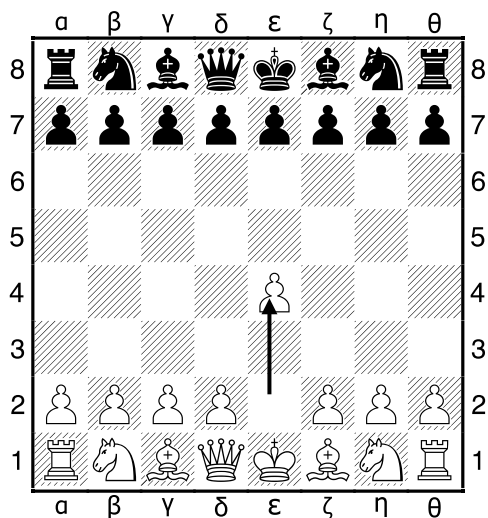
εικόνα 27-4



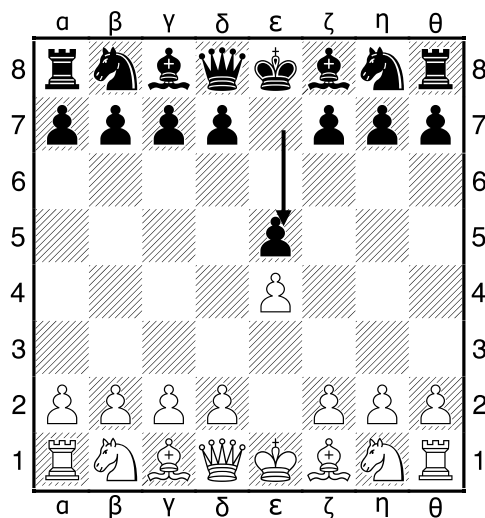
εικόνα 27-5



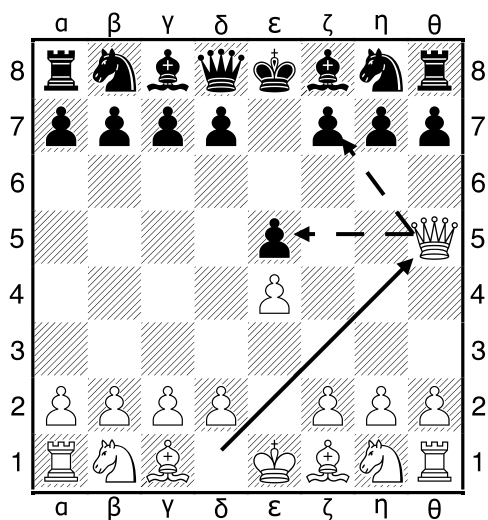
εικόνα 27-6



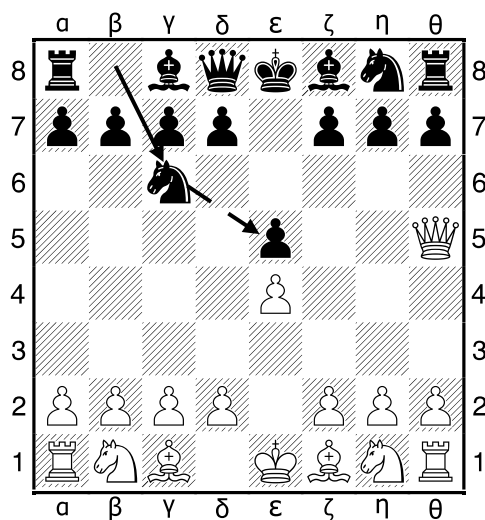
εικόνα 27-7



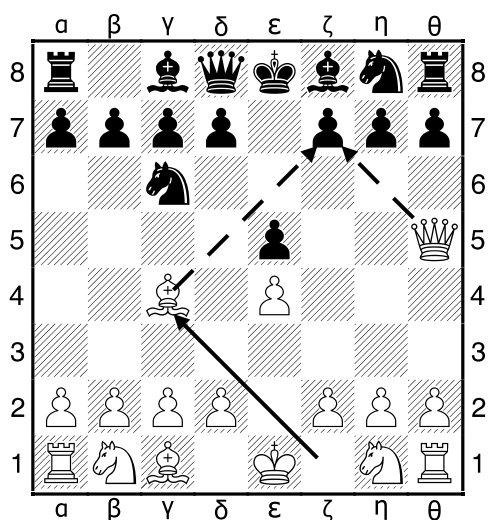
εικόνα 27-8



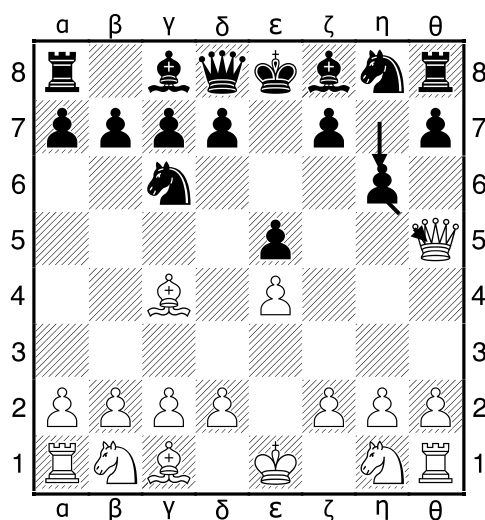
εικόνα 27-9



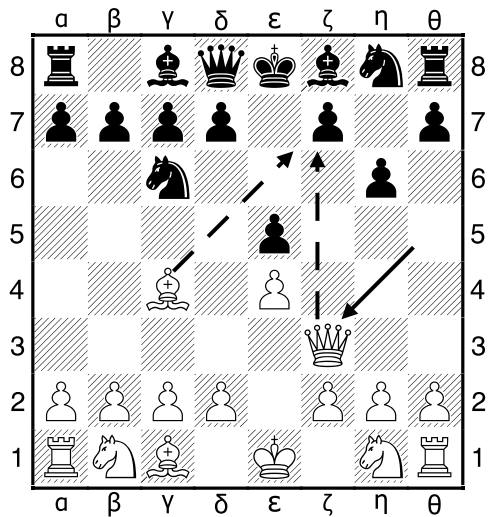
εικόνα 27-10



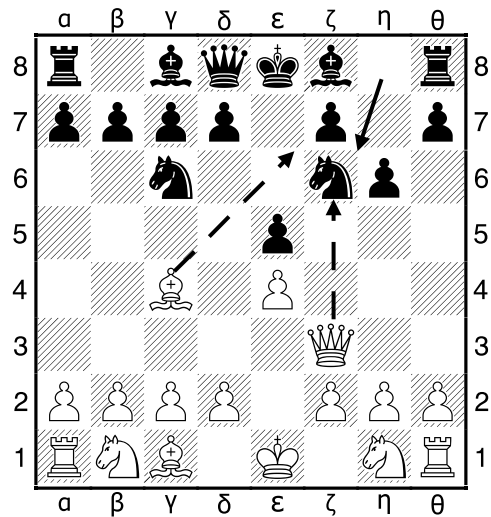
εικόνα 27-11



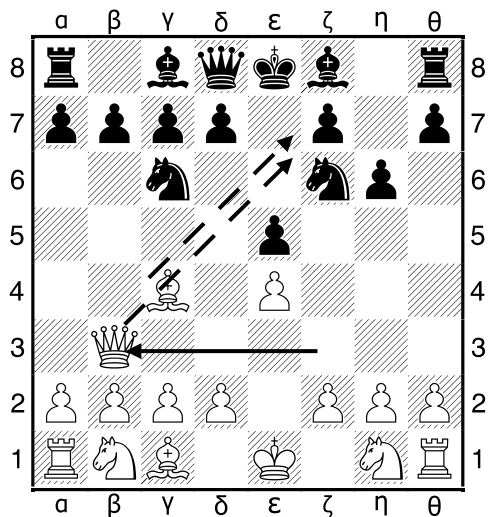
εικόνα 27-12



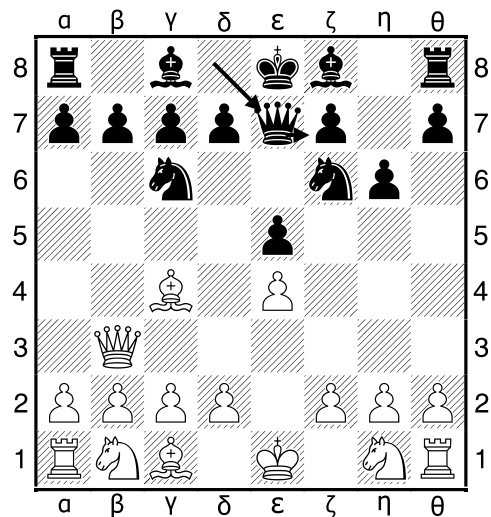
εικόνα 27-13



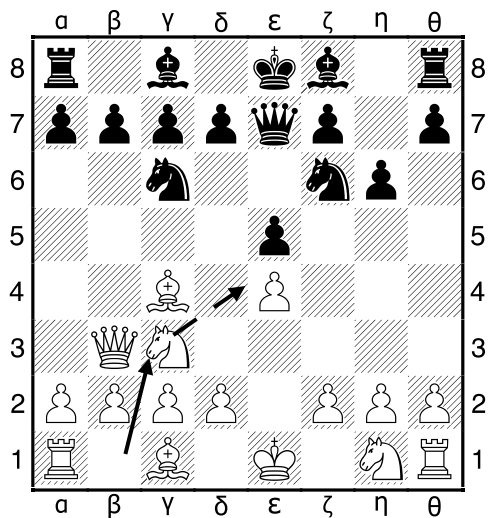
εικόνα 27-14



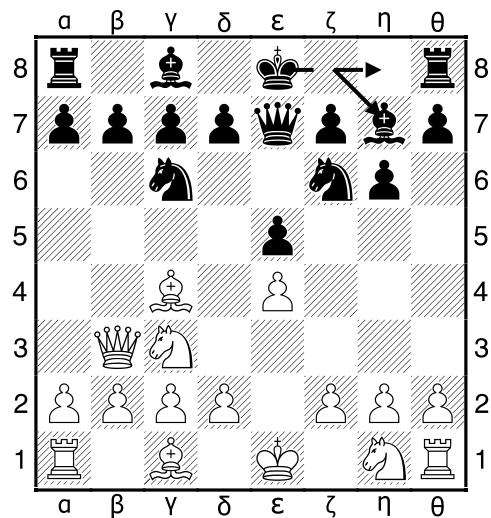
εικόνα 27-15



εικόνα 27-16



εικόνα 27-17



εικόνα 27-18

