

ΣΚΑΚΙ



Το πιο συναρπαστικό παιχνίδι στρατηγικής





Το Σκάκι είναι ένα πνευματικό επιτραπέζιο παιχνίδι που παίζεται από δύο άτομα με τη βοήθεια μίας σκακιέρας και 32 κομματιών.

Λέγεται **πνευματικό** γιατί η κινητήρια δύναμη πίσω από τις κινήσεις που κάνουμε με τα κομμάτια είναι μονάχα το μυαλό μας και

επιτραπέζιο γιατί χρειαζόμαστε έναν επίπεδο χώρο να στηρίξουμε τη σκακιέρα.

Ένα σημαντικό χαρακτηριστικό που το κάνει να ξεχωρίζει είναι η μεγάλη του δημοτικότητα.

Παίζεται από εκατοντάδες εκατομμύρια ανθρώπων σε όλα τα μήκη και πλάτη της Γης. Αυτό δεν θα πρέπει να μας προκαλεί έκπληξη μια που πρόκειται για ένα παιχνίδι με ηλικία 1500 χρόνων!



ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΣΚΑΚΙΟΥ

Το αρχαιότερο επιτραπέζιο παιχνίδι που γνωρίζουμε σήμερα παιζόταν στην Αίγυπτο αρκετά πριν το 3.000 πΧ!

Ο Πρόγονος του Σκακιού

Ο πρόγονος του Σκακιού θεωρείται πως είναι ένα παιχνίδι πολέμου που λεγόταν **Τσατουράγκα** και παιζόταν στην Ινδία, μια από τις μεγαλύτερες χώρες του κόσμου, **ήδη από τον 6.αιώνα μΧ .**

Παραλλαγές του παιχνιδιού παίζονταν στην αρχαιότητα σε πολλές χώρες και πολλές διεκδικούν την καταγωγή του.

- Το σκάκι όπως το ξέρουμε σήμερα **διαμορφώθηκε τον 15^ο αιώνα στην Ευρώπη** και από εκεί εξαπλώθηκε σε ολόκληρο τον κόσμο.
- Στην Ευρώπη το είχαν φέρει οι Άραβες, μέσω της Ισπανίας στους οποίους το έδωσαν οι Πέρσες.



ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΣΚΑΚΙΟΥ

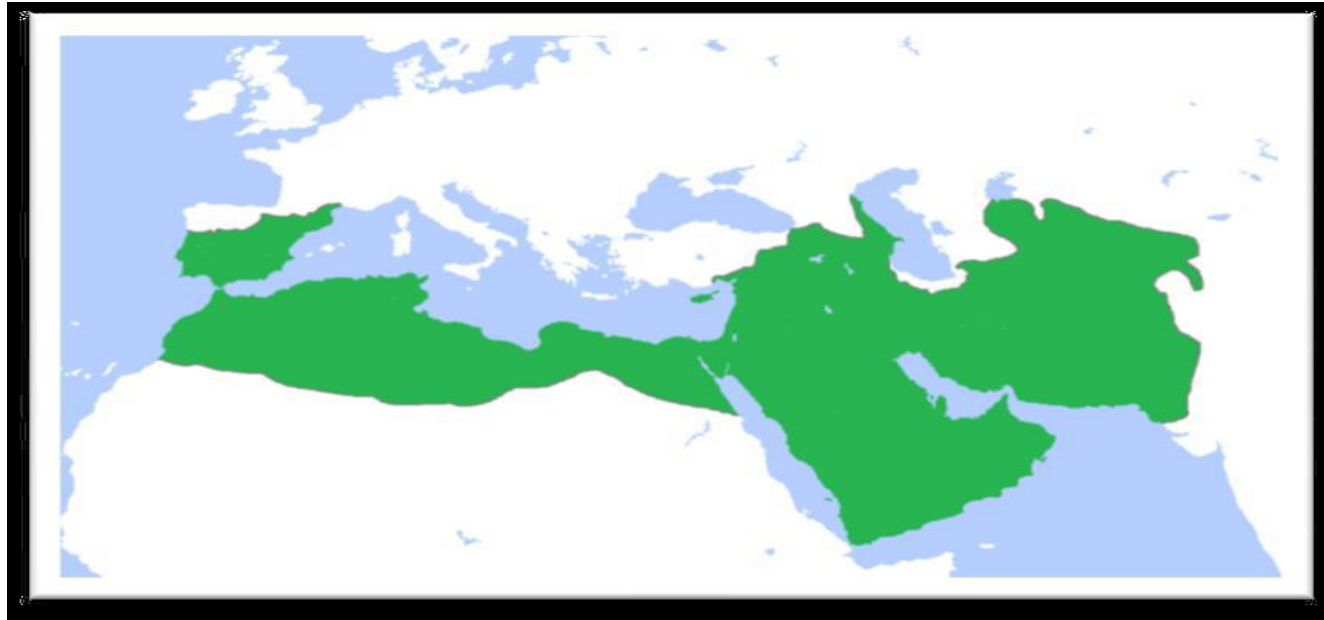


Η επιτυχία στην εξάπλωση του παιχνιδιού σε όλο τον τότε γνωστό κόσμο, δεν ήταν τυχαία.

Τα περισσότερα επιτραπέζια πριν το Τσατουράγκα (ίσως ακόμα και το ίδιο στην αρχή) παίζονταν με τη **βοήθεια του ζαριού**, όμως η αφαίρεσή του από αυτό το παιχνίδι σήμαινε πως η έννοια της τύχης δεν παίζει μεγάλο ρόλο πια και **ο παίχτης θα βασιστεί μόνο στις δικές του δυνάμεις για να φτάσει στη νίκη.**



ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΣΚΑΚΙΟΥ ΤΟ ΒΥΖΑΝΤΙΝΟ ΖΑΤΡΙΚΙΟΝ



Η ονομασία «Ζατρίκιον» προέρχεται από το «Σατράνζ» και **ακόμα και στις μέρες μας είναι συνώνυμη με τη λέξη Σκάκι**. Ο παλαιότερος μάλιστα σκακιστικός σύλλογος στην Ελλάδα (από το 1923) είναι ο «Σύνδεσμος Παικτών Ζατρικίου Κέρκυρας».

Στην πραγματικότητα όμως **το παιχνίδι που έπαιζαν οι Βυζαντινοί δεν έχει σχέση με το σημερινό Σκάκι**, το οποίο έχει τις ρίζες του σε μια άλλη χώρα της Ευρώπης **την Ισπανία την οποία είχαν κατακτήσει οι Άραβες** (το χαλιφάτο των Ομαγιάδων) επηρεάζοντας έντονα τον πολιτισμό και τη τέχνη.





Η Ιζαμπέλα της Καστίλης βοήθησε να απαλλαγεί η Ισπανία από τους Άραβες που την είχαν πολιορκήσει για 700 χρόνια. Προς τιμή της πανίσχυρης αυτής Βασίλισσας, μερικοί Ισπανοί σοφοί από την πόλη Βαλένθια δημιούργησαν ένα καινούριο παιχνίδι, παραλλαγή του παλιού Σκακιού των Αράβων, το «Σκάκι της Ντάμας» όπου το δυνατότερο κομμάτι στη Σκακιέρα ήταν η Βασίλισσα, εκεί που οι Άραβες είχαν τον Βεζίρη (σύμβουλο του Βασιλιά).

Αυτό είναι το νέο παιχνίδι που εμείς σήμερα γνωρίζουμε σαν Σκάκι!

Το Σκάκι της Βασίλισσας

Το καινούργιο αυτό παιχνίδι σύντομα έγινε δημοφιλές σε όλη την Ισπανία και δεν άργησε να κατακτήσει τις καρδιές των παιχτών και στην υπόλοιπη Ευρώπη. Ο λόγος ήταν απλός. Το Σκάκι των Αράβων ήταν ένα αργό στρατηγικό παιχνίδι, με το κομμάτι που σήμερα είναι η Βασίλισσα να είναι το πιο αδύναμο σε όλη τη σκακιέρα (κινιόταν ένα τετράγωνο διαγώνια μόνο), ενώ και ο Αξιωματικός ήταν επίσης αδύναμος (πήγαινε δύο τετράγωνα διαγώνια αλλά μπορούσε να πηδήξει κάποιο εμπόδιο). Με τα δύο αυτά κομμάτια να αποκτούν τώρα μεγαλύτερες δυνάμεις, το παιχνίδι έγινε πιο γρήγορο και συναρπαστικό. **Ήδη από τον 18ο αιώνα στην Ευρώπη το Σκάκι παιζόταν στα καφέ της εποχής από την αστική τάξη κυρίως, που το θεωρούσε εργαλείο ανάδειξης της μεγαλοφυΐας.**



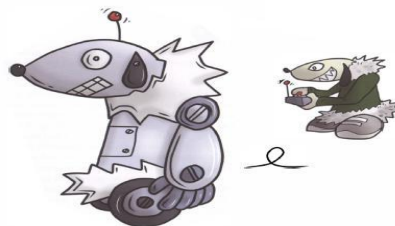
ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΣΚΑΚΙΟΥ

Το σκάκι γνώρισε μεγάλη ανάπτυξη στα τέλη του 19ου αιώνα. Μαζί με την ανάπτυξη της επιστημονικής σκέψης και μεθοδολογίας, έχουμε και τη μετεξέλιξη του Σκακιού. Μπήκαν οι βάσεις για την διάδοσή του σε μεγαλύτερο μέρος του πληθυσμού, αφού πολλά βιβλία τυπώνονταν διαρκώς πάνω στην μελέτη του.

Μάλιστα, σύμφωνα με αρκετές πηγές, το δεύτερο βιβλίο στην ιστορία που τυπώθηκε στην Αγγλική Γλώσσα (το πρώτο ήταν η Αγία Γραφή) ήταν το "***The Game and Playe of the Chesse***" από τον *William Caxton* το 1474.

Την περίοδο εκείνη(τον 19^ο αιώνα) διοργανώνονται επίσημα πρωταθλήματα, τυπώνονται γραμματόσημα με σήμα το σκάκι και γράφονται πολλά βιβλία για το παιχνίδι αυτό.

- Στις μέρες μας δεν παίζουν μόνο οι άνθρωποι σκάκι, αλλά και οι Η/Υ. Ακόμα και οι ισχυρότεροι παίκτες δυσκολεύονται να νικήσουν τους Η/Υ.



Το Σκάκι σαν Άθλημα



Μια άλλη πλευρά του Σκακιού που αναπτύχθηκε στην Ευρώπη μετά τα χρόνια της Βιομηχανικής Επανάστασης, ήταν αυτή του αθλήματος.

