



ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΠΑΝ/ΜΙΟΥ ΠΑΤΡΩΝ

«ΤΕΧΝΗ-ΕΠΙΣΤΗΜΗ-ΑΘΛΗΜΑ»

Σχολικό Έτος: 2012 - 2013

Υπεύθυνοι εκπαιδευτικοί: Σφαέλος Ιωάννης – Ευσταθίου Αγγελική

Ομάδα μαθητών:

1. Βώσου Γωγώ,
2. Γούδα Τατιάνα,
3. Καρβουντζής Αθανάσιος,
4. Μουρατίδης Νικόλαος,
5. Μαραγκάκης Ανδρέας,
6. Μαραγκάκης Νίκος,
7. Περιβολαρόπουλος Άγγελος,
8. Αντωνάτος Χάρης,
9. Ανδρουτσέλλης Αλέξης,
10. Σμπούκης Αθανάσιος,
11. Γιανναδάκης Ιωάννης

Στόχος: Ανάπτυξη πνευματικών, κοινωνικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων των μαθητών. Συμμετοχή σε Πανελλήνιο μαθητικό τουρνουά αγώνων στο σκάκι. Συνεργασία με το Λύκειο Foscarini στη Βενετία

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ:

Βασικές τεχνικές κινήσεων και ανοιγμάτων στο σκάκι από τους εκπ/κούς υποβοηθούμενοι από ειδικό δάσκαλο της Ελληνικής Ομοσπονδίας σκακιού.

Εκπαιδευτική επίσκεψη

Βράβευση κατόπιν συμμετοχής των ομάδων μας στους Πανελλήνιους προκριματικούς μαθητικούς αγώνες στο σκάκι που πραγματοποιήθηκαν στο κτήμα Διαμαντή-Πάτρα.



Περιφερειακό Ομαδικό Σχολικό Πρωτάθλημα της ΕΣΣΠ για το 2013

Με την συμμετοχή 74 ομάδων και περίπου 380 μαθητών και μαθητριών πραγματοποιήθηκε τη Κυριακή 07/04/13 στο Κτήμα Διαμαντή το Περιφερειακό Ομαδικό Σχολικό Πρωτάθλημα της ΕΣΣΠ για το 2013. Το Πρότυπο Πειραματικό Λύκειο του Πανεπιστημίου Πατρών κατέλαβε την 3η θέση (χάλκινο μετάλλιο), στα Λύκεια της Περιφέρειας.

Η ομάδα του σχολείου μας αποτελείτο από τους μαθητές:

1. Μαραγκάκης Νίκος
2. Καρβουντζής Θανάσης
3. Ανδρουτσέλης Αλέξης
4. Βώσου Γεωργία

Συνοδοί καθηγητές και υπεύθυνοι του προγράμματος
«Τέχνη-Επιστήμη-Άθλημα»

1. Σφαέλος Γιάννης
2. Ευσταθίου Αγγελική



Σκάκι για Αρχαρίους

A) ΓΕΝΙΚΑ

1. Η φύση και ο σκοπός του παιχνιδιού του σκακιού

Το παιχνίδι του σκακιού παίζεται με κομμάτια (ανοιχτόχρωμα και σκουρόχρωμα) τα οποία τοποθετούνται πάνω σ' ένα τετράγωνο πινάκα, ο οποίος ονομάζεται σκακιέρα. Παίζεται μεταξύ 2 παικτών. Ο παίκτης με τα ανοιχτόχρωμα κομμάτια παίζει πάντα πρώτος. Γενικά λέμε ότι ένας παίκτης έχει την κίνηση όταν ο αντίπαλος του έχει ήδη παίξει την κίνησή του.

Σκοπός του κάθε παίκτη είναι να απειλήσει το κομμάτι του αντιπάλου παίκτη που ονομάζεται 'βασιλιάς με τέτοιο τρόπο, ώστε ο 'βασιλιάς' αυτός να μην έχει νόμιμη κίνηση. Η απειλή στον αντίπαλο βασιλιά ονομάζεται 'σαχ' και όταν ύστερα από το σαχ ο βασιλιάς δεν έχει νόμιμη κίνηση, η απειλή ονομάζεται σαχ-ματ ή απλά ματ. Ο παίκτης λοιπόν που κατορθώνει να 'κάνει' ματ τον αντίπαλο του κερδίζει την παρτίδα. Βάσει των κανονισμών του σκακιού, δεν επιτρέπεται ο βασιλιάς να αφηθεί σε σαχ, να μετακινηθεί σε θέση στη οποία θα βρεθεί σε σαχ και τέλος να 'αιχμαλωτίσει τον αντίπαλο βασιλιά', κάτι που θα εξηγηθεί αναλυτικά παρακάτω.










2. Σκακιέρα, κομμάτια και η τοποθέτηση αυτών

Η σκακιέρα είναι μια τετράγωνη επιφάνεια που αποτελείται από 64 (8X8) τετράγωνα, τα οποία είναι εναλλάξ 32 ανοιχτόχρωμα (λευκά) και 32 σκουρόχρωμα (μαύρα). Για να παιχθεί σωστά μια παρτίδα σκακιού, η σκακιέρα πρέπει να είναι τοποθετημένη κατά τέτοιο τρόπο, ώστε στα δεξιά του κάθε παίκτη να γωνιακό τετράγωνο να είναι λευκό.

Επάνω στη σκακιέρα τοποθετούνται τα κομμάτια. Στην αρχή του παιχνιδιού ο ένας παίκτης έχει 16 ανοιχτόχρωμα (τα λευκά) κομμάτια και ο άλλος 16 σκουρόχρωμα (τα μαύρα) κομμάτια.

Κάθε παίκτης στην αρχή του παιχνιδιού έχει ακριβώς τα ίδια -ποσοτικά και ποιοτικά-κομμάτια.

Αυτά είναι τα εξής:

- Ένας λευκός βασιλιάς που συνήθως συμβολίζεται 
- Μία λευκή βασίλισσα που συνήθως συμβολίζεται 
- Δύο λευκοί πύργοι που συνήθως συμβολίζονται 
- Δύο λευκοί αξιωματικοί που συνήθως συμβολίζονται 
- Δύο λευκοί ίπποι που συνήθως συμβολίζονται 
- Οκτώ λευκά πιόνια που συνήθως συμβολίζονται 
- Ένας μαύρος βασιλιάς που συνήθως συμβολίζεται 
- Μία μαύρη βασίλισσα που συνήθως συμβολίζεται 
- Δύο μαύροι πύργοι που συνήθως συμβολίζονται 

- Δύο μαύροι αξιωματικοί που συνήθως συμβολίζονται ♜
- Δύο μαύροι ίπποι που συνήθως συμβολίζονται ♞
- Οκτώ μαύρα πιόνια που συνήθως συμβολίζονται ♟

Η αρχική τοποθέτηση των κομματιών στη σκακιέρα είναι η εξής:



Οι 8 σειρές τετραγώνων που τέμνουν κάθετα τη σκακιέρα (όπως τη βλέπει ο παίκτης) ονομάζονται στήλες (ή κάθετες ή κολώνες). Οι 8 σειρές τετραγώνων που τέμνουν οριζόντια την σκακιέρα (όπως τη βλέπει ο παίκτης) ονομάζονται γραμμές. Οι σειρές των τετραγώνων του ίδιου χρώματος που εφάπτονται στις γωνίες τους ονομάζονται διαγώνιες. Οι 8 σειρές τετραγώνων που τέμνουν κάθετα τη σκακιέρα (όπως τη βλέπει ο παίκτης) ονομάζονται στήλες (ή κάθετες ή κολώνες). Οι 8 σειρές τετραγώνων που τέμνουν οριζόντια την σκακιέρα (όπως τη βλέπει ο παίκτης) ονομάζονται γραμμές. Οι σειρές των τετραγώνων του ίδιου χρώματος που εφάπτονται στις γωνίες τους ονομάζονται διαγώνιες.

3. Αρχή του παιχνιδιού

Όπως έχει ήδη αναφερθεί, πάντα ο παίκτης με τα Λευκά κομμάτια παίζει την πρώτη κίνηση. Μετακινεί (κινεί) λοιπόν ένα κομμάτι (κάθε κομμάτι μετακινείται (κινείται) με το δικό του τρόπο, ο οποίος θα περιγραφεί παρακάτω) από το τετράγωνο που βρίσκεται, τοποθετώντας το σ' ένα άλλο. Αμέσως μετά ο παίκτης με τα Μαύρα μετακινεί (κινεί) ένα δικό του κομμάτι. Η διαδικασία αυτή -της μετακίνησης (κίνησης) δηλαδή κομματιών εναλλάξ- συνεχίζεται μέχρι να τελειώσει η παρτίδα. Εδώ αγαπητέ αναγνώστη πρέπει να προσέξεις ότι θεωρείται ως **μια** κίνηση, μια κίνηση από τα Λευκά και η απάντηση (αμέσως επόμενη κίνηση) από τα Μαύρα. Μόνο ένα κομμάτι είναι δυνατόν να είναι τοποθετημένο σε ένα τετράγωνο. Δεν επιτρέπεται να τοποθετηθεί ένα κομμάτι σε τετράγωνο που βρίσκεται κομμάτι ίδιου χρώματος, είναι δυνατόν όμως να τοποθετηθεί σε τετράγωνο που βρίσκεται κομμάτι

αντιθέτου χρώματος (αντίπαλο κομμάτι). Τότε το αντίπαλο κομμάτι 'βγαίνει' έξω από τη σκακιέρα. Η διαδικασία αυτή ονομάζεται 'πάρσιμο' (ή 'κόψιμο').