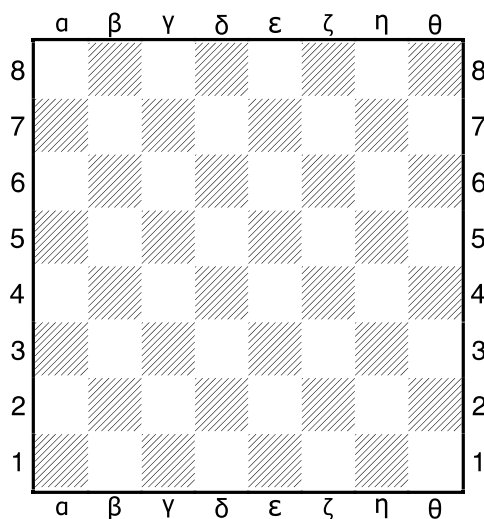
28) Συμβολισμοί Κομματιών, Γραμμών και Τετραγώνων

Το σκακιστικά κομμάτια συμβολίζονται με το αρχικό γράμμα του ονόματός τους. Αυτό το γράμμα είναι πάντα κεφαλαίο. Εξαίρεση έχουμε στον βασιλιά και στο πιόνι, καθώς έχουν το ίδιο αρχικό γράμμα με τη βασίλισσα και τον πύργο. Έτσι, δε θα μπορούσαμε να τα συμβολίσουμε και τα δυο με το ίδιο γράμμα, γιατί θα τα μπερδεύαμε. Να σημειωθεί ότι το πιόνι συνήθως δε συμβολίζεται καθόλου, γιατί είναι το μικρότερο κομμάτι σε αξία. Τα σύμβολα όλων των κομματιών φαίνονται στον παρακάτω πίνακα:

	P
	B
	Π
	A
	I
	(Σ)

Οι οριζόντιες γραμμές της σκακιάρας συμβολίζονται με τους αριθμούς που έχουν δίπλα τους (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8).