Η διοργάνωση πολλών τουρνουά με τους καλύτερους παίκτες της εποχής ήταν σημαντικά κοινωνικά γεγονότα στα τέλη του 19ου αιώνα.

Ο πρώτος Παγκόσμιος Πρωταθλητής, ήταν ο Βίλχελμ Στάινιτς το 1886. Από το 1886 έως και σήμερα έχουν αναδειχθεί συνολικά **17 Παγκόσμιοι Πρωταθλητές.**

Ο τωρινός πρωταθλητής **Μάγκνους Κάρλσεν** είναι ο πιο δημοφιλής Νορβηγός πολίτης, αφού τον γνωρίζουν και οι άνθρωποι που δεν έχουν παίξει Σκάκι ποτέ στη ζωή τους!

Μετά την ίδρυση της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας Σκακιού (FIDE) την δεκαετία του '30 και των εθνικών ομοσπονδιών σε κάθε χώρα, αναπτύχθηκαν και τα ομαδικά πρωταθλήματα και οι Σκακιστικές Ολυμπιάδες. **Στην τελευταία που έγινε τον Αύγουστο του 2014 στην Νορβηγία** συμμετείχαν πάνω από 180 χώρες και πάνω από 3000 αθλητές κάνοντας την διοργάνωση αυτή την τέταρτη μεγαλύτερη αθλητική διοργάνωση στον κόσμο (μετά τους Ολυμπιακούς Αγώνες και το Παγκ. Πρωτάθλημα Ποδοσφαίρου).



Ο Παγκόσμιος Πρωταθλητής Μάγκνους Κάρλσεν, Νορβηγία



ΤΟ ΣΚΑΚΙ ΣΑΝ ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ



- Οι σκακιστές υποστηρίζουν πως το αγαπημένο τους παιχνίδι **εκτός από άθλημα είναι και Επιστήμη!** Γι' αυτό και η εκμάθηση Σκακιού από μικρή ηλικία, θεωρείται ιδιαίτερα ωφέλιμη για τα παιδιά. **Βοηθά στην καλλιέργεια της κριτικής και λογικής σκέψης, στην επινοητικότητα και φαντασία, στην ανάπτυξη μαθηματικών δεξιοτήτων και γενικότερα στην καλύτερη επίδοση στα σχολικά μαθήματα.**

Έτσι, δεν μπορεί να θεωρηθεί σύμπτωση το γεγονός ότι η διδασκαλία του Σκακιού εντός του σχολικού ωραρίου είναι πλέον υποχρεωτική σε αρκετές χώρες στην Ευρώπη και ότι το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο ψήφισε το πρόγραμμα «Chess in European Schools» τον Μάρτη του 2012.

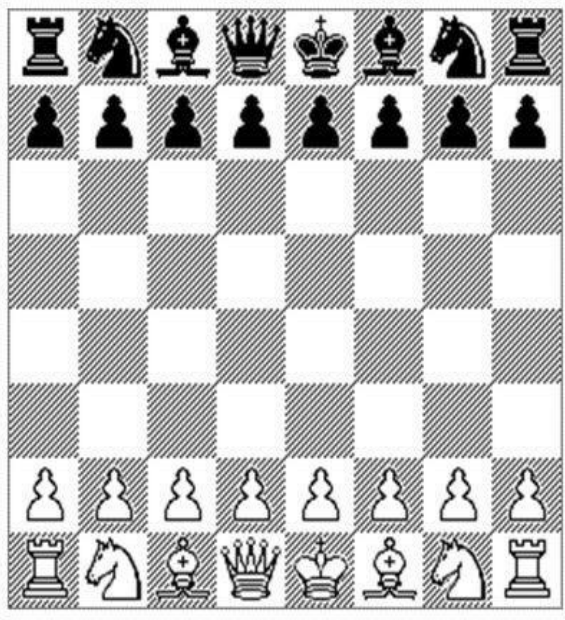


ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΤΟΥ ΣΚΑΚΙΟΥ

- Ανταγωνιστικό πνευματικό παιχνίδι που παίζεται με δύο παίκτες.
- Το παιχνίδι αυτό έχει τη μορφή μιας μάχης που γίνεται ανάμεσα σε δύο στρατόπεδα.
- Πεδίο μάχης είναι η σκακιέρα, που είναι χωρισμένη σε 64 τετράγωνα.
- Οι παίκτες μετακινούν με τη σειρά τα κομμάτια τους πάνω στη σκακιέρα.
- Νικητής είναι αυτός που θα αιχμαλωτίσει τον βασιλιά



ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ



Η σκακιέρα τοποθετείται ώστε το **άσπρο** τετράγωνο να είναι στα **δεξιά** του παίκτη.

Στη διπλανή σκακιέρα μπορείτε να δείτε τις αρχικές θέσεις των κομματιών.

- Ο παίκτης που έχει τα **λευκά** κομμάτια πάντα κάνει την **πρώτη κίνηση**.
- Αν ένα πιόνι φτάσει στην **τελευταία γραμμή** μπορεί να **μετατραπεί σε οποιοδήποτε άλλο κομμάτι εκτός του βασιλιά**.



ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

• **Σαχ:** Το σαχ είναι μια επίθεση κατά του εχθρικού βασιλιά. Όταν ο βασιλιάς σας βρίσκεται σε σαχ, δηλαδή απειλείται, μπορείτε:

- να αιχμαλωτίσετε το επιτιθέμενο κομμάτι,
- να κινήσετε κάποιο άλλο κομμάτι ανάμεσα στο βασιλιά και αυτό ή
- να κινήσετε το βασιλιά σε ασφαλές τετράγωνο.



ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

Ματ: Αν ο βασιλιάς σας βρίσκεται σε θέση σαχ και δεν μπορείτε να το αποφύγετε με κανένα τρόπο, τότε βρίσκεστε σε **ματ**. Ο παίκτης που βρίσκεται σε ματ **ηττάται (χάνει)**.

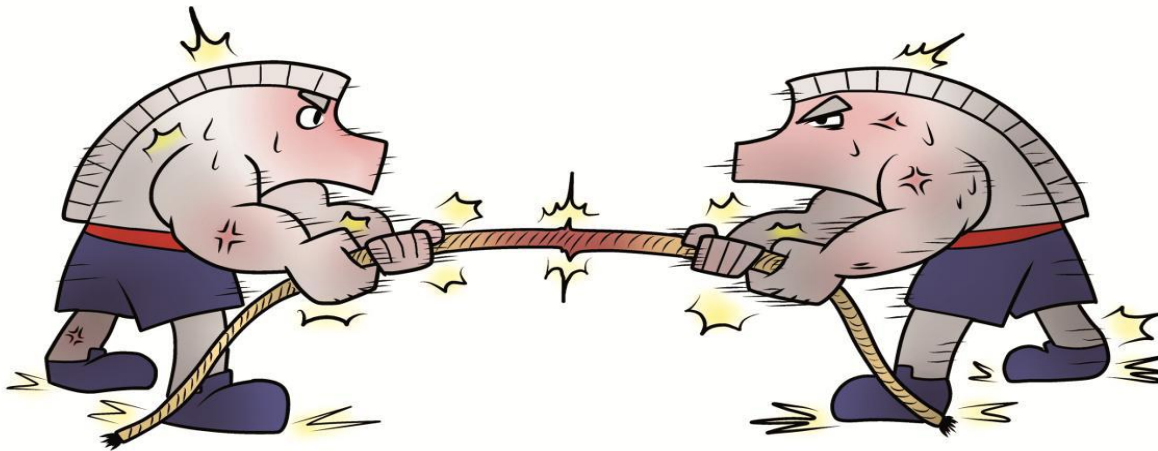
Ισοπαλία: Ισοπαλία (**νούλα**) έχουμε όταν μια παρτίδα ολοκληρώνεται χωρίς νικητή. Μια παρτίδα μπορεί να λήξει ισόπαλη με διάφορους τρόπους. Ο συνηθέστερος τρόπος είναι με **συμφωνία των παικτών**, στην περίπτωση που **αδυνατούν να επιφέρουν ματ** στον αντίπαλο βασιλιά.



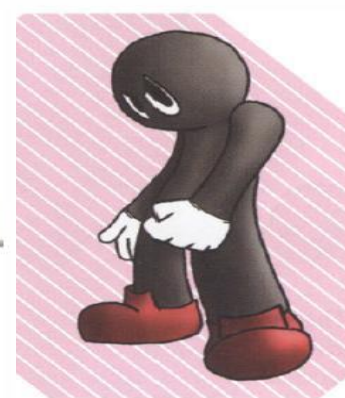
Κανόνες Σωστής Αγωνιστικής Συμπεριφοράς

Τώρα που θα αρχίσουμε να παίζουμε φιλικές παρτίδες με τους φίλους μας, πρέπει να ακολουθούμε κάποιους κανόνες που τους ακολουθούν όλοι οι Σκακιστές σε όλο τον κόσμο πάρα πολλά χρόνια τώρα και μάλιστα έχουν γίνει επίσημοι κανόνες της Παγκόσμιας Σκακιστικής Ομοσπονδίας:

- ❑ Πριν αρχίσει μια παρτίδα και όταν τελειώσει δίνουμε το χέρι στον αντίπαλο και του ευχόμαστε «Καλή Παρτίδα». Δεν του λέμε «Καλή Τύχη», γιατί είναι σαν να τον προσβάλλουμε! Σε μια παρτίδα Σκάκι χρειάζεται ικανότητα και όχι τύχη.
- ❑ Κατά τη διάρκεια της παρτίδας απαγορεύεται αυστηρά να μιλάμε στον αντίπαλο (αν υπάρχει δάσκαλος ή διαιτητής). Αν χρειαστεί να του μιλήσουμε το κάνουμε σύντομα και διακριτικά.
- ❑ Ακολουθούμε τον κανόνα «κουνώ, ότι ακουμπώ»



ΓΝΩΡΙΖΟΥΜΕ ΤΟΥΣ ΗΡΩΕΣ ΜΑΣ!



Κάθε κομμάτι στο Σκάκι έχει και τον δικό του χαρακτήρα. Τα δικά του ελαττώματα και προτερήματα, τις δικές του ιδιοτροπίες.