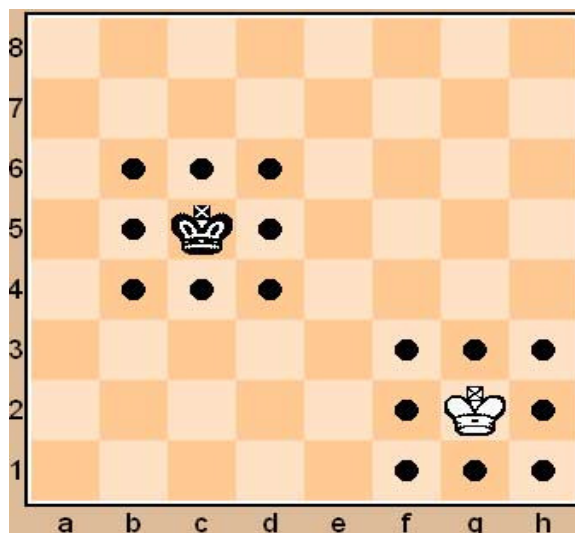
Ένα κομμάτι απειλεί ένα αντίπαλο κομμάτι, όταν το κομμάτι αυτό μπορεί να πραγματοποιήσει 'πάρσιμο', μπορεί να 'κόψει' το αντίπαλο κομμάτι.

Ένα κομμάτι θεωρείται ότι απειλεί ένα τετράγωνο, (ή μπορεί ακόμα να δώσει σαχ), ακόμα και στην υποθετική περίπτωση που το κομμάτι αυτό δεν επιτρέπεται να κινηθεί τη συγκεκριμένη στιγμή, διότι τυχόν κίνησή του εκθέτει το βασιλιά του σε σαχ.

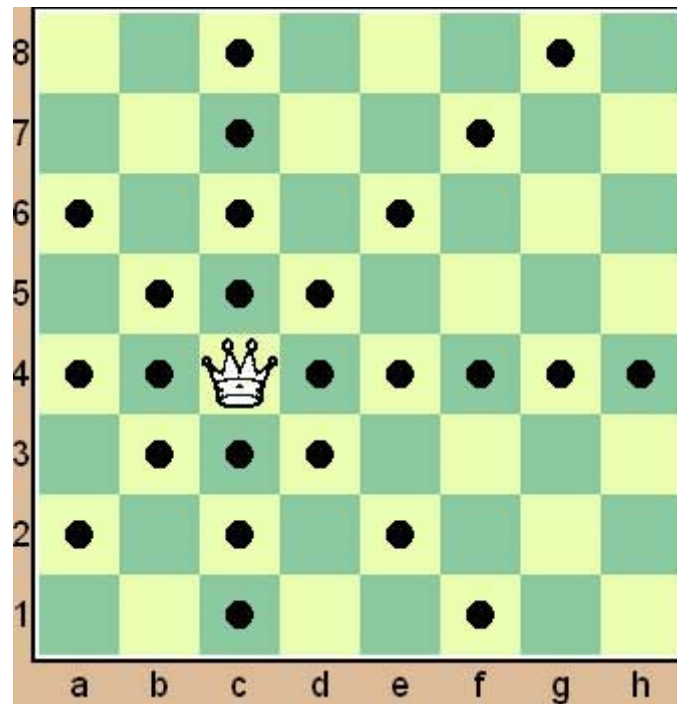
Τέλος δεν επιτρέπεται σε κανένα κομμάτι να κινηθεί με τρόπο τέτοιο ώστε να εκθέσει το βασιλιά του σε σαχ ή να αφήσει το βασιλιά του σε σαχ.

4. Πως κινούνται τα κομμάτια:

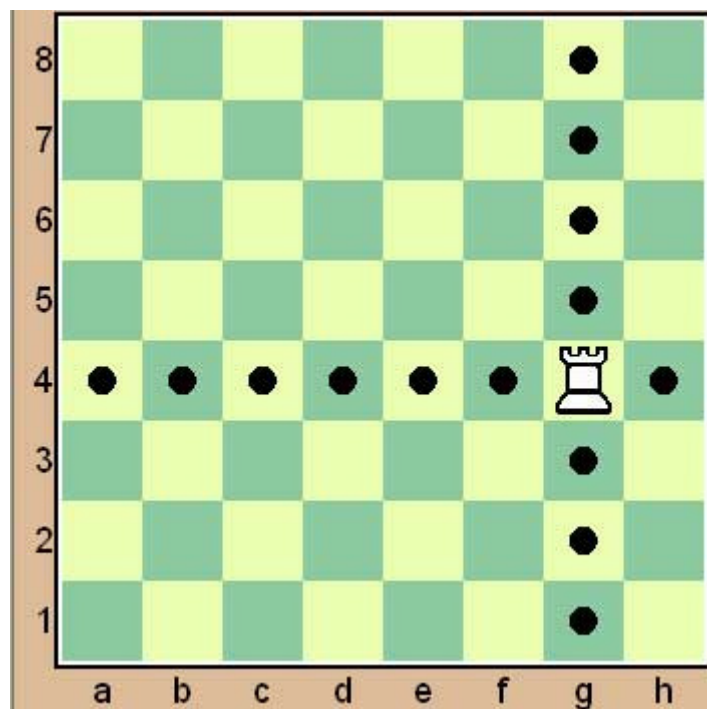
α) Βασιλιάς: κινείται ένα τετράγωνο προς όλες τις κατευθύνσεις (οριζόντια, κάθετα, διαγώνια). Δεν επιτρέπεται όμως ούτε να παραμείνει σε τετράγωνο στο οποίο βρίσκεται σε σαχ, ούτε να κινηθεί σε τετράγωνο στο οποίο θα βρεθεί σε σαχ.



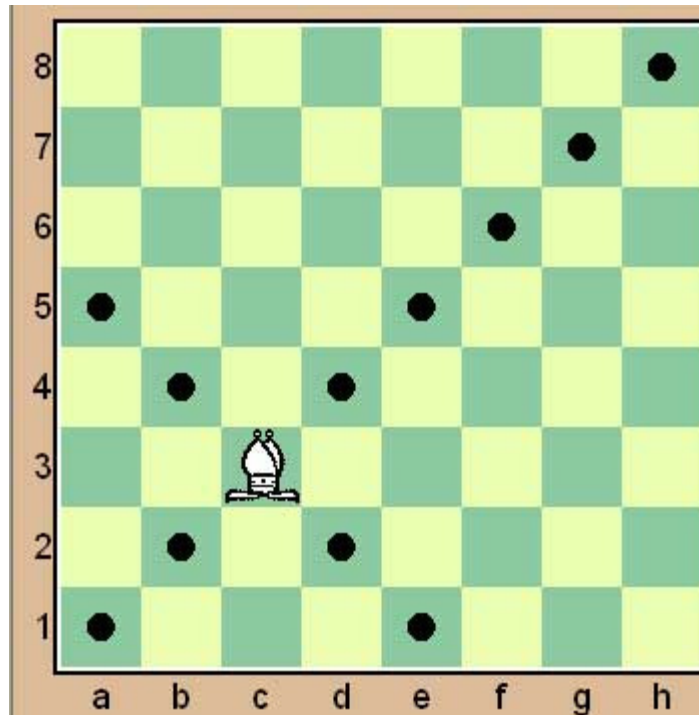
β) Βασίλισσα: κινείται όσα τετράγωνα θέλει κατά μήκος μιας στήλης, γραμμής ή διαγωνίου.



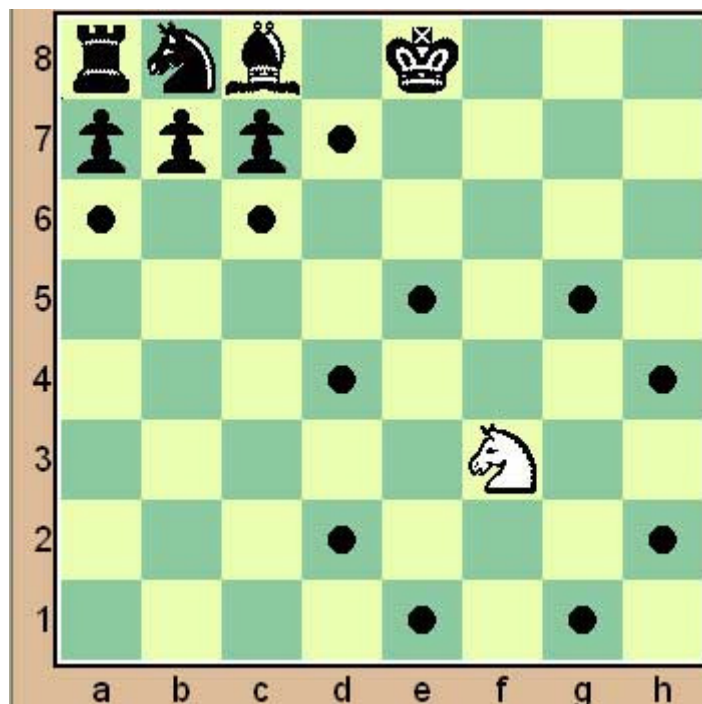
γ) Πύργος: Κινείται όσα τετράγωνα θέλει κατά μήκος της γραμμής ή στήλης στην οποία βρίσκεται.



δ) Αξιωματικός: Κινείται διαγωνίως όσα τετράγωνα θέλει στην διαγώνιο στην οποία βρίσκεται.



ε) Ίππος: Εδώ χρειάζεται λίγο περισσότερη προσοχή αγαπητέ αναγνώστη. Η κίνηση του Ίππου είναι λίγο ιδιόμορφη μιας και είναι το μόνο κομμάτι που μπορεί να υπερπηδά τα άλλα κομμάτια. Κινείται στο πλησιέστερα δυνατόν τετράγωνο, σε σχέση με το τετράγωνο στο οποίο βρίσκεται, το οποίο όμως δεν βρίσκεται στην ίδια στήλη, γραμμή ή διαγώνιο.