Οι κάθετες γραμμές ή κάθετες στήλες της σκακιάρας συμβολίζονται με τα γράμματα που έχουν από κάτω ή από πάνω τους (α, β, γ, δ, ε, ζ, η, θ). Τα γράμματα είναι μικρά, για να μην είναι ίδια με τα σύμβολα των κομματιών.



Για να συμβολίσουμε κάποιο τετράγωνο της σκακιέρας, θα πρέπει να βρούμε σε ποια κάθετη στήλη και σε ποια οριζόντια γραμμή βρίσκεται. Έτσι, αν γράψουμε το σύμβολο της στήλης (α, β, γ, δ, ε, ζ, η, θ) και μετά το σύμβολο της οριζόντιας γραμμής (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8), θα προκύψει το σύμβολο του τετραγώνου. Κάθε τετράγωνο έχει το δικό του όνομα, όπως φαίνεται στην παρακάτω σκακιέρα.

	α	β	γ	δ	ε	ζ	η	θ	
8	α8	β8	γ8	δ8	ε8	ζ8	η8	θ8	8
7	α7	β7	γ7	δ7	ε7	ζ7	η7	θ7	7
6	α6	β6	γ6	δ6	ε6	ζ6	η6	θ6	6
5	α5	β5	γ5	δ5	ε5	ζ5	η5	θ5	5
4	α4	β4	γ4	δ4	ε4	ζ4	η4	θ4	4
3	α3	β3	γ3	δ3	ε3	ζ3	η3	θ3	3
2	α2	β2	γ2	δ2	ε2	ζ2	η2	θ2	2
1	α1	β1	γ1	δ1	ε1	ζ1	η1	θ1	1
	α	β	γ	δ	ε	ζ	η	θ	

Τέλος, οι διαγώνιες γραμμές συμβολίζονται με τους συμβολισμούς των δυο τετραγώνων που βρίσκονται στις άκρες τους. Ανάμεσα στους συμβολισμούς των τετραγώνων παρεμβάλλεται μια παύλα «-». Στην παρακάτω σκακιέρα έχουμε συμβολίσει τη διαγώνια γραμμή α5-ε1 ή ε1-α5.

	α	β	γ	δ	ε	ζ	η	θ	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	α	β	γ	δ	ε	ζ	η	θ	

29) Σκακιστική Γραφή Θέσεων – Κινήσεων

Στο σκάκι μπορούμε να καταγράψουμε μια θέση πάνω στη σκακιέρα ή να καταγράψουμε κάποια κίνηση που πρόκειται να παιχτεί. Και στα δυο χρησιμοποιούμε τον συμβολισμό των κομματιών και τον συμβολισμό των τετραγώνων, που μάθαμε στο μάθημα 28.

Για να καταγράψουμε μια σκακιστική θέση, θα πρέπει να γράψουμε όλα τα κομμάτια που υπάρχουν σε αυτήν, καθώς και τα τετράγωνα στα οποία βρίσκονται εκείνη τη στιγμή. Πρώτα, γράφουμε όλα τα λευκά κομμάτια και στη συνέχεια γράφουμε όλα τα μαύρα κομμάτια. Αρχίζουμε την καταγραφή από τον βασιλιά και στη συνέχεια καταγράφουμε τα κομμάτια με τη σειρά, ξεκινώντας από το δυνατότερο και καταλήγοντας στο πιο αδύναμο (στην περίπτωση των ισάξιων κομματιών αξιωματικού και ίππου, προηγείται ο αξιωματικός). Εάν κάποιο συγκεκριμένο κομμάτι δε υπάρχει στη θέση, τότε συνεχίζουμε στο επόμενο. Εάν υπάρχουν παραπάνω από ένα ίδια κομμάτια, τότε δεν έχει σημασία ποιο θα γράψουμε πρώτο και ποιο δεύτερο. Καλό θα ήταν όμως, να τα γράφουμε από τα αριστερά προς τα δεξιά, έτσι όπως βλέπει τη θέση ο παίχτης με τα λευκά κομμάτια. Σε περίπτωση που βρίσκονται στην ίδια στήλη, τότε γράφουμε πρώτα αυτό που βρίσκεται στην πιο κάτω γραμμή. Τέλος, καλό θα ήταν να γράψουμε ποιος έχει την κίνηση και εάν επιτρέπεται να γίνει ροκέ ή όχι, όπως και εάν μπορεί να γίνει κίνηση αν πασαν, εφόσον αυτό είναι εφικτό. Για να καταγράψουμε ένα κομμάτι, τότε γράφουμε τον συμβολισμό του κομματιού και στη συνέχεια τον συμβολισμό του τετραγώνου στο οποίο βρίσκεται. Για να καταγράψουμε το πιόνι γράφουμε μόνο το τετράγωνο στο οποίο βρίσκεται.

Στην εικόνα 29-1 η καταγραφή της θέσης θα ήταν η εξής:

Λευκά: Ρη2, Βε3, Πδ1, Πε1, Αγ3, Αζ3, Ιδ4, Ιε2, β2, γ2, ζ2, η3, θ2.

Μαύρα: Ρζ8, Βα7, Πδ8, Πε8, Αε6, Αε7, Ιγ6, Ιζ6, β5, β7, ζ7, η7, θ7.

Παίζουν τα λευκά.

Στην εικόνα 29-2 η καταγραφή της θέσης θα ήταν η εξής:

Λευκά: Ρζ3, Πγ2, ζ4, η5.

Μαύρα: Ρη7, Αζ7, Ιδ5, ζ6, η6.

Παίζουν τα μαύρα.

Στην εικόνα 29-3 η καταγραφή της θέσης θα ήταν η εξής:

Λευκά: Ρη1, Βε1, Βε5, ζ2, η2, θ3.