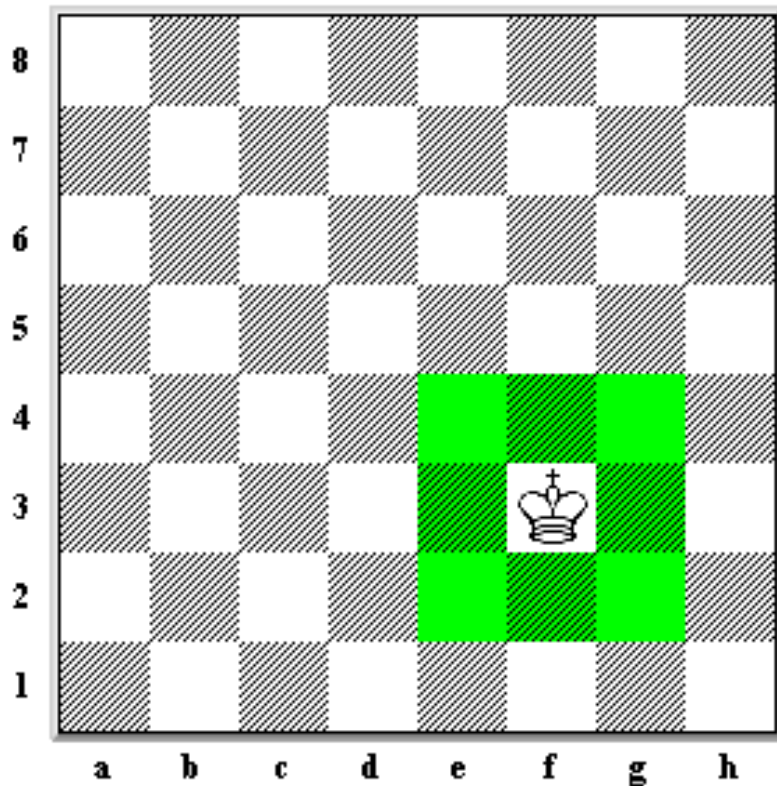
Ας γνωρίσουμε λοιπόν λίγο καλύτερα τα κομμάτια, **τους Ήρωες της μάχης**, που σε κάθε παρτίδα θα είναι ταυτόχρονα **φίλοι** (όσα είναι με το μέρος μας) και **εχθροί μας** (όσα βοηθούν τον αντίπαλό μας να μας κερδίσει!)





Ο ΒΑΣΙΛΙΑΣ

Σύμβολο: το γράμμα «Ρ»



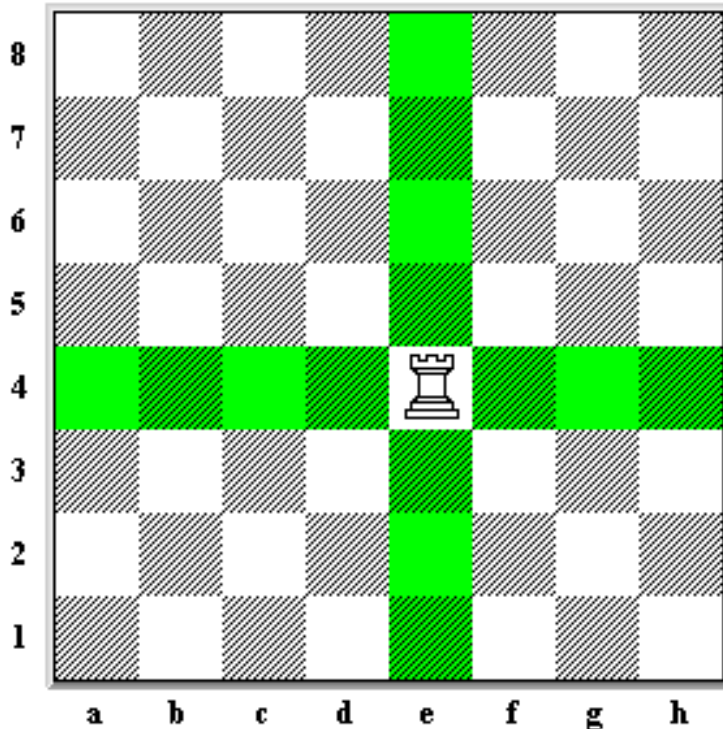
- Ο βασιλιάς είναι το πολυτιμότερο κομμάτι.
Με την απώλεια του βασιλιά χάνεται και η παρτίδα.
Ο βασιλιάς μπορεί να κινείται κατά ένα τετράγωνο προς οποιαδήποτε κατεύθυνση





Ο ΠΥΡΓΟΣ

Σύμβολο: το γράμμα «Π»



Ο πύργος μπορεί να κινηθεί σε οποιοδήποτε αριθμό κενών τετραγώνων τόσο οριζόντια όσο και κάθετα.

Μην υποτιμάτε τον Πύργο! Δεν είναι τυχαίο άλλωστε πως τον λέμε και «βαρύ κομμάτι».

Κινείται σε μια ευθεία καταστρέφοντας τα πάντα στο πέρασμά του.

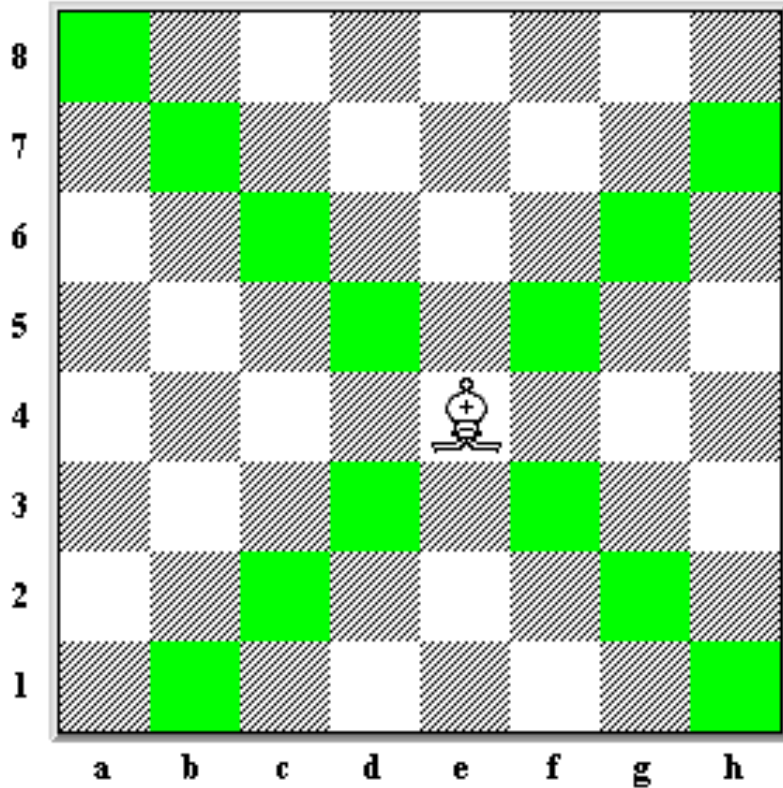
Μπορούμε εύκολα να τον δούμε να έρχεται, αλλά πολλές φορές δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτα!





Ο ΑΞΙΩΜΑΤΙΚΟΣ

Σύμβολο: το γράμμα «Α»



Ο αξιωματικός μπορεί να κινηθεί διαγώνια σε οποιοδήποτε αριθμό κενών τετραγώνων του ίδιου χρώματος σε οποιαδήποτε κατεύθυνση των διαγωνίων (μπροστά ή πίσω).

Ονομαζόταν και **τρελός** γιατί πάντα προχωράει γρήγορα και πλάγια! Δεν μπορεί να καταλάβει όλο τον κόσμο γιατί κινείται μόνο στο ένα χρώμα, το δικό του. Ανταγωνίζεται με τον Ίππο για το ποιος είναι πιο δυνατός.

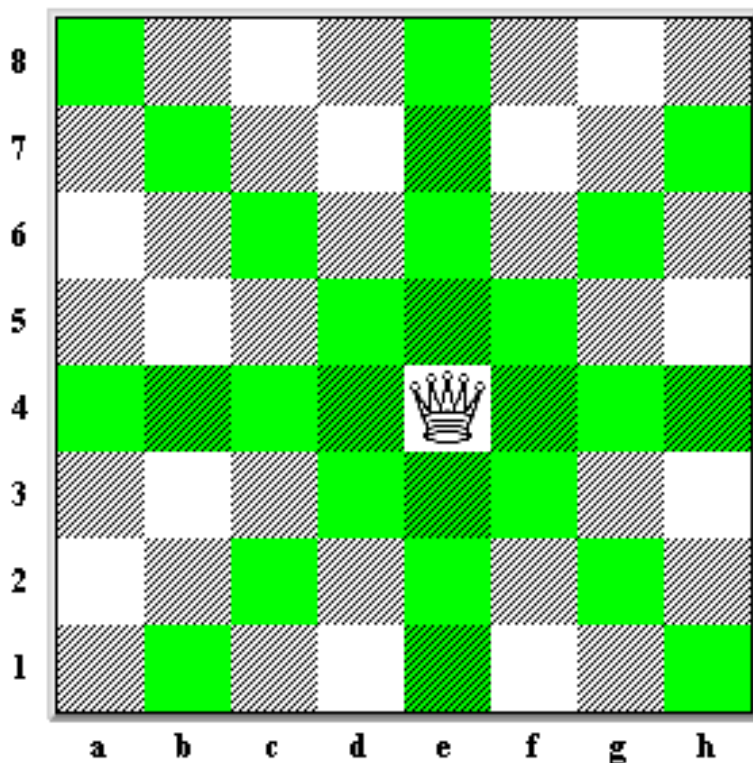
Οι περισσότεροι είναι με το μέρος του γιατί δεν πας εύκολα κόντρα σε έναν τρελό!





Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ

Σύμβολο: το γράμμα «B»



Η βασίλισσα (την λέμε και «**Ντάμα**») είναι το ισχυρότερο κομμάτι στο σκάκι και συνδυάζει τις κινήσεις του πύργου και του αξιωματικού.