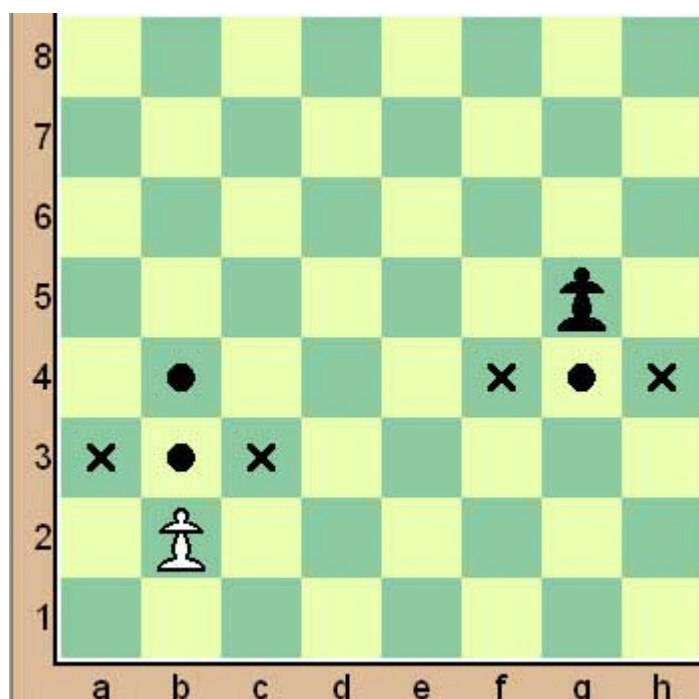


στ) Πιόνι: Κινείται μόνο εμπρός –σε αντίθεση με τ’ άλλα κομμάτια- κατά ένα τετράγωνο και εφόσον το τετράγωνο στο οποίο θα κινηθεί είναι ελεύθερο. Κόβει δε μόνο εμπρός και διαγώνια.

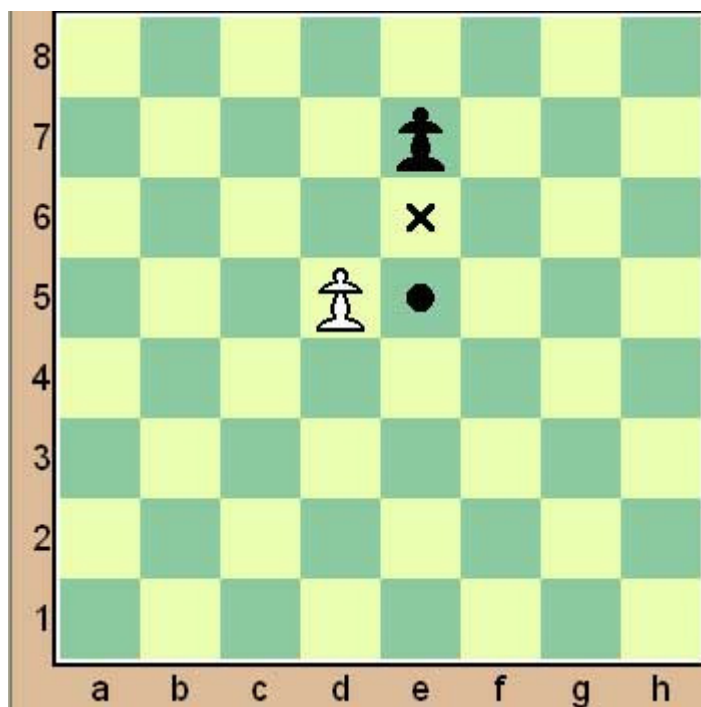
Εξαιρέσεις:

1) Όταν το πιόνι βρίσκεται στο αρχικό του τετράγωνο μπορεί -χωρίς να είναι υποχρεωμένο- να κινηθεί εμπρός κατά δύο τετράγωνα.

2) ‘Πάρισμο’: Όταν υπάρχει αντίπαλο κομμάτι ή πιόνι στο αμέσως εμπρόσθιο τετράγωνο διαγώνιά του (είτε αριστερά είτε δεξιά), τότε το πιόνι μπορεί -χωρίς να είναι υποχρεωμένο- να το κόψει.



3) ‘en passant’: (Γαλλική λέξη που σημαίνει ‘ενώ διαβαίνει’ και περιγράφει μια ακόμα εξαίρεση στον τρόπο κίνησης του πιονιού). Έστω λοιπόν ότι ένα πιόνι βρίσκεται στην αρχική του θέση και κινείται κατά δύο τετράγωνα. Αν υποθεθεί ότι μετά την κίνησή του αυτή θα βρεθεί σε διπλανό τετράγωνο από ένα αντίπαλο πιόνι, τότε το αντίπαλο πιόνι μπορεί –αλλά δεν είναι υποχρεωμένο- να το κόψει σαν να είχε κινηθεί μόνο κατά ένα τετράγωνο. Να θυμάσαι αγαπητέ αναγνώστη ότι το δικαίωμα για κόψιμο ‘en passant’ δεν διατηρείται επ’ άπειρο, αλλά παρέχεται μόνο στην αμέσως επόμενη κίνηση.



Θα κλείσουμε το κεφάλαιο της κίνησης των κομματιών, αναφέροντας δυο ακόμα είδη κινήσεων:

ζ) ‘Προαγωγή’: Αναφέρεται στο πιόνι. Όταν ένα πιόνι φτάσει στην τελευταία γραμμή, δηλαδή την πλέον απομακρυσμένη από την αρχική του θέση –όγδοη για τα Λευκά και πρώτη για τα Μαύρα- αντικαθίσταται (προάγεται) άμεσα και υποχρεωτικά, από ένα κομμάτι ίδιου χρώματος. Με αυτό τον τρόπο μπορεί ένας παίκτης να έχει περισσότερες Βασίλισσες, Πύργους κλπ απ’ ότι είχε στην αρχή του παιχνιδιού. Γίνεται κατανοητό ότι το πιόνι μπορεί να προαχθεί και σε κομμάτι που είχε ‘παρθεί’ προηγουμένως. Προσοχή: δεν επιτρέπεται η προαγωγή του πιονιού σε Βασιλιά!

η) Ροκέ: Η τελευταία κίνηση που πρέπει να γνωρίζεις αγαπητέ αναγνώστη. Είναι εξαίρεση του κανόνα ότι μόνο ένα κομμάτι επιτρέπεται να μετακινηθεί με κάθε κίνηση. Στην περίπτωση του Ροκέ γίνεται ταυτόχρονη μετακίνηση του Βασιλιά και ενός εκ των δύο Πύργων του ίδιου χρώματος. Πιο συγκεκριμένα όταν ο Βασιλιάς και ο Πύργος βρίσκονται στην αρχική τους θέση και ο παίκτης επιθυμεί να πραγματοποιήσει Ροκέ, μετακινείται ο Βασιλιάς κατά μήκος της γραμμής που βρίσκεται, προς την κατεύθυνση του Πύργου και κατά 2 τετράγωνα, ενώ ταυτόχρονα ο κοντινότερος πλέον Πύργος μετακινείται στο διπλανό τετράγωνο που μόλις διέσχισε ο Βασιλιάς. Όταν στο Ροκέ συμμετέχει ο Πύργος της πλευράς του Βασιλιά ονομάζεται μικρό Ροκέ, ενώ όταν συμμετέχει ο Πύργος της πλευράς της Βασίλισσας ονομάζεται μεγάλο Ροκέ.

Ροκέ μπορεί να πραγματοποιηθεί μόνο αν πληρούνται οι παρακάτω προϋποθέσεις.

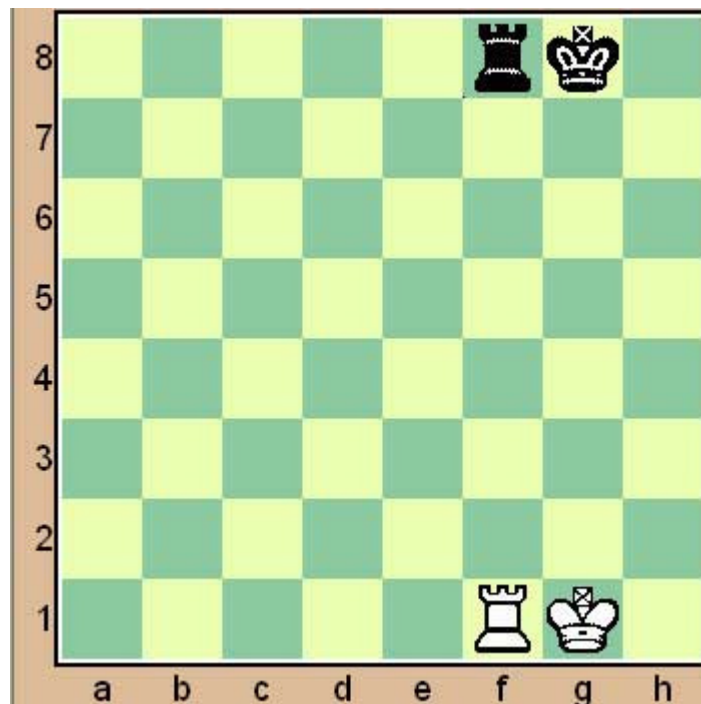
- 1) Ο Βασιλιάς και ο Πύργος δεν έχουν κινηθεί.
- 2) Δεν παρεμβάλλεται κομμάτι ομοιόχρωμο ή αντίπαλο μεταξύ του Βασιλιά και του Πύργου με τον οποίο θα γίνει το Ροκέ.
- 3) Ο Βασιλιάς δεν είναι σε σαχ
- 4) το τετράγωνο από τα οποίο θα περάσει ο Βασιλιάς καθώς και αυτό στο οποίο καταλήγει δεν απειλείται από αντίπαλο κομμάτι ή πιόνι.

Στην περίπτωση (α) το δικαίωμα για Ροκέ χάνεται οριστικά, ενώ στις περιπτώσεις (β, γ, δ) το δικαίωμα για Ροκέ αναστέλλεται προσωρινά.