Μαύρα: Ρη8, Βδ7, Πα8, Πζ8, ζ7, η6.

Παίζουν τα μαύρα.

Για να καταγράψουμε κάποια κίνηση σε μια θέση, τότε γράφουμε τον συμβολισμό του κομματιού, που θα κινηθεί και στη συνέχεια τον συμβολισμό του τετραγώνου, στο οποίο θα καταλήξει. Στην κίνηση ενός πιονιού γράφουμε μόνο το τετράγωνο, στο οποίο θα καταλήξει.

Εικόνα 29-4: ο λευκός αξιωματικός κινείται στο τετράγωνο ζ6 (Αζ6).

Εικόνα 29-5: ο μαύρος πύργος κινείται στο τετράγωνο ε8 (Πε8).

Εικόνα 29-6: το λευκό πιόνι κινείται στο τετράγωνο θ4 (θ4).

Εικόνα 29-7: ο μαύρος ίππος κινείται στο τετράγωνο ε6 (Ιε6).

Εικόνα 29-8: η λευκή βασίλισσα κινείται στο τετράγωνο δ4 (Βδ4).

Εικόνα 29-9: ο μαύρος βασιλιάς κινείται στο τετράγωνο γ4 (Ργ4).

Για να καταγράψουμε μια κίνηση αιχμαλωσίας, τότε γράφουμε ανάμεσα στον συμβολισμό του κομματιού και τον συμβολισμό του τετραγώνου, το σύμβολο της αιχμαλωσίας «x». Εξάιρεση έχουμε στην περίπτωση της αιχμαλωσίας από πιόνι. Τότε, γράφουμε την στήλη που αυτό βρίσκεται, στη συνέχεια το σύμβολο της αιχμαλωσίας και τέλος το τετράγωνο στο οποίο έφαγε το αντίπαλο κομμάτι.

Εικόνα 29-10: Αxθ5

Εικόνα 29-11: Πxγ4

Εικόνα 29-12: Βxβ5

Εικόνα 29-13: Ρxδ6

Εικόνα 29-14: Ιxθ1

Εικόνα 29-15: εxζ4

Σε περίπτωση που γίνει κάποια κίνηση, η οποία απειλεί τον αντίπαλο βασιλιά, τότε στο τέλος της κίνησης προσθέτουμε το σύμβολο του σαχ «+».

Εικόνα 29-16: Πβ6+

Εικόνα 29-17: Αxε4+

Σε περίπτωση που γίνει κάποια κίνηση, η οποία κάνει ματ τον αντίπαλο βασιλιά, τότε στο τέλος της κίνησης προσθέτουμε το σύμβολο του ματ «#».

Εικόνα 29-18: Πθ1#

Εικόνα 29-19: Βxη2#

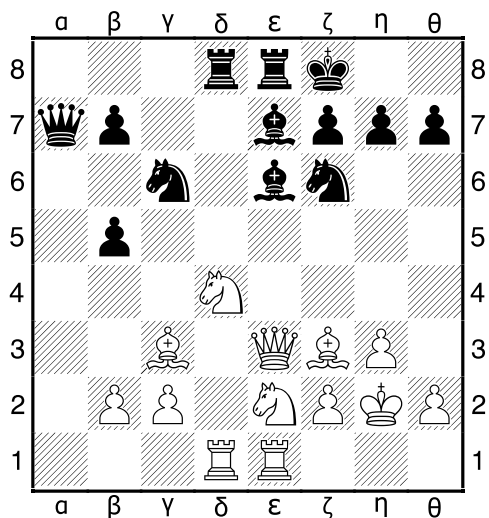
Σε περίπτωση που δυο ίδια κομμάτια μπορούν να πάνε στο ίδιο τετράγωνο, τότε πρέπει να γράψουμε μετά το συμβολισμό του κομματιού και το όνομα της στήλης που αυτό βρίσκεται για να το ξεχωρίζουμε. Αν βρίσκονται στην ίδια στήλη, τότε γράφουμε τον συμβολισμό της γραμμής.