Μπορεί να κινηθεί σε **οποιοδήποτε αριθμό κενών τετραγώνων οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια.**

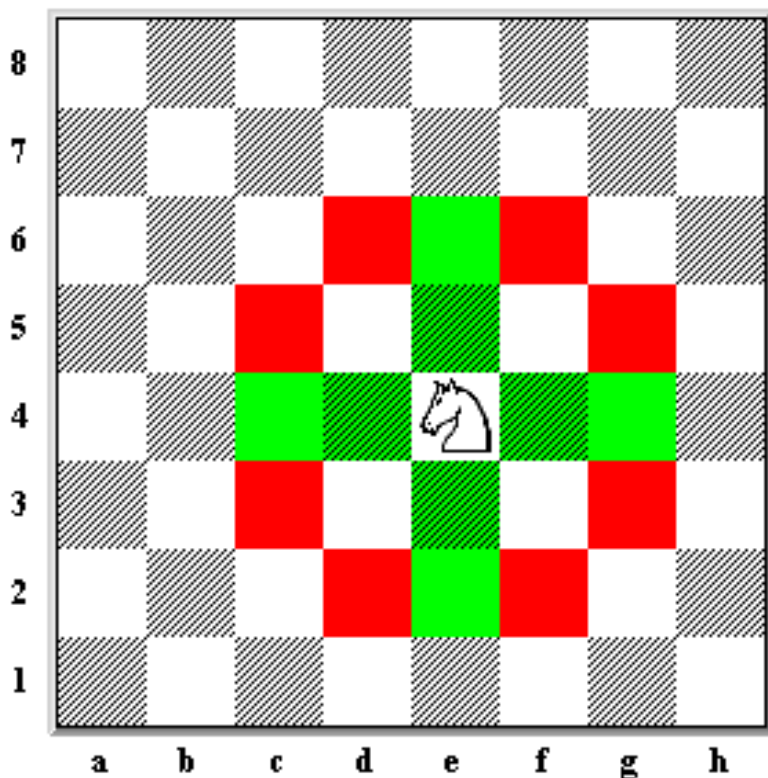
Μπορεί να φορά το στέμμα στο κεφάλι αλλά μόνο κλεισμένη στο παλάτι της δεν μένει. **Δεν βγαίνει στην μάχη από την αρχή** αλλά με τις πολλές τεχνικές που γνωρίζει κάνει τα αντίπαλα κομμάτια να την τρέμουν. **Ακόμα δεν έχει κατακτήσει το μυστικό της κίνησης του Ίππου,** αλλά είναι το πιο δυνατό κομμάτι .





Ο ΙΠΠΟΣ

Σύμβολο: το γράμμα «Ι»



Ο ίππος (άλογο) είναι το μοναδικό κομμάτι που έχει τη δυνατότητα υπερπήδησης άλλων κομματιών

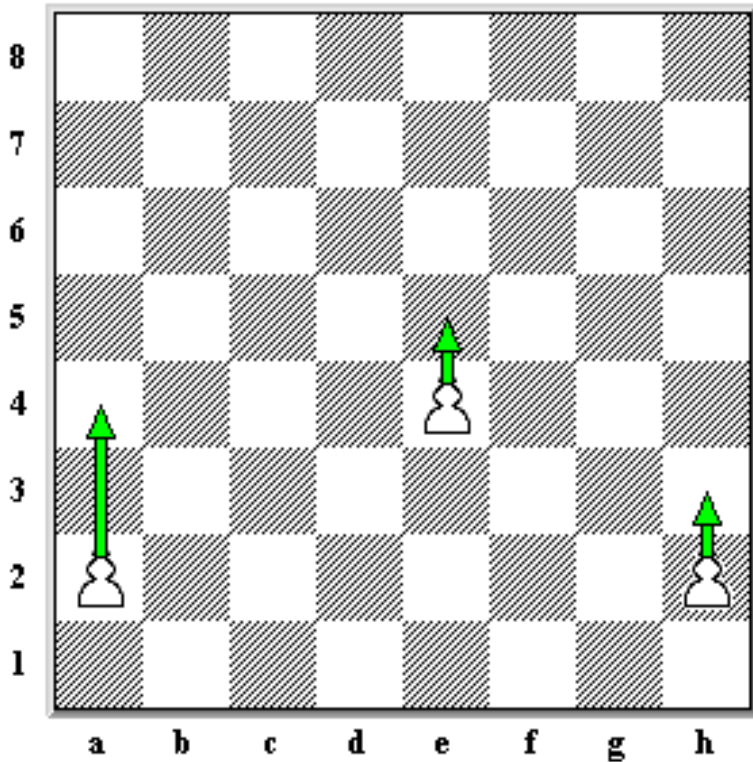
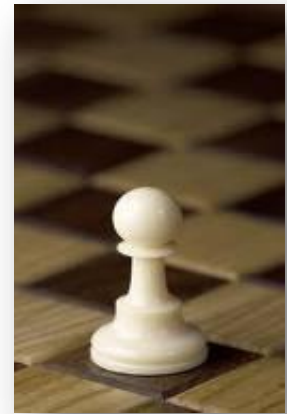
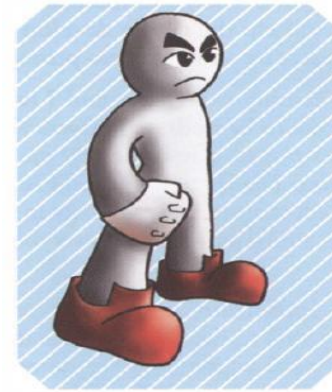
Ο ίππος κινείται δύο τετράγωνα οριζόντια ή κάθετα και ακολούθως άλλο ένα δεξιά ή αριστερά (σηματίζεται έτσι ένα μπαστουνάκι).

Η περίεργη κίνηση που κάνει, σε σχήμα-Γ, του επιτρέπει να πηδάει πάνω από όλα τα εμπόδια για να φτάσει εκεί που θέλει. Πολλές φορές πηγαίνει εκεί που δεν τον περιμέναμε! Γι' αυτό πρέπει να μάθουμε τα μυστικά της κίνησής του γρήγορα!





ΤΟ ΠΙΟΝΙ



Το πiónι (ή στρατιώτης) μπορεί να κινηθεί ένα τετράγωνο εμπρός ή και δύο στην πρώτη του κίνηση

Είναι το μοναδικό κομμάτι του σκακιού που αιχμαλωτίζει τα αντίπαλα κομμάτια με τρόπο διαφορετικό από αυτόν που κινείται.

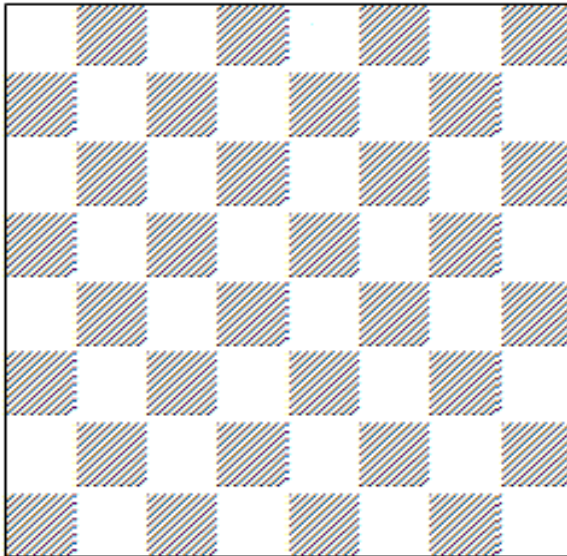
Ενώ κινείται εμπρός, αιχμαλωτίζει διαγώνια.

Θαρραλέο, γιατί αν και είναι το πιο αδύναμο, συχνά επιτίθεται στα δυνατότερα κομμάτια και τα κατατροπώνει. Η δύναμή του αυξάνει αν λειτουργεί σαν μέλος μιας ομάδας με άλλα Πιόνια και ο μεγάλος του στόχος είναι να φτάσει στο τέλος, όπου θα ανταμειφθεί για την γενναιότητά του με όση επιπλέον δύναμη επιθυμεί. Λειτουργούν καλύτερα σαν ομάδα.



Η Σκακιέρα

Έρθε η ώρα να γνωρίσουμε το μέρος που γίνονται οι μάχες!



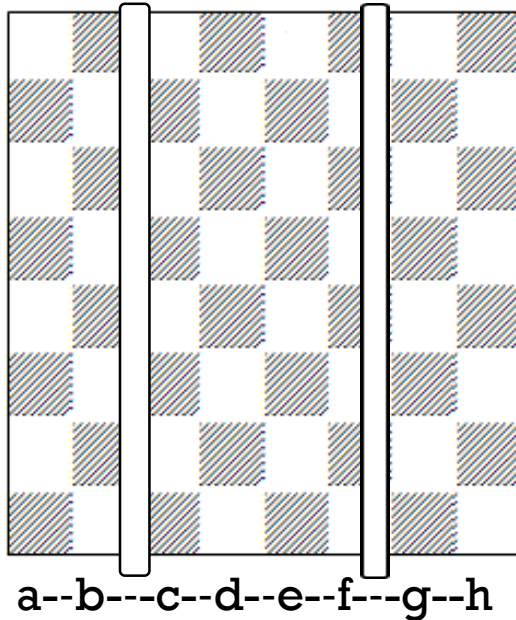
Αποτελείται από 64 τετραγωνάκια (μετρήστε τα!) και αυτό που θα πρέπει να προσέχουμε είναι να την τοποθετούμε με το κάτω δεξιό τετραγωνάκι να είναι πάντα λευκό (βλ βελάκι).



Οι σκακιστές, ανά τους αιώνες, επινόησαν **διάφορους τρόπους για να γράφουν τις παρτίδες που παίζουν** και έτσι αυτές να μένουν αθάνατες στην ιστορία. Για να το καταφέρουν αυτό έπρεπε **να δώσουν ένα ξεχωριστό όνομα σε κάθε τετραγωνάκι**. Ας δούμε πως μπορεί να γίνει αυτό.

Πρώτα απ' όλα χωρίζουμε τη Σκακιέρα σε 8 στήλες:

Α-- β-- γ-- δ--ε--ζ- η-- θ



ή στα λατινικά

Οι στήλες ονομάζονται και «**κολώνες**» ή «**κάθετες**». Κάθε στήλη έχει και το όνομά της. Μπορούμε να τους δώσουμε όνομα από το ελληνικό ή λατινικό αλφάβητο με τον εξής τρόπο (από το αριστερό μας χέρι προς τα δεξιά):

α- β- γ- δ- ε- ζ- η- θ

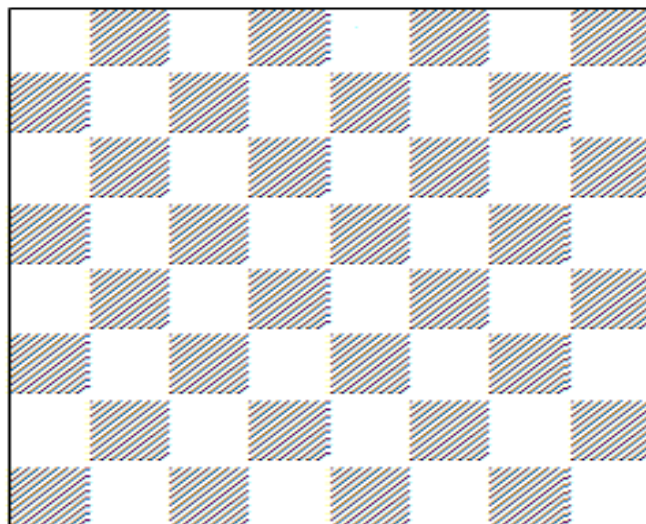
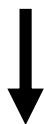
ή στα λατινικά

a- b- c- d- e- f- g- h



Στήλη-β

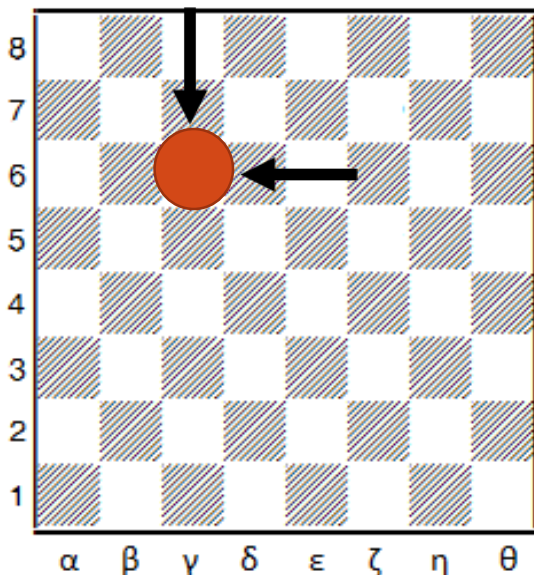
Στήλη-ζ



Με τον ίδιο τρόπο μπορούμε να χωρίσουμε τη Σκακιέρα σε 8 γραμμές (ή οριζόντιες) τις οποίες, για να τις ξεχωρίζουμε από τις στήλες, τους δίνουμε σαν όνομα έναν αριθμό.