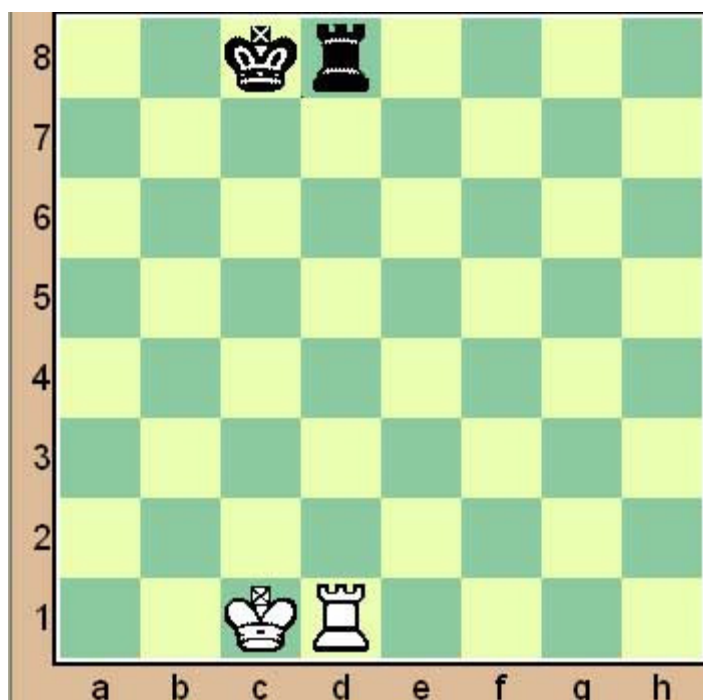
Άσκηση 1: Πόσες φορές μπορεί ένας παίκτης να πραγματοποιήσει Ροκέ;

(Η απάντηση μετά τα διαγράμματα, τα σχετικά με το Ροκέ).

α) παράδειγμα για μικρό ροκέ



β) παράδειγμα για μεγάλο ροκέ



(Απάντηση άσκησης 1): Μία φορά μόνο. Λογικό δεν είναι; Αν υποθεθεί ότι έχει γίνει Ροκέ, τότε ο Βασιλιάς έχει κινηθεί, άρα το να ξαναγίνει Ροκέ είναι αντίθετο με την προϋπόθεση ότι ο Βασιλιάς και ο Πύργος για να συμμετέχουν στο Ροκέ δεν πρέπει να έχουν κινηθεί.

6. Σκοπός – Πιθανό Αποτέλεσμα

Μια παρτίδα σκακιού μεταξύ δύο παικτών μπορεί να έχει μόνο ένα εκ των δύο παρακάτω αποτελεσμάτων:

Νίκη ή Ισοπαλία

Νίκη: Γνωρίζεις ήδη τι είναι το ‘σαχ-ματ’ και ότι σε αυτή την περίπτωση η παρτίδα τελειώνει αμέσως με νίκη του παίκτη, που κατάφερε να φέρει τον αντίπαλό βασιλιά σε θέση ‘σαχ-ματ’.

Μια παρτίδα τελειώνει επίσης με νίκη του ενός παίκτη, όταν ο άλλος παίκτης εγκαταλείπει για οποιοδήποτε αιτία π.χ. συνήθως δεν συνεχίζει να παίζει και εγκαταλείπει όταν βλέπει ότι η θέση του είναι τόσο αδύνατη ώστε, όσο και να προσπαθήσει, δεν θα καταφέρει να αποφύγει το μοιραίο. (Σε επόμενο κεφάλαιο θα προσπαθήσουμε να περιγράψουμε αναλυτικά πότε μπορεί να εγκαταλειφθεί μια παρτίδα με ‘ασφάλεια’, δηλαδή και χωρίς να υπάρχουν δεύτερες σκέψεις σχετικά με το αν υπήρχε πιθανή καλή κίνηση ή σχέδιο για συνέχεια, αλλά και χωρίς να

συνεχίζεται μια παρτίδα χωρίς ελπίδα, προκαλώντας έτσι τον οίκτο του αντιπάλου ή/και των παρευρισκομένων.

Στις επίσημες παρτίδες όπου υπάρχει χρονικό όριο σκέψης (θα αναφερθεί παρακάτω τι είναι αυτό), εάν ένας παίκτης υπερβεί το χρονικό όριο σκέψης που έχει δοθεί για την ολοκλήρωση αυτής, τότε ο αντίπαλός του κερδίζει την παρτίδα.

Ισοπαλία: Υπάρχουν πολλές περιπτώσεις να λήξει μια παρτίδα ισόπαλη. Ας τις δούμε αναλυτικά.

1) Μια παρτίδα λήγει με Ισοπαλία:

α) Όταν είναι η σειρά ενός παίκτη να κινήσει κομμάτι ή πιόνι, αλλά δεν έχει καμία νόμιμη κίνηση, ενώ ο Βασιλιάς του δεν είναι σε σαχ. Αυτή η ιδιόμορφη κατάσταση/θέση ονομάζεται 'παί' και όποτε προκύπτει τερματίζεται αμέσως η παρτίδα με ισοπαλία.

β) Όταν προκύπτει 'νεκρή θέση, δηλαδή μια θέση τέτοια ώστε, κανένας εκ των δύο παικτών δεν μπορεί με τα υπάρχοντα κομμάτια ή/και πιόνια, όσες κινήσεις και αν έχει στη διάθεσή του και όση προσπάθεια να καταβάλλει, να φέρει σε θέση σαχ-ματ τον αντίπαλο Βασιλιά. (π.χ. Βασιλιάς εναντίον Βασιλιά, Βασιλιάς και Αξιωματικός εναντίον Βασιλιά κλπ).

γ) Όταν οι δύο αντίπαλοι παίκτες κρίνουν και συμφωνήσουν κατά τη διάρκεια της παρτίδας, να σταματήσει αυτή ως ισόπαλη.

2) Μια παρτίδα μπορεί να λήξει με Ισοπαλία:

α) Αν προκύψει (επαναληφθεί) η ίδια θέση στη σκακιέρα, τουλάχιστον 3 φορές.

β) Αν κατά τη διάρκεια των τελευταίων 50 κινήσεις από τον κάθε παίκτη, δεν έγινε κίνηση πιονιού ή πάροισμο πιονιού/κομματιού.

(Ίσως φανεί παράξενο ότι πριν γράψαμε «λήγει με ισοπαλία», ενώ τώρα γράφουμε «μπορεί να λήξει με ισοπαλία». Υπάρχει εξήγηση... Στις περιπτώσεις που αναφέρονται στην παράγραφο (1) η παρτίδα κατακυρώνεται αυτόματα ως ισόπαλη. Όμως στις περιπτώσεις που αναφέρονται στην παράγραφο (2), η παρτίδα κατακυρώνεται ως ισόπαλη μόνο αν το ζητήσει ένας από τους δύο παίκτες (π.χ. πολλές φορές έχει συμβεί κατά τη διάρκεια μιας παρτίδας να επαναληφθεί μια θέση 3 ή περισσότερες φορές, αλλά ο παίκτης να μην το αντιληφθεί και έτσι να μη ζητήσει να κατακυρωθεί η παρτίδα ως ισόπαλη με αποτέλεσμα η παρτίδα να συνεχιστεί.

B) ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΗ ΓΡΑΦΗ

Είναι εξαιρετικά χρήσιμο να γνωρίζεις τη σκακιστική γραφή. Αυτή δεν είναι παρά ένας τρόπος, να καταγράφεις, να 'έχεις', να 'κρατάς' μια παρτίδα που παίχτηκε από εσένα ή κάποιους άλλους. Φυσικά δεν χρειάζεται να γνωρίζεις τη σκακιστική γραφή για να παίξεις σκάκι, μπορείς κάλλιστα και χωρίς αυτήν. Μόνο όμως με τη σκακιστική γραφή μπορείς να καταγράφεις τις παρτίδες που παίζεις, να της μελετάς ξανά και ξανά προσπαθώντας να διορθώσεις τυχόν λάθη σου καθώς θα βελτιώνεσαι ή απλά να έχεις μια ωραία ανάμνηση της θαυμάσιας νίκης που πέτυχες... Θα είσαι επίσης σε θέση να διαβάζεις σκακιστικά βιβλία, περιοδικά, ιστοσελίδες στο διαδίκτυο κλπ. Με λίγα λόγια, χωρίς τη γνώση της σκακιστικής γραφής ο τεράστιος σκακιστικός θησαυρός (βιβλιογραφία και καταγεγραμμένες παρτίδες από το 16ο αιώνα μέχρι σήμερα) είναι άχρηστος...

1. Περιγραφή συμβόλων

Υπάρχουν αρκετά συστήματα καταγραφής μιας παρτίδας. Εδώ θα αναπτυχθεί ένα υπέροχο σύστημα σκακιστικής γραφής, το Αλγεβρικό Σύστημα, το οποίο είναι και το μόνο που αναγνωρίζεται από τη FIDE για τα τουρνουά και τα ματς, που διεξάγονται υπό την αιγίδα της.

Τα βασικά σύμβολα σ' αυτό το σύστημα σκακιστικής γραφής είναι τα εξής:

P = Βασιλιάς
B = Βασίλισσα
Π = Πύργος
A = Αξιωματικός
I = Ίππος

Τα πιόνια δεν γράφονται με κεφαλαίο γράμμα, αντιθέτως χαρακτηρίζονται από την απουσία αυτού, π.χ. ε3, θ5.

Οι στήλες (βλέποντας τη σκακιέρα από αριστερά προς δεξιά για τα Λευκά και από δεξιά προς αριστερά για τα Μαύρα) συμβολίζονται με τα μικρά γράμματα της αλφαβήτα α, β, γ, δ, ε, ζ, η, θ. Οι γραμμές (βλέποντας τη σκακιέρα από κάτω προς τα πάνω για τα Λευκά και από πάνω προς τα κάτω για τα Μαύρα) συμβολίζονται με τους αριθμούς 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

Γίνεται κατανοητό λοιπόν ότι κάθε ένα από τα 64 τετράγωνα της σκακιέρας χαρακτηρίζεται, συμβολίζεται με ένα μοναδικό συνδυασμό γράμματος και αριθμού.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Άλλα σύμβολα που χρησιμοποιούνται επίσης είναι τα εξής:

- 0-0** = μικρό ροκέ
- 0-0-0** = μεγάλο ροκέ
- X** = πάρσιμο, κόψιμο
- (=)** = προσφορά ισοπαλίας
- +** = σαχ
- ++** ή **#** = σαχ-ματ
- e.p.** = πάρσιμο 'en passant'

2. Τρόπος γραφής μιας παρτίδας

Κάθε κίνηση κομματιού συμβολίζεται με τον **αύξοντα αριθμό** της κίνησης, με το **κεφαλαίο γράμμα** που χαρακτηρίζει το κομμάτι και το **τετράγωνο** που καταλήγει το κομμάτι.