Εικόνα 29-20: Παδ1

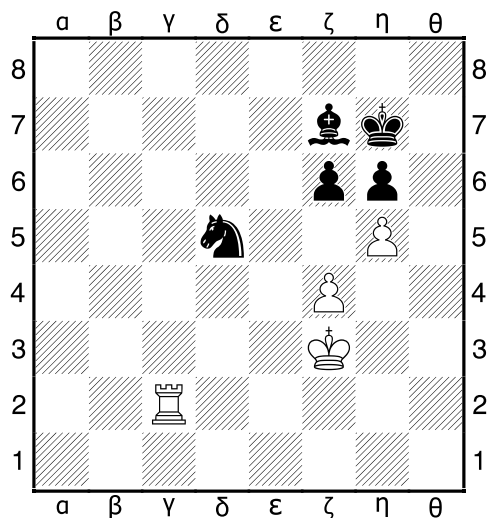
Εικόνα 29-21: Π4xθ7

Εικόνα 29-22: Ιζδ2

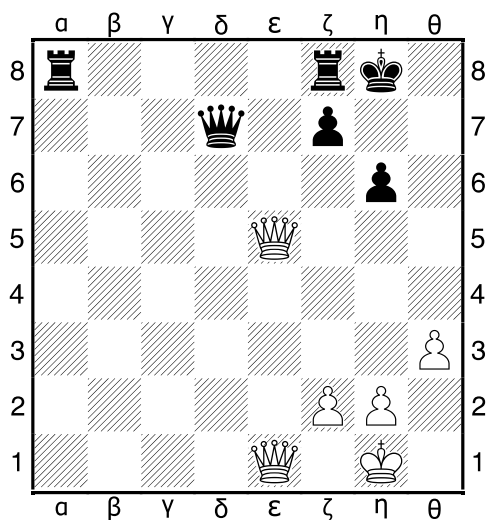
Εικόνα 29-23: Ι1xζ3



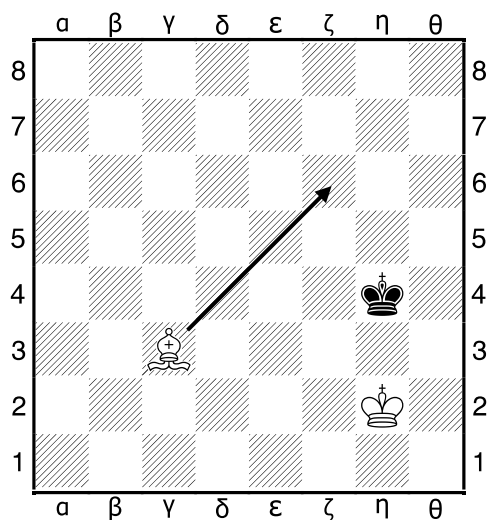
εικόνα 29-1



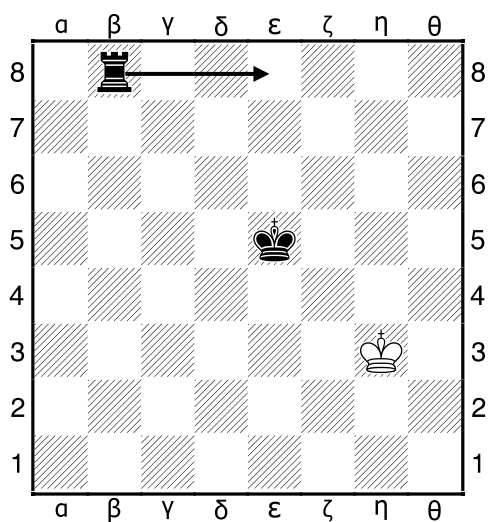
εικόνα 29-2



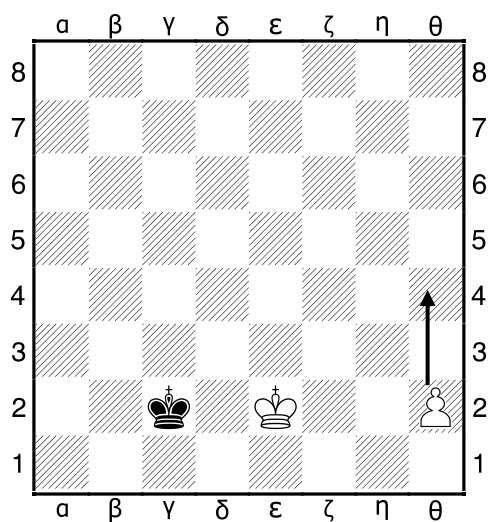
εικόνα 29-3



εικόνα 29-4

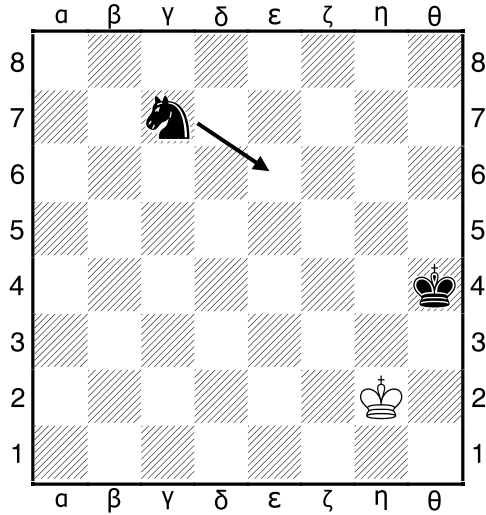


εικόνα 29-5

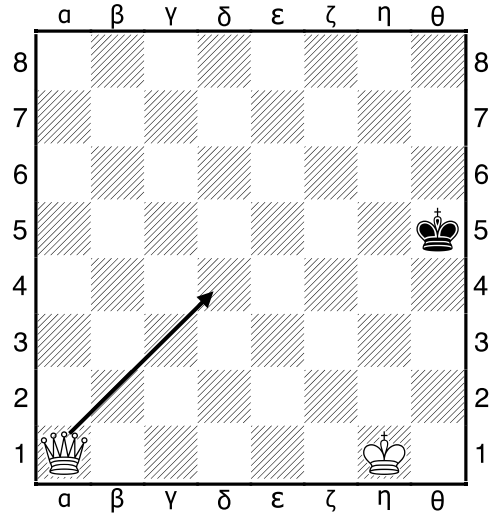


εικόνα 29-6

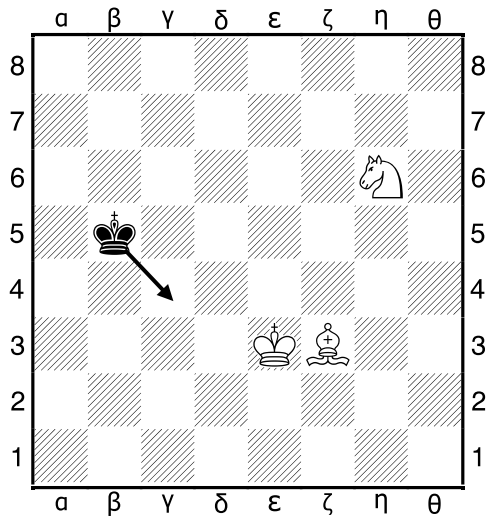
ΤΜΗΜΑ Α – ΘΕΩΡΙΑ



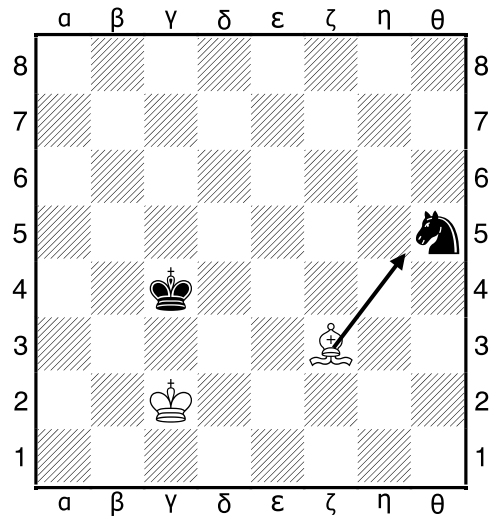