← Τέταρτη γραμμή

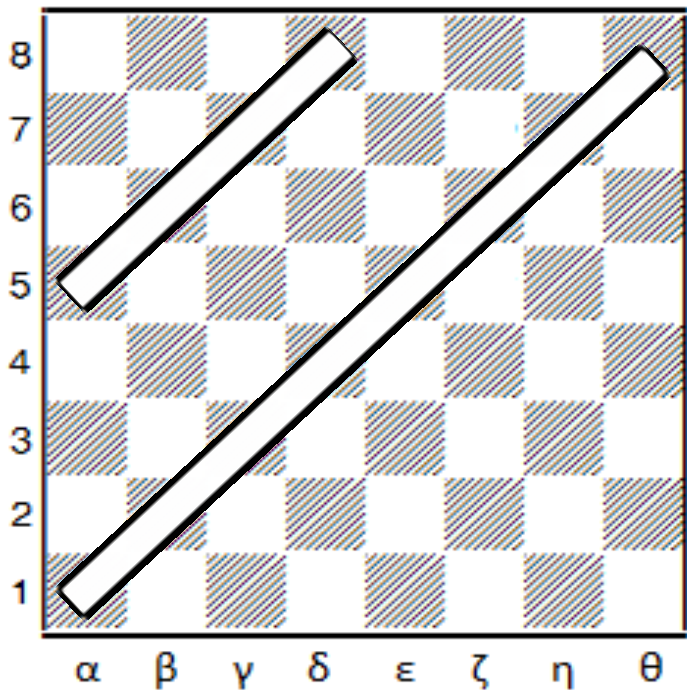
← Πρώτη γραμμή



Στις Σκακιέρες που βρίσκουμε στα βιβλία, τα γράμματα των στηλών και οι αριθμοί των γραμμών εμφανίζονται με αυτόν τον τρόπο:

Μετά από όλα αυτά βλέπουμε πως για να ονομάσουμε ένα τετράγωνο στη διπλανή σκακιέρα τα πράγματα είναι απλά! Κάθε τετράγωνο έχει τη γραμμή και τη στήλη στην οποία ανήκει. Το τετραγωνάκι που είναι σημειωμένο δίπλα ονομάζεται **γ6** αφού βρίσκεται στη στήλη γ και στην έκτη γραμμή. Έχουμε αποφασίσει, για να μην μπερδευόμαστε, να λέμε πρώτα τη στήλη και μετά τη γραμμή. **Άρα το όνομα «6γ» είναι λάθος.**





Εκτός από τις στήλες και τις γραμμές, σε μια Σκακιέρα έχουμε και τις διαγώνιες.
Οι διαγώνιες ονοματίζονται από δύο τετραγωνάκια, αυτό της αρχής τους και αυτό του τέλους τους.

Για παράδειγμα, στο διπλανό σχήμα βλέπουμε τις διαγώνιες **a5-δ8** και **a1-θ8**. Η **a1-θ8**, ονομάζεται και «**μεγάλη διαγώνιος**».

Η Σκακιέρα έχει δύο μεγάλες διαγώνιες. Μπορείτε να βρείτε την άλλη;
Απάντηση: _____



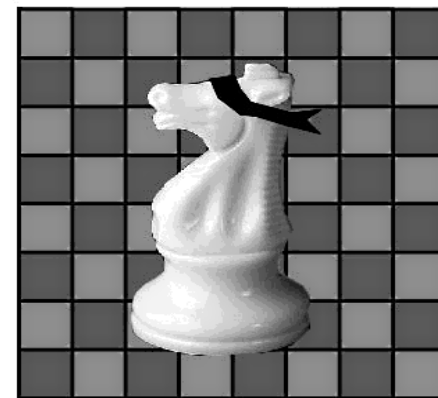
Αν εξασκηθείτε αρκετά στην αναγνώριση των τετραγώνων, έχετε κάνει το πρώτο σημαντικό βήμα για να γίνετε ένας ισχυρός Σκακιστής!

Οι καλοί παίκτες μπορούν να παίζουν μια παρτίδα το ίδιο καλά και

«μπλάιντ», δηλαδή με τα μάτια κλειστά, χωρίς να βλέπουν την Σκακιέρα ή ακόμα και χωρίς καθόλου Σκακιέρα! Όταν ο Φιλιντόρ έπαιζε παρτίδες μπλάιντ πριν από 250 χρόνια, ο κόσμος πίστευε πως ήταν υπεράνθρωπος. Σήμερα ξέρουμε ότι με εξάσκηση μια παρτίδα μπλάιντ είναι εύκολο να πραγματοποιηθεί. Να είστε σίγουροι ότι σε λίγο καιρό θα μπορείτε να παίζετε τέτοιες παρτίδες με τους φίλους σας και κανένας γύρω σας να μην καταλαβαίνει τι κάνετε!



**Βασίλισσα
στο θ5!!**



Η Απειλή στον Βασιλιά



Όταν το κομμάτι που δέχεται την απειλή είναι ο Βασιλιάς, τότε λέμε ότι ο Βασιλιάς είναι σε «**Σαχ**» (αλλού θα το δείτε και σαν «**Ρουά**» ή «**Τσεκ**»).

Ο Βασιλιάς είναι το σημαντικότερο κομμάτι μας γιατί δεν μπορούμε να το χάσουμε. Αν ο αντίπαλος αρχίσει να μας τον απειλεί με όλες του τις δυνάμεις μπορεί να αναγκαστούμε να χάσουμε μεγάλο μέρος από τον δικό μας στρατό για να τον προστατεύσουμε. Γι' αυτό θα πρέπει να τον τοποθετούμε σε όσο το δυνατόν ασφαλέστερο σημείο, ιδανικά στην άκρη της σκακιέρας. Όταν όμως μείνουν λίγα κομμάτια στη Σκακιέρα (ιδιαίτερα όταν έχουν εξαφανιστεί οι Βασίλισσες!), σημαίνει πως δεν κινδυνεύει να γίνει εύκολα Ματ, γι' αυτό τότε θα πρέπει να βγει να πολεμήσει.

Επανάληψη

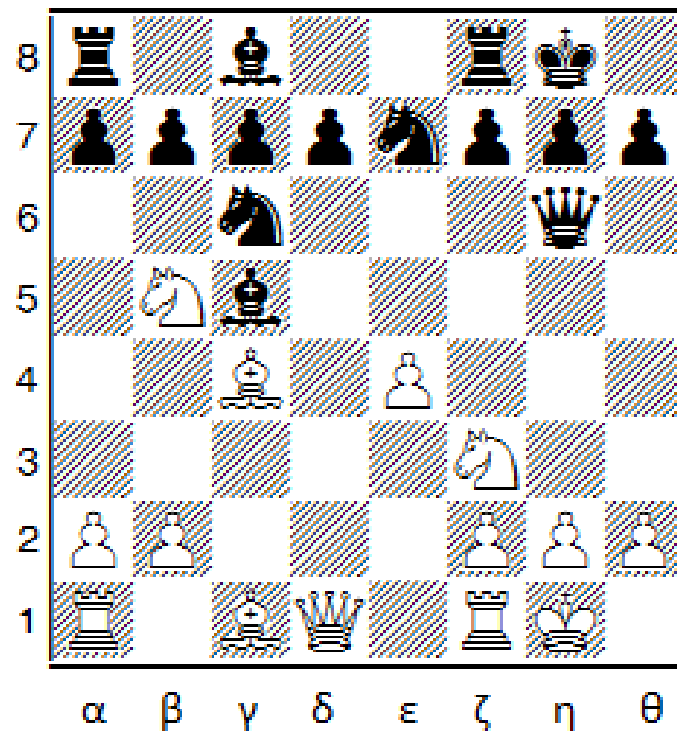
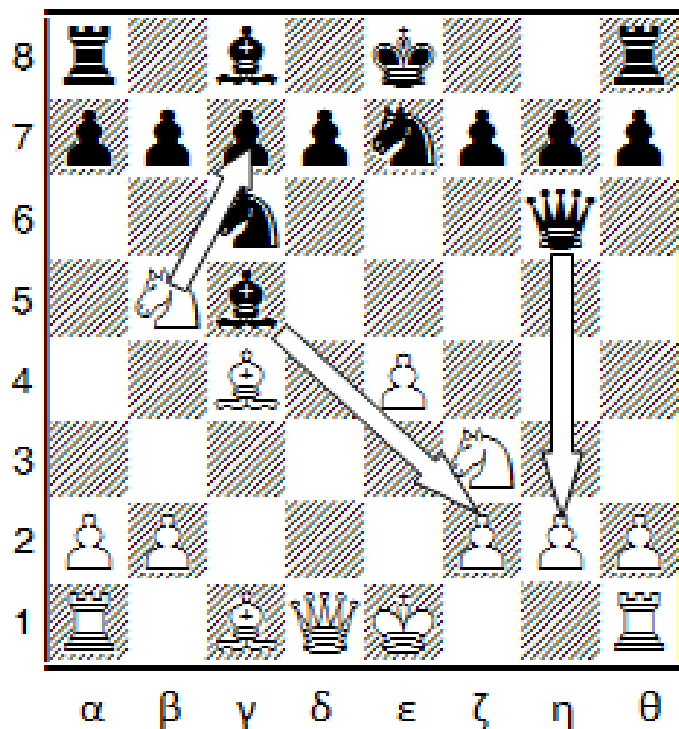
Ο Βασιλιάς...