Παράδειγμα: 1.Ιζ3, 4.Βα4, 12.Αβ4 κλπ.

Κάθε κίνηση πιονιού συμβολίζεται **μόνο** με το τετράγωνο στο οποίο το πiónι καταλήγει μετά την κίνησή του. Παράδειγμα: β3, θ4, ε6, η5 κλπ.

Όταν γίνεται **πάρσιμο** από κομμάτι, τότε εισέρχεται το **σύμβολο X** του παρσίματος μεταξύ του ονόματος του κομματιού και του τετραγώνου που αυτό καταλήγει. Παράδειγμα: ΒΧδ3, ΑΧη4, ΡΧε2, ΙΧζ6 κλπ. Όταν γίνεται πάρσιμο από πiónι, τότε εισέρχεται το σύμβολο X του παρσίματος μεταξύ του γράμματος που συμβολίζει τη στήλη στην οποία βρίσκεται το πiónι και του τετραγώνου στο οποίο καταλήγει.

Παράδειγμα: εΧδ4, θΧη3, γΧδ6.

Κατά την περίπτωση του "en passant" το τετράγωνο στο οποίο καταλήγει το πiónι που κόβει με "en passant" δίνεται ως τετράγωνο περιγραφής της

κίνησης του πιονιού που κόβεται και προστίθεται επίσης το σύμβολο "e.p."

Παράδειγμα: βΧγ6"e.p.", ηΧθ6"e.p."

Υπάρχουν περιπτώσεις κατά τις οποίες 2 κομμάτια ιδίου χρώματος μπορούν να κινηθούν και να καταλήξουν στο ίδιο τετράγωνο. Τότε ο τρόπος γραφής διέπεται από τους παρακάτω κανόνες:

- α)** Αν τα δύο κομμάτια βρίσκονται στην ίδια γραμμή η κίνηση συμβολίζεται με το σύμβολο του κομματιού, τη στήλη στην οποία ήταν το τετράγωνο αναχώρησης και τέλος το τετράγωνο στο οποίο καταλήγει
- β)** Αν τα δύο κομμάτια βρίσκονται στην ίδια στήλη η κίνηση συμβολίζεται με το σύμβολο του κομματιού, τη γραμμή στην οποία ήταν το τετράγωνο αναχώρησης και τέλος το τετράγωνο στο οποίο καταλήγει
- γ)** Αν τα δύο κομμάτια βρίσκονται σε διαφορετική γραμμή και διαφορετική στήλη, προτιμάται ο τρόπος (α).

Σε περίπτωση παρσίματος ισχύουν ακριβώς τα ίδια, απλά χρησιμοποιείται το σύμβολο του παρσίματος X.

Παραδείγματα:

1) Υπάρχουν δύο ίπποι στα τετράγωνα η1 και ε1 και ο ένας εξ αυτών κινείται στο τετράγωνο ζ3. Η κίνηση συμβολίζεται Ιηζ3 ή Ιεζ3 ανάλογα ποιος κινείται.

2) Υπάρχουν δύο ίπποι στα τετράγωνα η5 και η1 και ο ένας εξ αυτών κινείται στο τετράγωνο ζ3. Η κίνηση συμβολίζεται Ι5ζ3 ή Ι1ζ3 ανάλογα ποιος κινείται.

3) Υπάρχουν δύο ίπποι στα τετράγωνα θ2 και δ4 και ένας εξ αυτών κινείται στο τετράγωνο ζ3. Η κίνηση συμβολίζεται Ιθζ3 ή Ιδζ3 ανάλογα με το ποιος κινείται.

Εάν στα προηγούμενα παραδείγματα γίνει πάρσιμο με τον ίππο στο ζ3, τότε απλά προστίθεται το σύμβολο του παρσίματος X και τα παραδείγματά μας θα γίνουν:

(1) ΙηΧζ3 ή ΙεΧζ3 (2) Ι5Χζ3 ή Ι1Χζ3 (3) ΙθΧζ3 ή ΙδΧζ3

Όταν δύο πόνια ιδίου χρώματος μπορούν να αιχμαλωτίσουν το ίδιο πόνι η κομμάτι του αντιπάλου, τότε το πόνι που κινήθηκε συμβολίζεται με το γράμμα της στήλης στην οποία βρισκόταν το τετράγωνο

αναχώρησης, το σύμβολο X του παρσίματος και το τετράγωνο στο οποίο καταλήγει.

Παράδειγμα: Αν υπάρχουν δύο μαύρα πιόνια στα τετράγωνα δ5 και ζ5 και ένα λευκό πιόνι ή κομμάτι στο τετράγωνο ε4, ο συμβολισμός της κίνησης του μαύρου πιονιού θα είναι δXe4 ή ζXe4 αντίστοιχα.

Τέλος όταν γίνεται προαγωγή πιονιού, αυτή συμβολίζεται γράφοντας την κίνηση του πιονιού και αμέσως μετά ακολουθεί το πρώτο γράμμα του κομματιού στο οποίο το πιόνι προάγεται.

Π.χ. ε8B, η8I, ε1Π, θ1B

Γ) ΑΞΙΑ ΤΩΝ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ

Δυστυχώς, δεν υπάρχει κάποιος κανόνας, κάποιο θεώρημα, που να καθορίζει με ακρίβεια ποια είναι η αξία των κομματιών. Στην πορεία ανάπτυξης του σκακιού τους τελευταίους αιώνες, πολλοί συγγραφείς, σκακιστές, αρθρογράφοι κλπ προσπάθησαν να δώσουν μια απλή 'εικόνα' σχετικά με την αξία των κομματιών. Άλλες φορές τα κατάφεραν, άλλες όχι, μιας και φαίνεται να μην υπάρχει 'απόλυτη' αξία, αλλά μόνο 'σχετική'...

Ας προσπαθήσουμε να σου δώσουμε μια μικρή ιδέα σχετικά... Ισχυριζόμαστε ότι κάθε κομμάτι έχει διαφορετική αξία σε σχέση με τα άλλα! Αυτό συμβαίνει επειδή κάθε κομμάτι κινείται διαφορετικά!! Ας το δούμε λίγο αναλυτικά αυτό. Ήδη έμαθες ότι ο Αξιωματικός κινείται μόνο διαγώνια, ενώ η Βασίλισσα κινείται οριζόντια, κάθετα και διαγώνια. Τι γνώμη έχεις; Δεν είναι φυσικό να ισχυριστούμε ότι -γενικά μιλώνοντας- η Βασίλισσα έχει μεγαλύτερη αξία (είναι ισχυρότερο κομμάτι) από τον Αξιωματικό, επειδή μπορεί να μετακινηθεί, να ελέγξει περισσότερα τετράγωνα από αυτόν; Ή ότι η Βασίλισσα είναι ισχυρότερη από τον Πύργο, επειδή ο Πύργος δεν κινείται διαγώνια;

Και' αναλογία ισχυριζόμαστε ότι γενικά κάθε κομμάτι είναι ισχυρότερο (έχει δηλαδή μεγαλύτερη αξία) από το Πιόνι, επειδή κάθε κομμάτι μπορεί να κινηθεί (ελέγξει) σε περισσότερα τετράγωνα συγκρινόμενο με το πιόνι. Τι γίνεται όμως αν θέλουμε να συγκρίνουμε τον Πύργο με τον Αξιωματικό ή τον Αξιωματικό με τον Ίππο;

Ας το δούμε κι αυτό... Η εμπειρία που υπάρχει μετά από αιώνες ενασχόλησης με το σκάκι, μας δείχνει ότι χρησιμοποιώντας μια κλίμακα μέτρησης στην οποία σαν μονάδα (1) μέτρησης παίρνουμε το Πιόνι έχουμε: ο Ίππος έχει αξία 3 μονάδων, ο Αξιωματικός έχει αξία 3 μονάδων, ο Πύργος έχει αξία 5 μονάδων και η Βασίλισσα έχει αξία 9 μονάδων. Προσοχή: Η αξία του Βασιλιά δεν μπορεί να 'μετρηθεί'. ('Απώλειά' του ισοδυναμεί με απώλεια του παιχνιδιού...).