εικόνα 29-7



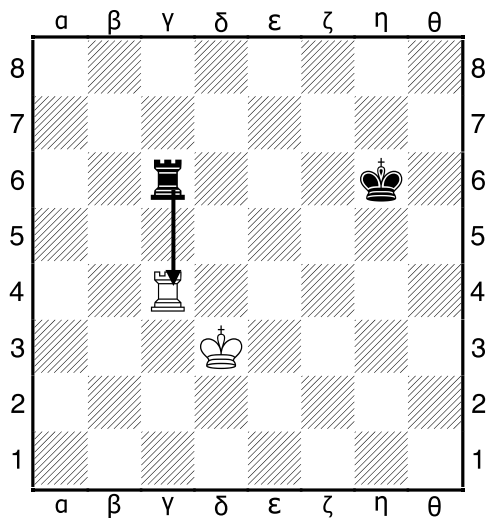
εικόνα 29-8



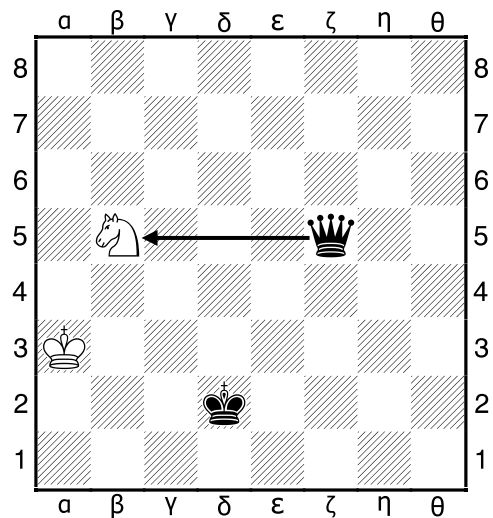
εικόνα 29-9



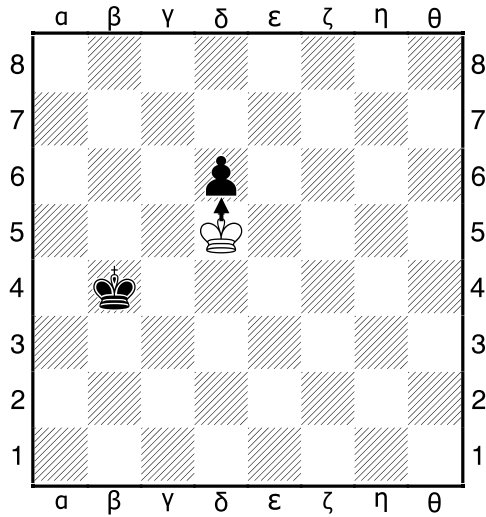
εικόνα 29-10



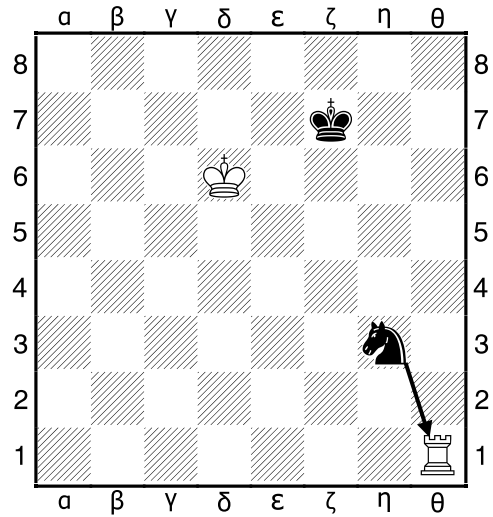
εικόνα 29-11



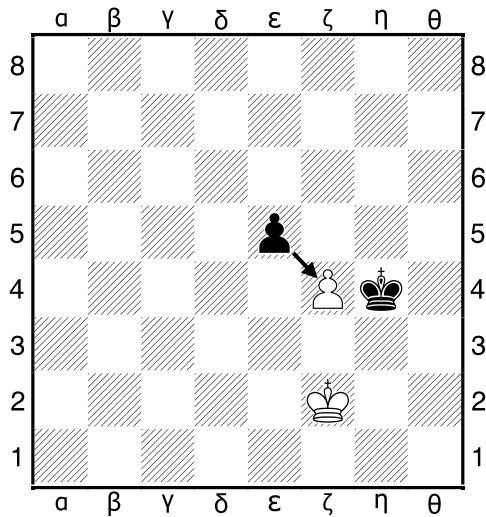
εικόνα 29-12



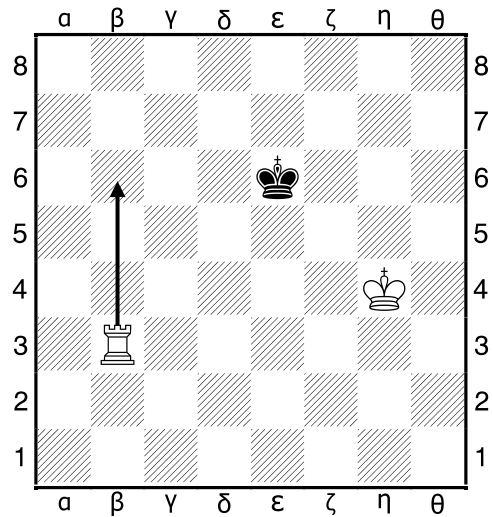
εικόνα 29-13



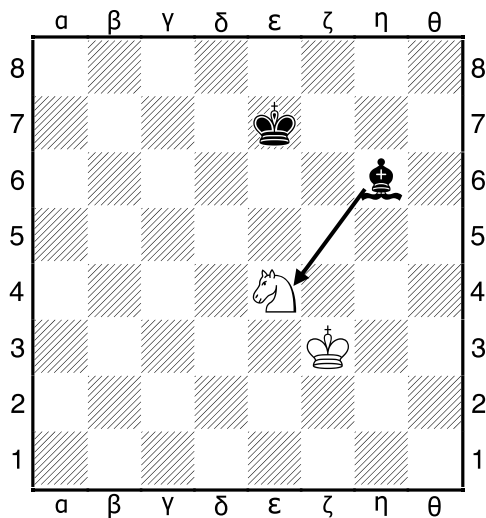
εικόνα 29-14



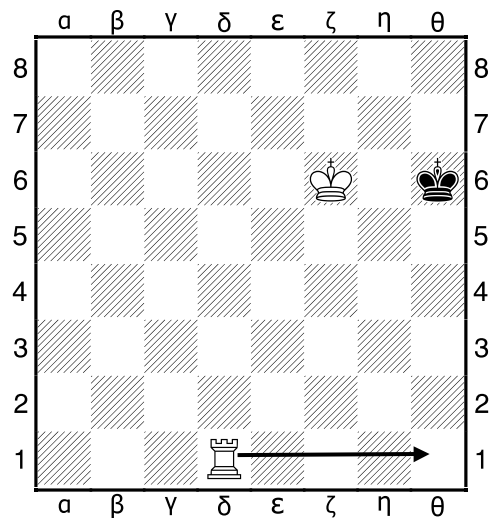
εικόνα 29-15



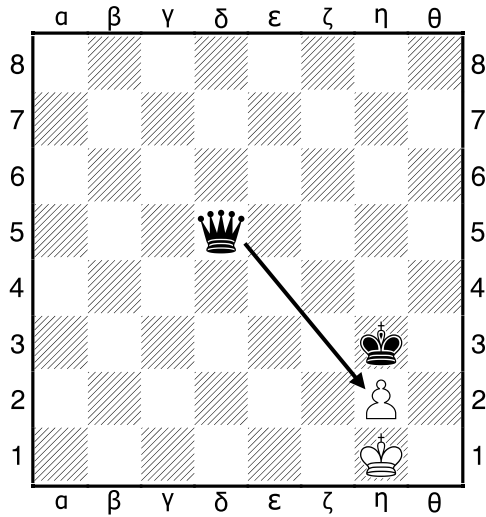
εικόνα 29-16



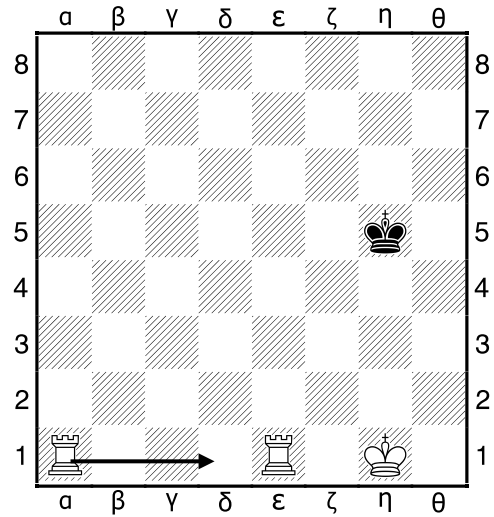