- ☒ Κινείται όπως η Βασίλισσα, αλλά ένα τετραγωνάκι τη φορά.
- ☒ Απαγορεύεται να πάει σε τετράγωνο που ελέγχεται από αντίπαλο κομμάτι.
- ☒ Δεν τρώγεται ποτέ, γίνεται όμως «Ματ» (που σημαίνει «νεκρός» στα Περσικά). Αυτό σημαίνει και το τέλος της παρτίδας.
- ☒ Αν απειλείται λέμε ότι είναι σε «Σαχ» (που σημαίνει «Βασιλιάς» στα Περσικά). Οι τρόποι να αποφύγει το Σαχ είναι τρεις: α) να μετακινηθεί, β) να μπλοκάρει την επίθεση κάποιο άλλο κομμάτι ή Πιόνι, γ) να αιχμαλωτιστεί το κομμάτι που δίνει το Σαχ
- ☒ Από κομπάρσος στο Μέσον της Παρτίδας, γίνεται πρωταγωνιστής στο Φινάλε!

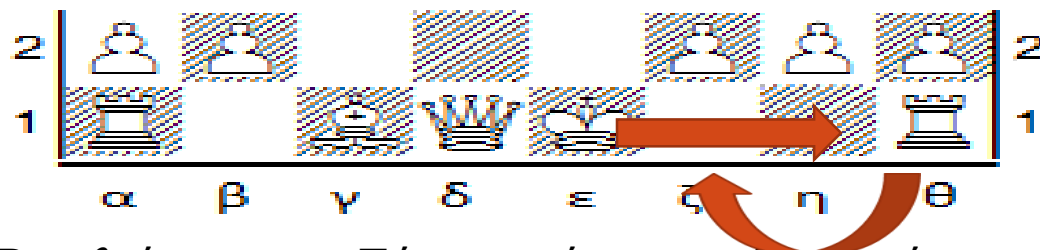


Παρακάτω θα μάθουμε για το ροκέ που βοηθάει στην ασφάλεια του Βασιλιά μας.

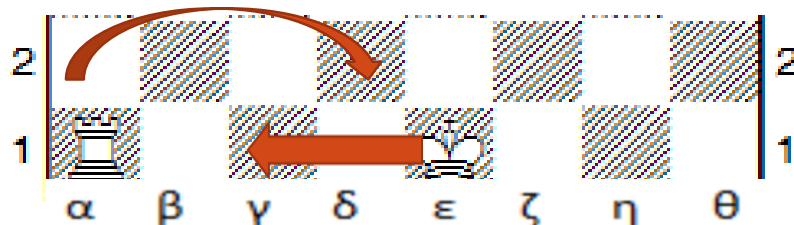
Το Ροκέ όπως και η Προαγωγή που θα δούμε αργότερα περιλαμβάνουν κίνηση δύο κομματιών σε αντίθεση με όλες τις άλλες κινήσεις στο Σκάκι που γίνονται μόνο με ένα κομμάτι. Το Ροκέ είναι μια ειδική κίνηση που μπήκε στο Σκάκι τον 14ο αιώνα. Η χρησιμότητά της είναι τεράστια. Όλοι οι ισχυροί παίχτες στη συντριπτική πλειοψηφία των παρτίδων τους κάνουν ροκέ μέσα στις 10 πρώτες κινήσεις. Ας δούμε το γιατί με το παρακάτω παράδειγμα.



Οι δύο Βασιλιάδες στη θέση του παραπάνω διαγράμματος (αριστερά) βρίσκονται σε ευάλωτη θέση μια που ο αντίπαλος μπορεί να οργανώσει επίθεση σε πολλά γειτονικά τετράγωνα και να τους δημιουργήσει δυσκολίες. Όμως στο διάγραμμα στα δεξιά και οι δύο Βασιλιάδες είναι αρκετά ασφαλείς στην άκρη της σκακιέρας. Επίσης οι Πύργοι που βρίσκονται στη γωνία μπορούν πλέον πολύ πιο εύκολα να συμμετάσχουν στο παιχνίδι! Πώς μπορούμε να πάμε από τη θέση του ενός διαγράμματος στην άλλη λοιπόν; Απλά με μία κίνηση!



Όταν ανάμεσα στον Βασιλιά και στον Πύργο υπάρχουν μόνο κενά τετράγωνα, ο Βασιλιάς αντί να κινηθεί όπως συνήθως μόνο ένα τετράγωνο τη φορά, μπορεί (αν θέλει) κατ' εξαίρεση να προχωρήσει δύο τετράγωνα και να πάει από το ε1 στο η1. Ταυτόχρονα ο Πύργος θα περάσει από πάνω του και θα βρεθεί ακριβώς δίπλα του, στο ζ1. Αυτή θεωρείται μία κίνηση, παρ' ότι συμμετέχουν σε αυτή δύο κομμάτια. Το παραπάνω Ροκέ ονομάζεται «μικρό» γιατί γίνεται στην πτέρυγα του Βασιλιά και ο Πύργος «πηδάει» δύο τετράγωνα για να βρεθεί στο ζ1. Γι' αυτό και συμβολίζεται με «0-0». Υπάρχει και Ροκέ στην πτέρυγα της Βασίλισσας που ονομάζεται «μεγάλο» (ή «0-0-0») στο οποίο ο Πύργος πηδάει τρία τετράγωνα και από το α1 πάει στο δ1.



Να σημειώσουμε πως ο Βασιλιάς και στα δύο Ροκέ μετακινείται μόνο δύο τετράγωνα. Το Ροκέ λοιπόν είναι μια πολύ χρήσιμη κίνηση, αλλά για να γίνει χρειάζονται κάποιες προϋποθέσεις.

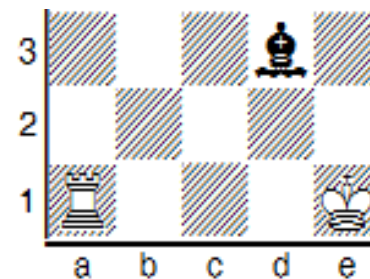
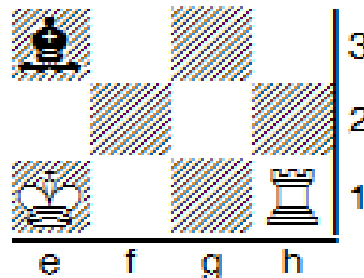
Την μία την είδαμε ήδη, **θα πρέπει ανάμεσα από Βασιλιά και Πύργο όλα τα τετράγωνα να είναι κενά.** Ας δούμε και τις άλλες:

- Ροκέ γίνεται μόνο με τον Βασιλιά στο ε1 και τον Πύργο στο θ1 ή α1
- Ο Βασιλιάς και ο Πύργος δεν θα πρέπει να έχουν μετακινηθεί καθόλου πριν το Ροκέ
- Δεν μπορεί να γίνει Ροκέ αν ο Βασιλιάς είναι σε Σαχ
- Ο Βασιλιάς δεν μπορεί να περάσει «μέσα από Σαχ». Δηλαδή αν κάποιο από τα δύο τετράγωνα που πρέπει να κινηθεί ο Βασιλιάς για να κάνει Ροκέ ελέγχεται από κάποιο εχθρικό κομμάτι το Ροκέ δεν μπορεί να γίνει.

Σε ποιες από τις παρακάτω περιπτώσεις γίνεται Ροκέ και σε ποιες όχι;



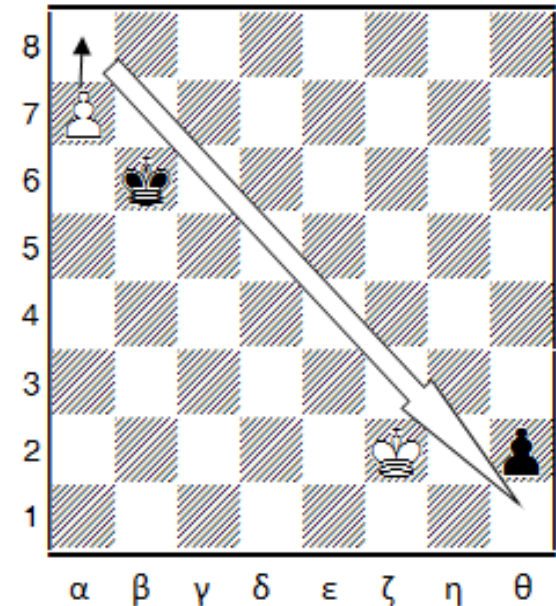
Στις παρτίδες σας κάντε γρήγορα Ροκέ!



Η Προαγωγή

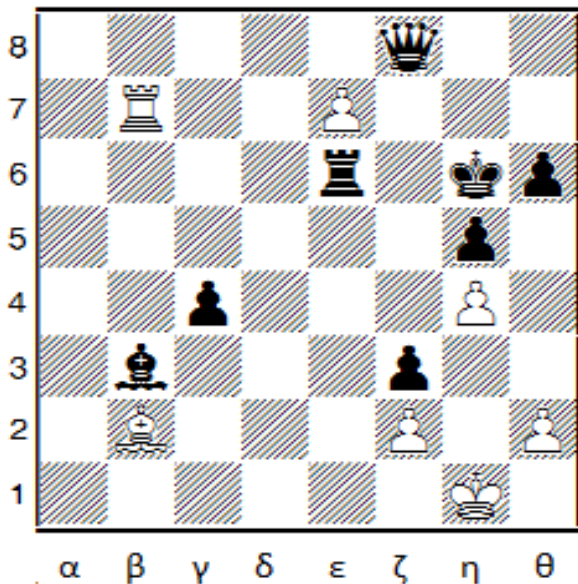
Αν το Πιόνι καταφέρει να φτάσει στην τελευταία γραμμή επιβραβεύεται για τη γενναιότητά του (δεν είναι και εύκολο να το καταφέρει!) με μια προαγωγή. Στην πραγματική ζωή, όταν έχεις κάποιο επάγγελμα και παίρνεις προαγωγή τότε ανεβαίνεις μια βαθμίδα στην ιεραρχία. **Στο Σκάκι δεν συμβαίνει αυτό. Το Πιόνι (ή μάλλον εσείς που ελέγχετε το Πιόνι!) διαλέγει αυτό την βαθμίδα προαγωγής του! Δεν μπορεί όμως να γίνει Βασιλιάς, γιατί Βασιλιά έχουμε μόνο έναν.** Μπορεί να γίνει όμως Ίππος, Αξιωματικός, Πύργος ή και Βασίλισσα **άσχετο αν έχουμε ήδη μια ή περισσότερες Βασίλισσες στην παράταξή μας**

Στο διπλανό παράδειγμα και ο Λευκός και ο Μαύρος είναι έτοιμοι να κάνουν προαγωγή των Πιονιών τους. Και οι δύο έχουν προσπαθήσει να σταματήσουν τα Πιόνια με τον Βασιλιά τους αλλά μάταια. Ο Μαύρος ελπίζει πως όταν ο Λευκός φτάσει το Πιόνι του στην τελευταία γραμμή, αμέσως μετά θα προάγει και το δικό του Πιόνι. Όμως ο Λευκός φτάνει στο α8, αφαιρεί το Πιόνι από τη σκακιέρα και τοποθετεί εκεί μια Βασίλισσα, όπως πρέπει να κάνει σύμφωνα με τους κανόνες της προαγωγής. Τώρα, αν ο Μαύρος κάνει και αυτός μια Βασίλισσα στο θ1 η Λευκή Βασίλισσα θα κόψει την Μαύρη αφού βρίσκεται πάνω στην ίδια διαγώνιο!