Υπάρχουν βέβαια αμέτρητες εξαιρέσεις στην κλίμακα αξίας των κομματιών που μόλις διάβασες. Όπως θα διαπιστώσεις προοδεύοντας σιγά-σιγά (η σκακιστική ώρα θα σε βοηθήσει και σ' αυτό με παραδείγματα, ασκήσεις, παρτίδες, άρθρα κλπ), η αξία των κομματιών εξαρτάται πάντα από τη ΘΕΣΗ συνολικά που δημιουργείται με βάση την τοποθέτησή τους! Για παράδειγμα ποια είναι η αξία ενός Πιονιού μια κίνηση πριν προαχθεί σε Πύργο; Ή ποια είναι η αξία των κομματιών μιας πλευράς που έχει Βασίλισσα και Πύργο παραπάνω από την άλλη και παρ' όλα αυτά δεν μπορεί να αποφύγει το ματ στην επόμενη κίνηση; Αν κι όλα αυτά τα θέματα θα τα αναλύσουμε και θα τα συζητήσουμε μαζί, εδώ στην σκακιστική ώρα, να θυμάσαι το εξής: ΕΣΥ θα κρίνεις και μόνο ΕΣΥ, γιατί αντίθετα με όσα πιστεύουν πολλοί το σκάκι δεν είναι (μόνο) παιχνίδι μυαλού-μνήμης κλπ αλλά είναι κυρίως παιχνίδι **ΚΡΙΣΗΣ!**

Δ) ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ

Για να αυξήσεις τις πιθανότητες επιτυχίας σου, πρέπει να τοποθετήσεις τα κομμάτια και τα πιόνια σου από την αρχή, στα **'καλύτερα τετράγωνα'** που μπορείς! Βέβαια καθώς θα βελτιώνεσαι σου σιγά σιγά, θα ανακαλύψεις ότι μάλλον δεν υπάρχει ο όρος 'καλύτερα τετράγωνα'. Η πολυπλοκότητα και συνάμα η ευελιξία των σχεδίων, σε συνδυασμό με την φαντασία των σκακιστών, την αλλαγή του τρόπου σκέψης στο πέρασμα των αιώνων κλπ δεν μας επιτρέπουν να είμαστε 'απόλυτοι' με έννοιες όπως 'καλύτερα τετράγωνα'. Παρ' όλα αυτά η εμπειρία που έχει αποκτηθεί στο πέρασμα των αιώνων μας επιτρέπει να σου παρουσιάσουμε μερικές βασικές ιδέες (κάποιες μάλιστα σχετίζονται και με την έννοια 'καλύτερα τετράγωνα'), ώστε ν' αρχίσεις σωστά. (Ίσως να βαρέθηκες να βλέπεις συνέχεια την έκφραση "στο πέρασμα των αιώνων", δυστυχώς ή ευτυχώς όμως το σκάκι έχει οικοδομηθεί πάνω στην εμπειρία των προηγούμενων, ακολουθείται πιστά η γνώση τους, ώσπου έρχεται κάποιος σκακιστής -κορυφαίος, συχνά ο παγκόσμιος πρωταθλητής- και αλλάζει ριζικά με τις ιδέες του το επίπεδο της σκέψης και της γνώσης, ενώ παράλληλα κι άλλοι σκακιστές, λιγότερο ισχυροί, συνεισφέρουν κι αυτοί καθημερινά στην αλλαγή του τρόπου σκέψης... Δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο να βρεις κι εσύ το σκακιστικό σου δρόμο και να καταφέρεις να βάλεις ένα λιθαράκι στην ανάπτυξη της σκακιστικής θεωρίας!!)

Ας δούμε μαζί και ας αναλύσουμε την έννοια 'καλύτερα τετράγωνα'. Πάρε μια άδεια σκακιέρα, χωρίς κομμάτια επάνω της. Τοποθέτησε έναν ίππο στο τετράγωνο α1. Παρατήρησε ότι από εκεί μπορεί να κινηθεί σε 2 διαφορετικά τετράγωνα (β3 και γ2). Τοποθέτησε τώρα τον ίππο στο τετράγωνο β1. Παρατήρησε ότι από εκεί μπορεί να μετακινηθεί σε 3 διαφορετικά τετράγωνα (α3, γ3 και δ2). Τοποθέτησε τώρα τον ίππο στο τετράγωνο δ1. Παρατήρησε ότι από εκεί μπορεί να μετακινηθεί σε 4 διαφορετικά τετράγωνα (β2, γ3, ε3 και ζ2). Τοποθέτησε τώρα τον ίππο στο τετράγωνο ε2. Παρατήρησε τώρα ότι από εκεί μπορεί να μετακινηθεί σε 6 διαφορετικά τετράγωνα (γ1, γ3, δ4, ζ4, η3 και η1). Τοποθέτησε τέλος τον ίππο στο τετράγωνο δ5. Παρατήρησε τώρα ότι από εκεί μπορεί να μετακινηθεί σε 8 διαφορετικά τετράγωνα. (γ3, β4, β6, γ7, ε7, ζ6, ζ4 και ε3). Θυμήσου τώρα τι είπαμε στα προηγούμενα κεφάλαια, ότι δηλαδή η έννοια "μπορεί να μετακινηθεί", σημαίνει επίσης "μπορεί να ελέγξει". Επανάλαβε την προηγούμενη διαδικασία χρησιμοποιώντας αξιωματικό αντί ίππου και τοποθέτησέ τον όπου θέλεις, για παράδειγμα στα τετράγωνα α1, α3, γ3, ε5, η3, θ5. Έλεγξε χωρίς τη βοήθειά μας σε πόσα τετράγωνα ο αξιωματικός μπορεί να μετακινηθεί (μπορεί να ελέγξει) κάθε φορά αντίστοιχα.

Είναι φανερό λοιπόν ότι όσο πιο κοντά στα κεντρικά τετράγωνα της σκακιέρας βρίσκεται ένα κομμάτι, σε τόσα περισσότερα τετράγωνα μπορεί να μετακινηθεί, τόσα περισσότερα τετράγωνα μπορεί να ελέγξει!

Εξαιρέση αποτελεί ο πύργος, ο οποίος σε οποιοδήποτε τετράγωνο και να βρίσκεται, μετακινείται (ελέγχει) σε 14 τετράγωνα.

Έχοντας τα προηγούμενα στο μυαλό σου πάρε μια σκακιέρα και τοποθέτησε τα κομμάτια και για τα Λευκά και για τα Μαύρα στην αρχική τους θέση. Έστω ότι θέλεις να παίξεις σαν πρώτη κίνηση με τα Λευκά τον ίππο που βρίσκεται στο τετράγωνο β1 ή τον ίππο που βρίσκεται στο τετράγωνο η1.. Που μπορεί να μετακινηθεί; Μπορεί να μετακινηθεί ο Ιβ1 στο τετράγωνο α3 και στο τετράγωνο γ3, ενώ ο Ιη1 στο τετράγωνο θ3 και στο τετράγωνο ζ3.. Αν υποθέσουμε δε ότι είχε κινηθεί το πιόνι δ2 στο τετράγωνο δ3 ή στο τετράγωνο δ4, καθώς και το πιόνι ε2 στο τετράγωνο ε3 ή στο τετράγωνο ε4, τότε ο Ιβ1 θα μπορούσε να μετακινηθεί και στο τετράγωνο δ2, ενώ ο Ιη1 θα μπορούσε να μετακινηθεί και στο τετράγωνο ε2.

Και τώρα η ερώτηση: Σε ποιο τετράγωνο νομίζεις ότι είναι καλύτερα να μετακινηθεί ο ίππος; Απάντηση: δεν υπάρχει "καλύτερο τετράγωνο". Όμως η εμπειρία δείχνει ότι τις περισσότερες φορές από την αρχική του θέση ο ίππος μετακινείται στα τετράγωνα γ3 και ζ3, σπανιότερα στα τετράγωνα δ2 και ε2 (όταν είναι ελεύθερα φυσικά) και αρκετά σπάνια (πρέπει να υπάρχει ειδικός λόγος, να το "απαιτεί" η θέση) στα τετράγωνα α3 και θ3.

Κατ' αντιστοιχία το ίδιο συμβαίνει και με τα άλλα κομμάτια, όταν βρίσκονται στην αρχική τους θέση.

Τι γίνεται όμως τα 'καλύτερα τετράγωνα' σε σχέση με την κίνηση των πιονιών, ιδιαίτερα όταν αυτά βρίσκονται στην αρχική τους θέση; Ας συγκρίνουμε μερικές πιθανές κινήσεις.

Για παράδειγμα ας συγκρίνουμε την κίνηση 1.α3 και την κίνηση 1.α4.

Με την κίνηση 1.α3 το πιόνι ελέγχει το τετράγωνο β4, ενώ παράλληλα ο πύργος που βρίσκεται στο τετράγωνο α1 ελέγχει το τετράγωνο α2.

Με την κίνηση 1.α4 το πιόνι ελέγχει το τετράγωνο β5, ο πύργος από το τετράγωνο α1 ελέγχει τα τετράγωνα α2 και α3, ενώ παράλληλα ο ίππος από το β1 μπορεί να μετακινηθεί στο τετράγωνο α3.

Ας συγκρίνουμε επίσης για παράδειγμα την κίνηση 1.δ3 με την κίνηση 1.δ4.

Με την κίνηση 1.δ3 το πιόνι ελέγχει τα τετράγωνα γ4 και ε4, ο ίππος από το β1 μπορεί να μετακινηθεί εκτός των τετραγώνων α3, γ3 και στο δ2 που πλέον είναι ελεύθερο, η βασίλισσα ελέγχει το τετράγωνο δ2, ενώ παράλληλα άνοιξε η διαγώνιος γ1-θ6 για τον αξιωματικό του τετραγώνου γ1

Με την κίνηση 1.δ4 το πιόνι ελέγχει τα τετράγωνα γ5 και δ5, ο ίππος από το β1 μπορεί να μετακινηθεί εκτός των τετραγώνων α3, γ3 και στο δ2 που είναι πλέον ελεύθερο, η βασίλισσα ελέγχει τα τετράγωνα δ2 και δ3, ενώ παράλληλα άνοιξε η διαγώνιος γ1-θ6 για τον αξιωματικό του τετραγώνου γ1.

Κρίνε μόνος σου, κρίνε μόνη σου ποια είναι τα 'καλύτερα τετράγωνα', αν υπάρχουν κλπ. Η 'σκακιστική ώρα' ισχυρίζεται ότι η κίνηση 1.δ4 είναι καλύτερη από την κίνηση 1.δ3, η οποία είναι καλύτερη από την κίνηση

1.α4 και η οποία τέλος είναι καλύτερη από την κίνηση 1.α3 (για λόγους ελέγχου τετραγώνων και καλύτερης ανάπτυξης κομματιών)

Συμπέρασμα: Η κατοχή του κέντρου γενικά είναι επιθυμητή, αλλά όχι υποχρεωτική! (Σε επόμενα κεφάλαια θα παρουσιάσουμε μεθόδους όπου επίτηδες ένας παίκτης παραχωρεί το κέντρο στον αντίπαλο με σκοπό να το υποσκάψει αργότερα με πιόνια ή/και κομμάτια κλπ, αλλά εδώ τώρα θα επιμείνουμε. Αν αρχίζεις να μαθαίνεις τώρα σκάκι ή δεν έχεις σημαντική εμπειρία, καλό είναι να προσπαθείς να μάχεσαι για την κυριαρχία-έλεγχο του κέντρου από τις πρώτες κιόλας κινήσεις αν είναι δυνατόν).