εικόνα 29-17



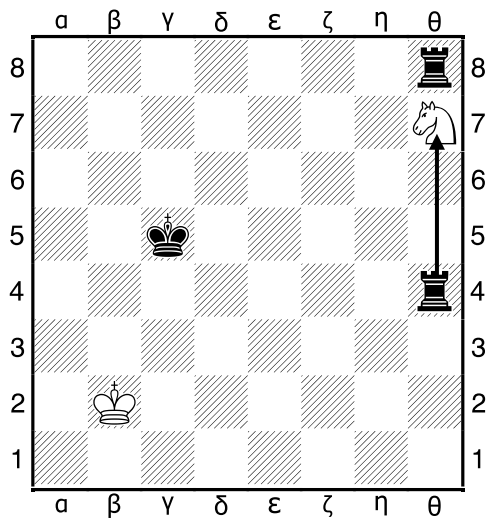
εικόνα 29-18



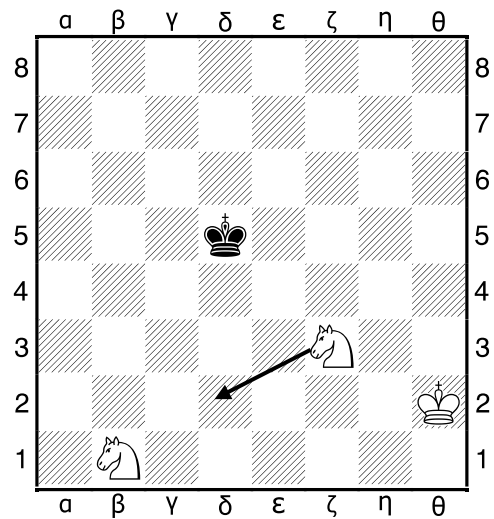
εικόνα 29-19



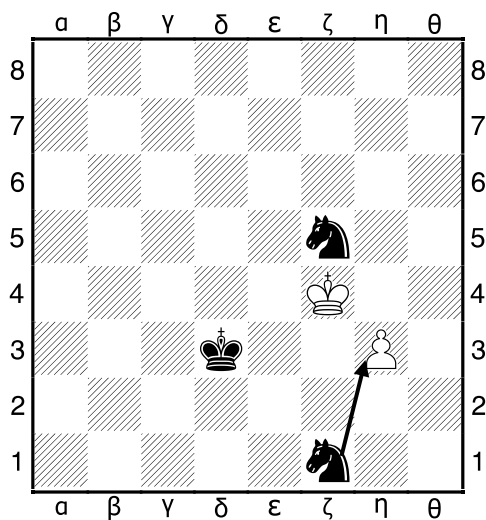
εικόνα 29-20



εικόνα 29-21



εικόνα 29-22



εικόνα 29-23

30) Σκακιστική Γραφή – Ειδικές Κινήσεις

Τέλος, θα δούμε την γραφή των ειδικών κινήσεων του ροκέ, της προαγωγής του πιονιού και του αν πασαν.

Η κίνηση του μικρού ροκέ συμβολίζεται με «0-0» και του μεγάλου ροκέ με «0-0-0».

Εικόνα 30-1: τα λευκά κάνουν μικρό ροκέ (0-0).

Εικόνα 30-2: τα μαύρα κάνουν μεγάλο ροκέ (0-0-0).