Η Υπό-Προαγωγή

Είναι προφανές ότι στις περισσότερες των περιπτώσεων η προαγωγή θα είναι σε Βασίλισσα γιατί απλά αυτή είναι το δυνατότερο κομμάτι στο Σκάκι. Υπάρχουν περιπτώσεις όμως που απλά δεν μας συμφέρει το Πιόνι να γίνει Βασίλισσα. Θα πρέπει να εξετάζουμε τη θέση και να αποφασίζουμε ορθά, διαφορετικά μπορεί να τιμωρηθούμε όπως έγινε με τον Λευκό στο παρακάτω παράδειγμα



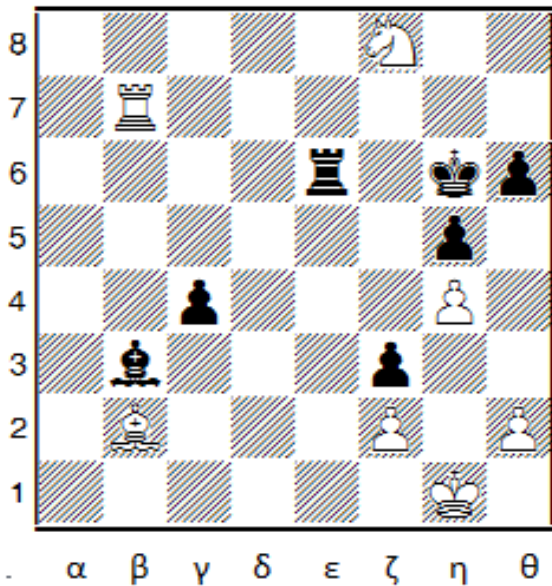
Παίζει ο Λευκός.

προφανώς πρέπει να κόψει τη Βασίλισσα του Μαύρου στο ζ8. Ταυτόχρονα το Πιόνι φτάνει στην 8η γραμμή και έτσι προάγεται. Ο Μαύρος έπαιξε βιαστικά και τοποθέτησε μια Βασίλισσα στο ζ8. Ακολούθησε όμως το Σαχ του Μαύρου Πύργου στο ε1, το οποίο φυσικά είναι... Ματ! Ο Λευκός δεν μπορεί να μπλοκάρει την επίθεση ή να κόψει τον Πύργο και ο Βασιλιάς του δεν μπορεί να μετακινηθεί στο η2 λόγω του Μαύρου Πιονιού στο ζ3 που ελέγχει αυτό το τετράγωνο. Τι θα έπρεπε να παίξει;

Η σωστή λύση θα ήταν προαγωγή σε Ίππο!

Δείτε γιατί παρακάτω:





Ο Μαύρος τώρα δεν προλαβαίνει να κάνει Ματ γιατί είναι Σαχ αυτός! Έχουμε πει πως το Σαχ με Ίππο αντιμετωπίζεται μόνο με μετακίνηση ή με φάγωμα. Ο Ίππος εδώ δεν τρώγεται, άρα ο Βασιλιάς πρέπει να μετακινηθεί. Όταν μετακινηθεί, ο Λευκός Ίππος θα κόψει τον Μαύρο Πύργο και θα μείνει με ξεκάθαρα κερδισμένη θέση γιατί θα έχει τουλάχιστον έναν Πύργο παραπάνω από τον αντίπαλο!

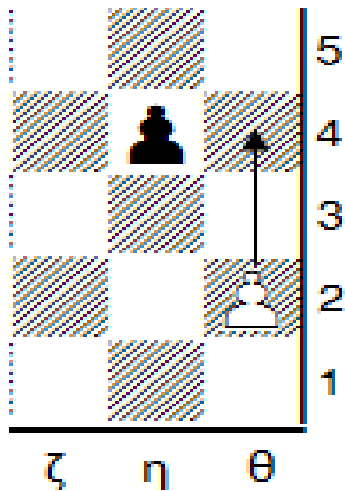
Η διπλή επίθεση του Ίππου σαν και αυτή που μόλις είδαμε, είναι τόσο διάσημη στο Σκάκι που έχει το δικό της ξεχωριστό όνομα. **Ονομάζεται «Πιρούνι».** Με το Πιρούνι θα ασχοληθούμε σε μελλοντικά μαθήματα με λεπτομέρεια.

Είχαμε λοιπόν μια από τις (σπάνιες) περιπτώσεις που η προαγωγή σε Βασίλισσα χάνει, ενώ η υπό-προαγωγή (= προαγωγή σε πιο αδύναμο κομμάτι) κερδίζει!



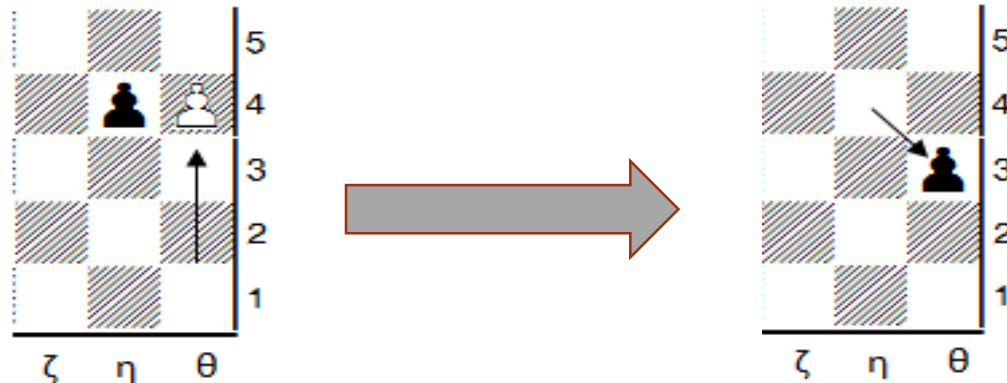
Το Αν-Πασάν

Αυτός ο κανόνας αφορά την αιχμαλώτιση των Πιονιών. Ο κανόνας ότι ένα Πιόνι μπορεί να μετακινηθεί από την αρχική του θέση και δύο τετράγωνα μπροστά ήταν Ευρωπαϊκή προσθήκη (γύρω στον 13ο αιώνα) η οποία όμως δημιούργησε μια «ανωμαλία» που φαίνεται στο παρακάτω παράδειγμα:



Στο διάγραμμα αριστερά, το Λευκό Πιόνι θα φαγωθεί αν μετακινηθεί ένα τετραγωνάκι μπροστά. Μπορεί λοιπόν να φερθεί «πονηρά» και να «προσπεράσει» το Μαύρο Πιόνι προχωρώντας δύο τετράγωνα μπροστά.

Ο κανόνας του Αν- Πασάν όμως (Αν- Πασάν = En passant, που σημαίνει στα Γαλλικά «καθώς με προσπερνά» ή όπως θα το δείτε αλλού γραμμένο στην καθαρεύουσα: «εν διελεύσει»), λέει ότι ακόμα και σε αυτή την περίπτωση το Μαύρο Πιόνι μπορεί να κόψει το Λευκό σαν να είχε μετακινηθεί ένα τετραγωνάκι μπροστά!



Οι ακριβείς συνθήκες κάτω από τις οποίες μπορεί να γίνει το φάγωμα Αν-Πασάν είναι οι παρακάτω:

- ❖ Το Πιόνι που θα πραγματοποιήσει το φάγωμα θα πρέπει να βρίσκεται στην 5η γραμμή αν πρόκειται για Λευκό Πιόνι και στην 4η γραμμή αν πρόκειται για Μαύρο Πιόνι.
- ❖ Το Πιόνι που πραγματοποιεί το φάγωμα και το Πιόνι που τρώγεται θα πρέπει να βρίσκονται σε διπλανές στήλες.
- ❖ Το Πιόνι που τρώγεται θα πρέπει να έχει μετακινηθεί από την αρχική του θέση δύο τετράγωνα με μία κίνηση.
- ❖ Το Πιόνι που πραγματοποιεί το φάγωμα, τρώει το Πιόνι που μόλις μετακινήθηκε με τον ίδιο ακριβώς τρόπο που θα το έτρωγε αν αντί για δύο τετράγωνα είχε κινηθεί ένα τετράγωνο μπροστά.
- ❖ Το φάγωμα Αν-Πασάν **πρέπει να πραγματοποιηθεί στην αμέσως επόμενη κίνηση αυτής της κίνησης του αντίπαλου Πιονιού δύο τετράγωνα μπροστά.** Αν ο παίχτης που έχει το δικαίωμα του Αν-Πασάν δεν το πραγματοποιήσει εκείνη τη στιγμή, τότε το δικαίωμα αυτό χάνεται.