Ε) ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΠΡΑΚΤΙΚΟ ΠΑΙΓΝΙΔΙ

Σε αυτό το κεφάλαιο θα παρουσιαστούν βασικοί συνδυασμοί, βασικά φινάλε και 'μινιατούρες', δηλαδή παρτίδες που έχουν διαρκέσει λιγότερο από 25 κινήσεις, εξαιτίας κάποιου ή κάποιων χαρακτηριστικών λαθών από τον ένα ή και τους δύο αντιπάλους.

Παρτίδα Νο 1

Αυτή είναι μια παρτίδα που συνθέσαμε εμείς, ώστε να δεις κάποια χαρακτηριστικά λάθη. Ιδιαίτερα να προσέξεις ένα πολύ χαρακτηριστικό λάθος που γίνεται από τους αρχάριους και είναι ότι συνήθως αναπτύσσουν τη βασίλισσά τους από τις πρώτες κιόλας κινήσεις...

Να θυμάσαι: **Πρώιμη έξοδος της βασίλισσας συνεπάγεται απώλεια χρόνου!**

1. ε4

Πολύ καλή αρχική κίνηση η οποία μαζί με την 1.δ4 (και λιγότερο 1.γ4, 1.Ιζ3) είναι οι πλέον συνηθέστερες σε αγώνες ισχυρών παικτών, που επιτυγχάνει διπλό στόχο. α) άμεσο έλεγχο του τετραγώνου δ5 με έμμεσο έλεγχο του ίδιου του τετραγώνου ε4 β) ευνοεί την ανάπτυξη των άλλων λευκών κομματιών και συγκεκριμένα του αξιωματικού Αζ1 με το άνοιγμα της διαγωνίου ζ1-α6 και της βασίλισσας με το άνοιγμα της διαγωνίου δ1-θ5.

1. ε5

Συμμετρική κίνηση εξίσου καλή με τα ίδια πλεονεκτήματα.

2. Αγ4

Επίσης αρκετά καλή κίνηση. Αναπτύσσει κομμάτι και μάλιστα το τοποθετεί σε καλό τετράγωνο, στο γ4 απ' όπου ελέγχει το κεντρικό τετράγωνο δ5 και στοχεύει μελλοντικά στο αδύνατο τετράγωνο ζ7. (Χαρακτηρίζεται ως αδύνατο διότι τώρα υποστηρίζεται μόνο από το βασιλιά, ενώ αργότερα όταν γίνει το μικρό ροκέ θα υποστηρίζεται από βασιλιά και πύργο.)

2. Αγ5

Τα ίδια ισχύουν και για αυτή την κίνηση του μαύρου.

3. Βθ5;

Κακή κίνηση. Φαίνεται ότι υπάρχουν σημαντικές απειλές από τα λευκά. Για παράδειγμα αν μπορούσαν τα λευκά να ξαναπαιξουν θα έκαναν αμέσως ματ με Βxζ7, ενώ παράλληλα απειλούν και το πιόνι στο ε5. Όμως το γιατί είναι κακή θα φανεί από τη συνέχεια και τα επόμενα σόλια.

3. Βε7

Και οι δύο απειλές αντιμετωπίζονται ταυτόχρονα μόνο από 2 διαφορετικές κινήσεις. Την 3...Be7 και την 3...Bζ6. Και οι δύο κινήσεις είναι εξίσου καλές αν και η πρώτη δε δίνει ιδιαίτερο στόχο για άμεση απειλή κατά της μαύρης βασίλισσας. Βέβαια πρέπει να τονιστεί ότι αν δεν υπήρχε η άμεση απειλή των λευκών, δεν θα ήταν καλή αυτή η κίνηση της βασίλισσας.

4. a3;

Προφανώς άσκοπη κίνηση. Καμία απειλή των μαύρων δεν αναγκάζει τα λευκά να παίξουν αυτή την κίνηση, η οποία δεν προσφέρει τίποτα στον έλεγχο του κέντρου και στην ανάπτυξη των κομματιών.

4. Ιζ6

Άριστη κίνηση! Αναπτύσσεται ένα νέο κομμάτι και στο καλύτερο τετράγωνο που διαθέτει (θυμήσου τι είπαμε στο προηγούμενο κεφάλαιο περί καλών τετραγώνων). Επίσης δε αυτό γίνεται με απειλή της λευκής βασίλισσας, η οποία για να μη χαθεί είναι υποχρεωμένη να κινηθεί ξανά. Έτσι τα λευκά θα κινήσουν πάλι ένα κομμάτι που έχει ήδη κινηθεί, παραβαίνοντας μια από τις 'άτυπες' βασικές αρχές της θεωρίας των ανοιγμάτων και 'χάνοντας' μια κίνηση. Αυτό το χάσιμο κίνησης ονομάζεται απώλεια ή χάσιμο 'tempo', Ιταλική λέξη που σημαίνει χρόνος και από εδώ και πέρα έτσι θα ονομάζουμε το χάσιμο χρόνου/κίνησης. Πρόσεξε ακόμα ότι ο ίππος απειλεί και το πιόνι στο ε4.

5. Bζ3;!

Κίνηση αμφίβολης αξίας. Ας δούμε τι μπορούσαν να παίξουν τα λευκά. Σίγουρα μετακίνηση της βασίλισσας, αλλά που; Είτε στο ζ3, είτε στο ε2, για να αποφύγουν την απειλή του ίππου και να προστατεύσουν το πιόνι στο ε4, είτε να αγνοήσουν την απειλή στο ε4 και παίζοντας Bη5 να απειλήσουν με τη σειρά τους το μαύρο πιόνι στο η7. Όμως η κίνηση Bη5 δεν δουλεύει διότι ακολουθεί 5...Axζ2+! Και αν 6.Pxζ2 Iε4 όπου ταυτόχρονα δίνουν σαχ και απειλούν τη βασίλισσα στο η5, κερδίζοντάς τη μάλιστα στην επόμενη κίνηση. Αυτού του είδους το διπλό χτύπημα στη σκακιστική διάλεκτο ονομάζεται 'πιρούνι'. Άρα μένει η βασίλισσα να μετακινηθεί στο ε2 ή στο ζ3. Καλύτερα ήταν στο ε2, ώστε να μην αφαιρεθεί από τον ίππο του τετραγώνου η1, το καλύτερο τετράγωνο που διαθέτει και που είναι το ζ3 φυσικά.

6. Ιγ6

Τα μαύρα αναπτύσσουν ένα ακόμα κομμάτι. Ήδη υπερέχουν τόσο σε ανάπτυξη, όσο και σε έλεγχο του κέντρου. Κι όλα αυτά ενώ τα λευκά έπαιζαν πρώτα...

6. θ3;

Μια ακόμα λανθασμένη κίνηση. Το σχόλιο μας είναι το ίδιο που κάναμε σχολιάζοντας την κίνηση 3.a3.

6. Ιδ4!;

Ναι μεν παίζει το ίδιο κομμάτι για δεύτερη φορά, αλλά υπάρχει λόγος! Κεντροποίηση του κομματιού, κερδίζοντας τέμπο. Πώς; Απειλώντας την Βζ3 και το πιόνι στο γ2.

7. Βδ3

Η μόνη κίνηση που καλύπτει και τις δύο απειλές. Στη σκακιστική διάλεκτο ονομάζεται 'φορσέ'.

8. δ5

Φαίνεται σαν κακή κίνηση, αφού τα λευκά μπορούν να κόψουν το πιόνι με δύο τρόπους, είτε με τον αξιωματικό είτε με το πιόνι... Όμως η τεράστια υπεροχή σε ανάπτυξη, σε έλεγχο του κέντρου καθώς και η επόμενη κίνηση που σχεδιάζουν τα μαύρα το επιτρέπουν. Πρόσεξε ακόμα ότι με την κίνηση αυτή ανοίγει και η διαγώνιος γ8-θ3, ώστε να αναπτυχθεί και το τελευταίο ελαφρύ κομμάτι των μαύρων, ο Αγ8.

8. εχδ5

και η άλλη συνέχεια 8.Αχδ5 Ιχδ5 9.εχδ5 οδηγεί στο ίδιο τέλος.

8. Αζ5

Πάλι κέρδος τέμπο, ανάπτυξη κομματιού με απειλή στη λευκή βασίλισσα.

9. Βη3

Όπου και να πήγαινε η βασίλισσα ήταν το ίδιο.

9. Ιχγ2+

10. Ρζ1 Ιχα1

0-1

γιατί η υλική διαφορά μεταξύ λευκών και μαύρων είναι τεράστια. Δεν χρειάζεται πλέον να προσπαθήσουν τα μαύρα για άμεσο ματ. Αρκεί απλά να προσέχουν κατά τη διάρκεια της παρτίδας να αποφύγουν το ματ και να προσπαθούν κίνηση-κίνηση ν' αλλάξουν τα κομμάτια που έχουν απομείνει και στο τέλος να κάνουν ματ με βασιλιά και πύργο εναντίον βασιλιά, κάτι εύκολο που θα δείξουμε στη συνέχεια πως γίνεται...

Παρτίδα Νο 2

Γκιμπώ-Λαζάρ, Γαλλία 1927

Πόσο σύντομη μπορεί να είναι μια επίσημη παρτίδα; Δες την παρακάτω που είναι μια από τις συντομότερες επίσημες παρτίδες που γνωρίζουμε...

1. δ4 Ιζ6

2. Ιδ2;!