Η κίνηση της προαγωγής του πιονιού γίνεται όπως ακριβώς και μια απλή κίνηση του πιονιού. Στο τέλος της κίνησης γράφουμε το σύμβολο της προαγωγής «=» και τον συμβολισμό του κομματιού, στο οποίο το πιόνι θα προαχθεί.

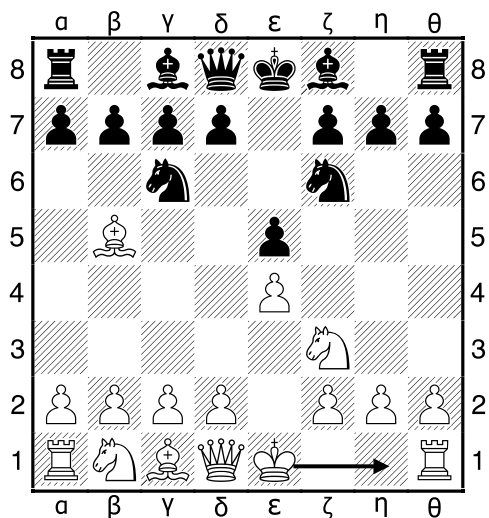
Εικόνα 30-3: το λευκό πιόνι προάγεται σε πύργο (δ8=Π).

Εικόνα 30-4: το λευκό πιόνι προάγεται σε βασίλισσα (ζχε1=B).

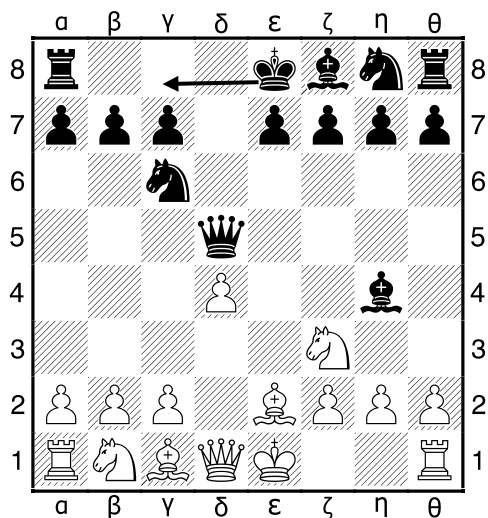
Η κίνηση του αν πασαν γράφεται όπως ακριβώς γράφεται και μια απλή αιχμαλωσία που κάνει ένα πιόνι.

Εικόνα 30-5: το λευκό πιόνι αιχμαλωτίζει αν πασαν (ζχη6).

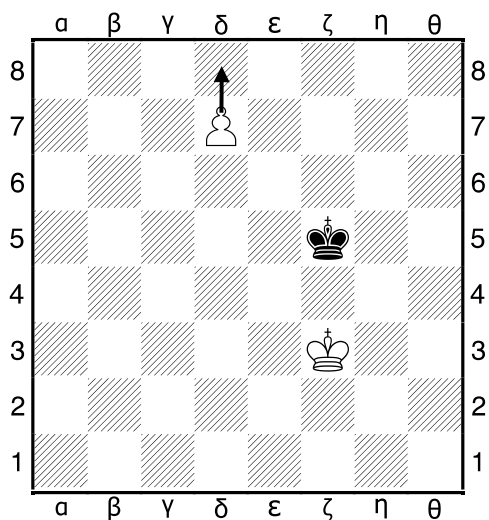
Εικόνα 30-6: το μαύρο πιόνι αιχμαλωτίζει αν πασαν (αχβ3).



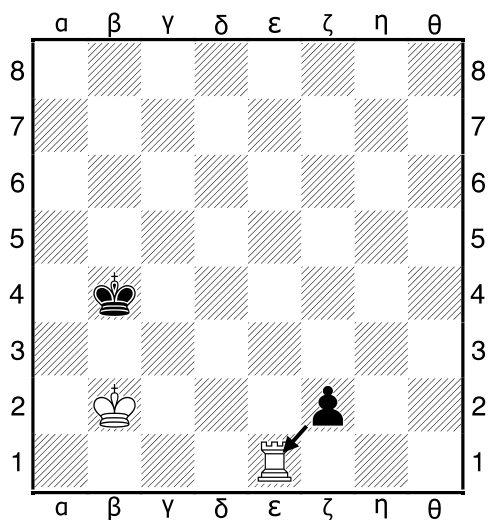
εικόνα 30-1



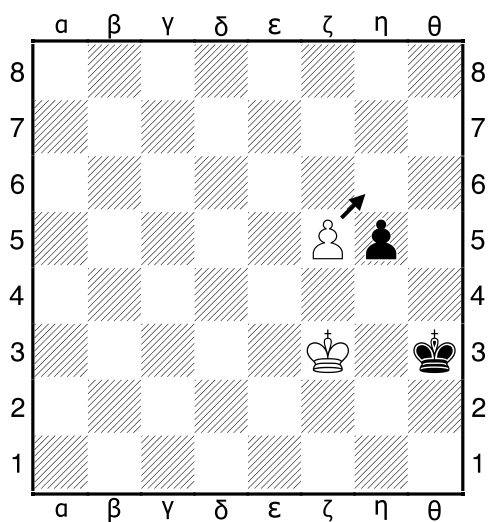
εικόνα 30-2



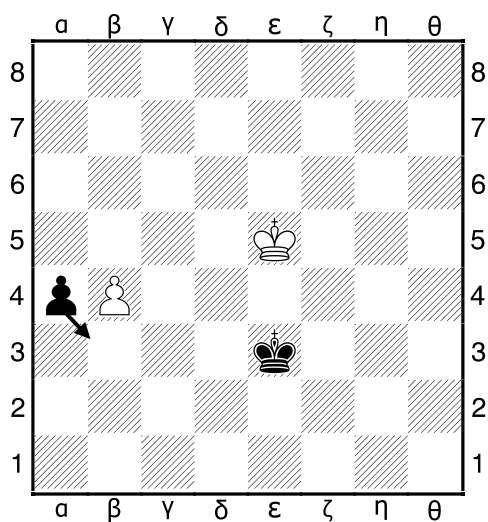
εικόνα 30-3



εικόνα 30-4



εικόνα 30-5



εικόνα 30-6