2. γ4 ή 2. Ιζ3 είναι καλύτερα 2. ε5

3. δχε5 Ιη4

4. θ3;;

4. ε4 (4. Ιηζ3 Ιγ6 5. ε3 Ιηχε5 6. Αα5 α6 7. Αε2 δ5=) 4. Ιε5 5. Ιηζ3 Ιβγ6
6. Ιχε5 Ιχε5=

4. Ιε3 και 0-1.

Τα λευκά εγκατέλειψαν διότι δεν μπορούν να αποφύγουν την απώλεια της βασιλίσσας τους. Πρόσεξε ότι σε πιθανό πάρσιμο του ίππου με 5.ζχε3 ακολουθεί 5...Βθ4+ 6.η3 Βχη3# ματ!

Παρτίδα Νο 3

Λεγκάλ-Φιλιντόρ

Είδες μέχρι τώρα τι μπορεί να συμβεί από άσκοπες κινήσεις πιονιών στο άνοιγμα. Σ' αυτή την παρτίδα μπορείς να δεις το διάσημο ματ του Λεγκάλ, που είναι ταυτόχρονα ακόμα ένα ωραίο παράδειγμα σχετικά με τις άσκοπες κινήσεις των πιονιών.

1. ε4 ε5

2. Ιζ3 δ6

3. Αγ4 Αη4

4. Ιγ3 θ6;!

είτε 4...Ιζ6 είτε 4...Αε7 είναι η σωστή κίνηση. Όπως έχουμε ήδη πει σε προηγούμενα κεφάλαια, είναι σημαντικό στο πρώτο στάδιο του παιγνιδιού, δηλαδή στο άνοιγμα, να αναπτύσσονται τα κομμάτια γρήγορα και σε σωστές θέσεις. Εξαιρέση βέβαια υπάρχει όταν συγκεκριμένος λόγος επιβάλλει κάτι διαφορετικό, πχ κίνηση του ίδιου κομματιού για δεύτερη φορά κλπ. Εδώ η κίνηση 4...θ6 δεν έχει νόημα και δεν προσφέρει τίποτα στα μαύρα, ακόμα κι αν η σκέψη τους ήταν ο έλεγχος του τετραγώνου η5 και το να εμποδίσουν τον ίππο να κινηθεί στο τετράγωνο αυτό.

5. Ιχε5! Αχδ1;;

κερδίζοντας υλικό προς στιγμή, τη βασίλισσα, αλλά παραβλέποντας το τέλος. Σωστό ήταν 5...δχε5 6.Βχη4 με καλύτερα τα λευκά.

6. Αχζ7 Ρε7

7. Ιδ5# ματ! και 1-0

Παρτίδα Νο 4

Μόρφυ-Σκακιστές σε συνεργασία, Παρίσι 1853

Άμυνα Φιλιντόρ

Θα παρουσιάσουμε τώρα μια παρτίδα με φανταστικό τέλος, που προκαλεί θαυμασμό! Ίσως να είναι το όνειρο του κάθε σκακιστή να κάνει ματ τον αντίπαλό του με ελάχιστα κομμάτια, όταν ο αντίπαλος θα έχει πολύ περισσότερο υλικό. Βλέποντας την παρτίδα να έχεις στο μυαλό σου ότι ο Μόρφυ είχε δει όλο τον συνδυασμό από την 10η κίνηση, αν όχι νωρίτερα... Ας περάσουμε λοιπόν γρήγορα στην παρτίδα.

1. ε4 ε5

2. Ιζ3 δ6

3. δ4 Αη4;

Κακή κίνηση και ήδη η θέση θεωρείται χαμένη για τα μαύρα... Ίσως θεωρήσεις ότι είναι υπερβολικό το σχόλιό μας, αλλά έτσι είναι. Ας δούμε το γιατί: με την επόμενη κίνησή τους τα λευκά υποχρεώνουν τα μαύρα σε αλλαγή του μαύρου αξιωματικού στο η4 με τον λευκό ίππο στο ζ3 και σε ανοιχτές θέσεις (και η θέση που προκύπτει είναι ανοιχτή), συνήθως ο αξιωματικός είναι ισχυρότερο κομμάτι από τον ίππο, επειδή μπορεί να κινηθεί, να ελέγξει, περισσότερα τετράγωνα και πιο γρήγορα και στις δύο πλευρές της σκακιέρας. Αν δε μάλιστα μιλάμε για δύο αξιωματικούς εναντίον δύο ίππων σε ανοιχτή θέση, τότε οι δύο αξιωματικοί συνήθως υπερτερούν σημαντικά. Στη θέση αυτή σωστή κίνηση ήταν η 3...δxe4 4. Ιxδ4 με ίσες τύχες.

4. δxe5 Αxζ3

Τι άλλο; Εάν 4...δxe5 5.Βxδ8+! και έτσι ο μαύρος χάνει το δικαίωμα για ροκέ 5...Ρxδ8 6.Ιε5 κερδίζοντας ένα πιόνι και απειλώντας το 'πιρούνι' από το ζ7 6...Αε6 φορέ και όπως βλέπεις στη θέση που προκύπτει τα λευκά είναι καλύτερα.

5. Βxζ3

Όχι βέβαια 5.ηxζ3 καταστρέφοντας τη δομή των πιονιών του.

5. δχε5

6. Αγ4

απειλώντας Βχζ7# ματ

6. Ιζ6

και όχι 6...Ιθ6;; 7.Αχθ6 κερδίζοντας.

7. Ββ3

απειλώντας ταυτόχρονα 8.Αχζ7 Ρε8 ή 8...Ρδ7 9.Βε6# καθώς και το πιόνι στο β7.

7. Βε7

[φορσέ]

8. Ιγ3!;

Αυτή η κίνηση έχει προκαλέσει και συνεχίζει να προκαλεί αμέτρητα σχόλια από πάρα πολλούς σχολιαστές, αναλυτές, συγγραφείς κλπ. Κι όλα είναι σχόλια θαυμασμού και προσπάθειας να εξηγηθεί η κίνηση. Ας τη δούμε αναλυτικά... Είναι φανερό ότι εδώ τα λευκά μπορούν να κερδίσουν αμέσως ένα πιόνι και συγκεκριμένα το β7 πιόνι. Παρ'όλα αυτά παίζουν κάτι διαφορετικό. Γιατί άραγε; Επειδή αν έκοβαν το πιόνι με 8.Βχβ7 θα ακολουθούσε 8...Ββ4+ 9.Βχβ4 Αχβ4+ 10.γ3 (αλλά όχι 10.Ιγ3; Ιχε4 οπότε τα μαύρα είναι ελαφρά καλύτερα) και έτσι τα μαύρα θα είχαν καταφέρει ν' αλλάξουν βασιλίτσες και να σταματήσουν την επίθεση των λευκών. Βέβαια τα λευκά θα διατηρούσαν σημαντικό πλεονέκτημα (πιόνι περισσότερο και το ζεύγος των αξιωματικών σε ανοικτή θέση), αλλά θα χρειαζόνταν αρκετές κινήσεις και σωστή τεχνική για εκμετάλλευση της υπεροχής τους και μετατροπή της σε νίκη. Έτσι λοιπόν ο Μόρφυ δεν διαλέγει αυτή τη γραμμή. Για ορισμένους σχολιαστές η επιλογή της επόμενης κίνησής του έγινε με κριτήριο το χαμηλό σκακιστικό επίπεδο των αντιπάλων του. Μερικοί ιστορικοί του σκακιού πιστεύουν ότι κριτήριο για το Μόρφυ ήταν ότι η παρτίδα αυτή παίχτηκε σ'ένα θέατρο κατά το διάλειμμα μιας παράστασης όπερας και όντας φανατικός θιασώτης της όπερας, ήθελε απλά να τελειώσει γρήγορα, ώστε να παρακολουθήσει τη συνέχεια. Εμείς πιστεύουμε ότι ίσως απλά να τον οδήγησε το σκακιστικό του ένστικτο σε συνδυασμό με την ανυπέρβλητη γνώση και κατανόηση του τι σημαίνει χρόνος, ανάπτυξη και θυσία σε μια ανοικτή θέση...

Κι ένα τελευταίο σχόλιο: Γενικά μιλώντας, πιόνια όπως το πιόνι στο β7 πρέπει να γίνονται αποδεκτά!

8. γ6

Με σκοπό την προστασία του πιονιού στο β7 και σχεδιάζοντας επίσης επίθεση πιονιών στην πλευρά του βασιλιά, αλλά δυστυχώς έχει μείνει πίσω σε ανάπτυξη...

9. Αη5 β5;

Σημαντικό λάθος που κρίνει οριστικά την παρτίδα και προσφέρει σε όλους μας έναν καταπληκτικό συνδυασμό, κλασσικό πλέον. Τα μαύρα θα έπρεπε να συνεχίσουν την ανάπτυξή τους και να προσπαθήσουν να βρει καταφύγιο ο βασιλιάς τους κάνοντας ροκέ. Από την 10η και μετά όλες οι κινήσεις είναι σχεδόν φορσέ, χάρη στον υπέροχο συνδυασμό που βέβαια είχε αναλύσει μέχρι το τέλος ο κορυφαίος μαίτρ στις ανοιχτές θέσεις Πωλ Μόρφυ.

10. Ιχβ5! γχβ5

11. Αχβ5 Ιβ-δ7

12. 0-0-0! Πδ8

13. Πχδ7! Πχδ7

14. Πδ1 Βε6

15. Αχδ7+ Ιχδ7

16. Ββ8+!! Ιχβ8

17. Πδ8# ματ 1-0

Σήμερα που η πλειοψηφία των παρτίδων έχει ένα άνοιγμα λες και διαβάζεις εγκυκλοπαίδεια, ένα μέσο παράλογα περίπλοκο κι ένα φινάλε όλο και χειρότερης τεχνικής (αλλαγή εποχής ίσως ή επειδή ο χρόνος σκέψης-διάρκειας μιας παρτίδας έχει μειωθεί σημαντικά διεθνώς), τέτοιες παρτίδες υπάρχουν για να μας θυμίζουν ότι το σκάκι είναι **ΤΕΧΝΗ...**