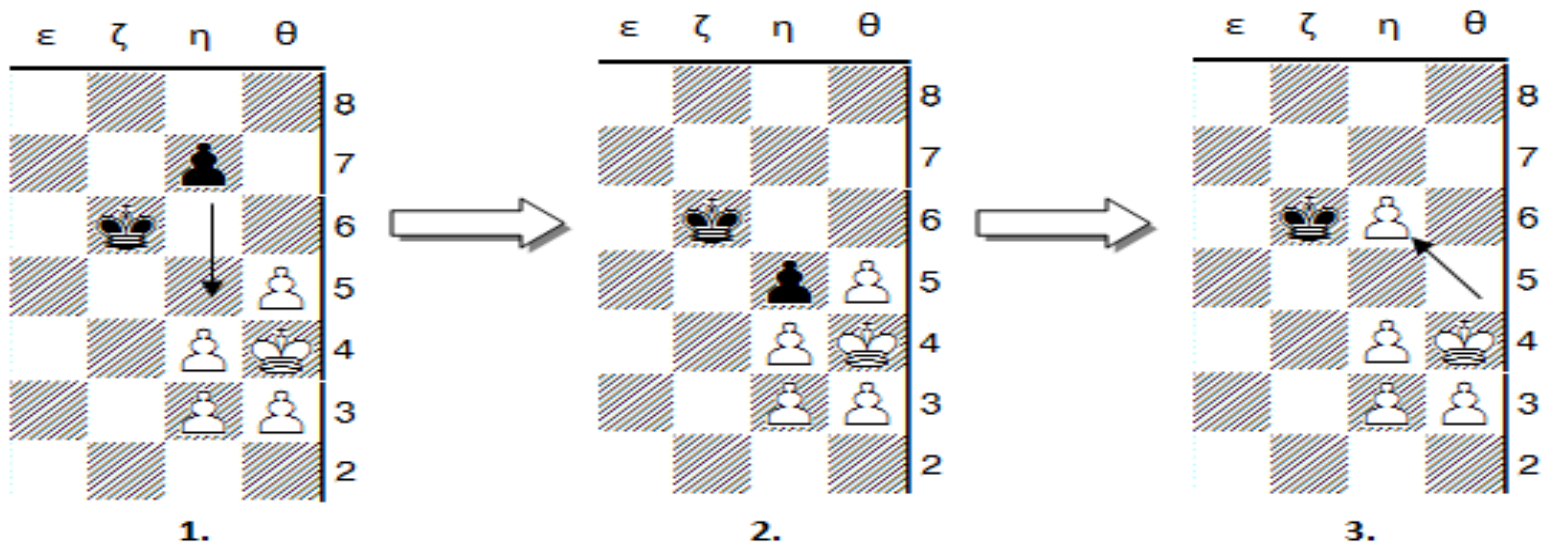


Ας δούμε τα παρακάτω παραδείγματα για να το καταλάβουμε καλύτερα:

Στο διάγραμμα 1 ο Μαύρος έχει το Πιόνι του στο η7 και το μετακινεί στο η5 (βλ διάγραμμα 2) δίνοντας Σαχ. Ο Λευκός Βασιλιάς, σαν άμυνα σε Σαχ από Πιόνι μπορεί μόνο να μετακινηθεί και να φάει, αφού άμυνα με μπλοκάρισμα δεν μπορεί να υπάρξει. Να μετακινηθεί είναι αδύνατον, αφού περιορίζεται από τα δικά του Πιόνια. **Να κόψει μπορεί;**

Φυσικά! Χρησιμοποιώντας το Αν-Πασάν, μια που το Πιόνι του Μαύρου στην τελευταία κίνηση μετακινήθηκε δύο τετραγωνάκια μπροστά, προσπερνώντας το Λευκό Πιόνι στο θ5.

Στο διάγραμμα 3 φαίνεται πως γίνεται το φάγωμα. Ο Λευκός τρώει σαν να είχε κινηθεί το Πιόνι στο η6.





Επανάληψη

Η Προαγωγή...

- ? Γίνεται όταν ένα Πιόνι φτάσει στην τελευταία γραμμή.
- ? Κάποιες φορές συμφέρει να μην προάγουμε σε Βασίλισσα!

Το Ροκέ...

- ? Προστατεύει το Βασιλιά και βάζει στο παιχνίδι τον Πύργο μας.
- ? Αν μπορούμε, να αποτρέψουμε τον αντίπαλο μας να το κάνει!

Το Ροκέ στα Αγγλικά ονομάζεται «Castle», δηλαδή «Κάστρο». Στην πραγματικότητα δημιουργούμε μια ασφαλή τοποθεσία για τον Βασιλιά μας, όπως ασφαλείς τοποθεσίες για τους άρχοντες του κάθε τόπου ήταν τα κάστρα στην αρχαιότητα και τον Μεσαίωνα. Στο Σκάκι, υπάρχει ολόκληρη θεωρία επίθεσης στο Ροκέ του Βασιλιά με τεχνικές που αναλύονται σε τόμους ολόκληρους.

Τεχνικές επίθεσης στα πραγματικά Κάστρα υπήρχαν επίσης, όπως οι πολιορκητικοί κριοί, οι καταπέλτες, οι σκάλες, ο δούρειος Ίππος κτλ.

Το Αν Πασάν...

- ? Γίνεται όταν ένα αντίπαλο Πιόνι προσπαθήσει να μας προσπεράσει κάνοντας δύο βήματα, ενώ αν έκανε ένα θα το τρώγαμε.
- Και δύο βήματα να κάνει λοιπόν, πάλι μπορούμε να το φάμε!



Η Ισοπαλία

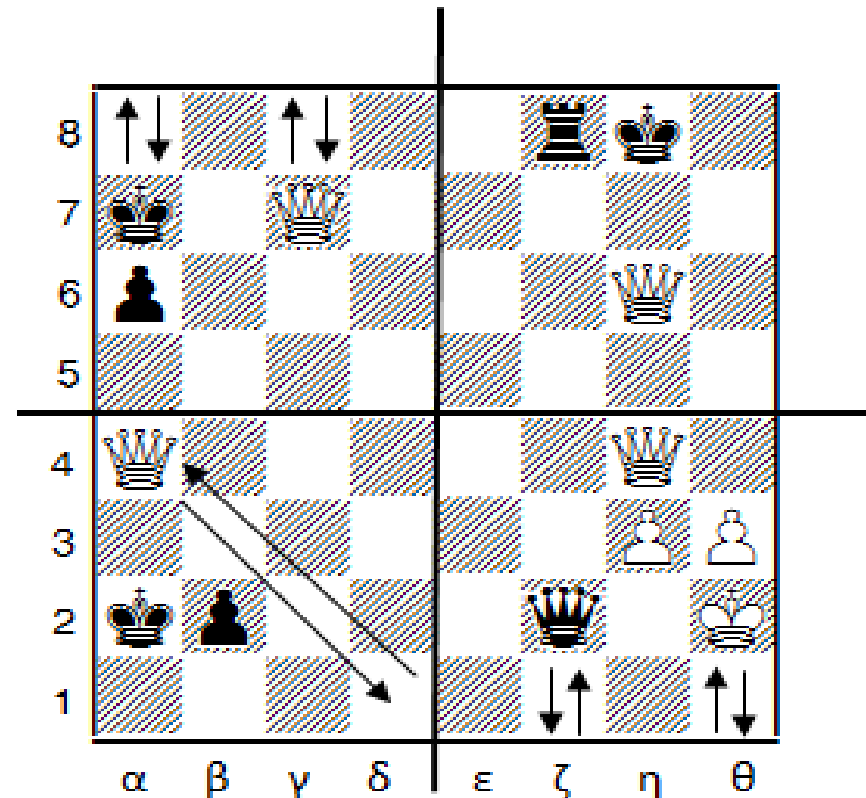
Μια παρτίδα στο Σκάκι δεν τελειώνει απαραίτητα με κάποιον νικητή. Αν και οι δύο παίχτες παίξουν πολύ καλά, τότε **υπάρχει η περίπτωση κανέννας από τους δύο να μην καταφέρει να πραγματοποιήσει Ματ**. Εδώ θα δούμε κάποιους από τους τρόπους που μια παρτίδα μπορεί να λήξει ισόπαλη.

1. Το Διαρκές Σαχ

Στο διπλανό σχήμα, και στις τέσσερις περιπτώσεις η **Βασίλισσα μπορεί να δίνει ασταμάτητα Σαχ (αν το επιλέξει)** στον αντίπαλο Βασιλιά.

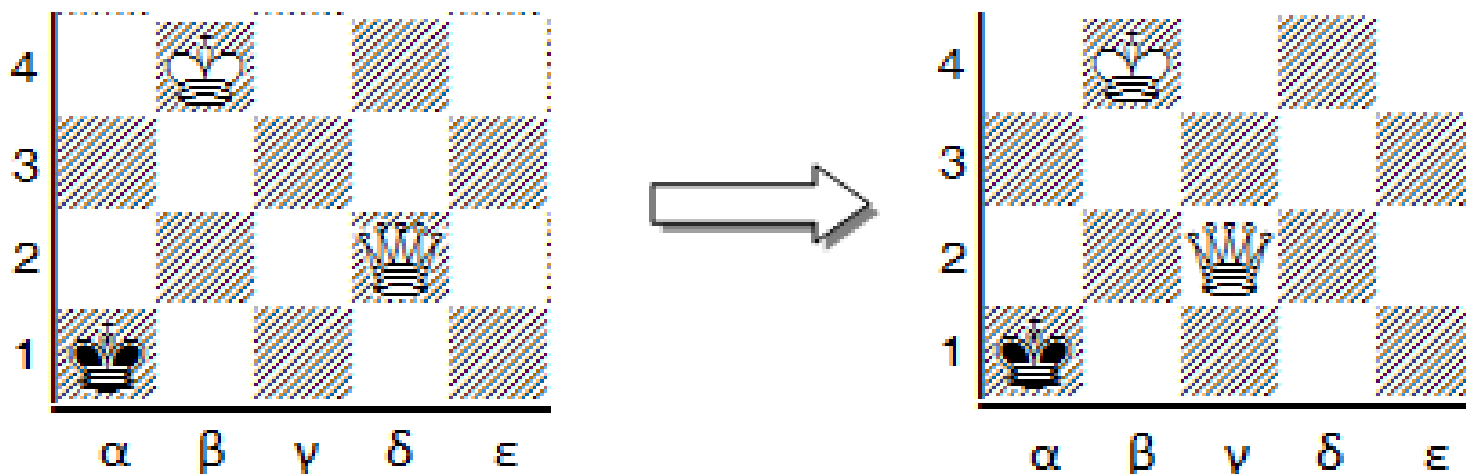
Δεν υπάρχει κάτι το παράτυπο σε αυτό και η παρτίδα λήγει ισόπαλη.

Διαρκές Σαχ μπορεί να γίνει και με άλλα κομμάτια.



2. Το Πατ

Το Πατ, μοιάζει με το Ματ αλλά ενώ το Ματ οδηγεί αυτόματα στη νίκη, **το Πατ οδηγεί αυτόματα στην ισοπαλία!** Η ιδέα είναι ότι όπως στο Ματ, ο αντίπαλος δεν έχει απολύτως καμιά νόμιμη κίνηση να πραγματοποιήσει, αλλά όταν έχουμε Ματ ο Βασιλιάς βρίσκεται σε Σαχ, ενώ στο Πατ ο Βασιλιάς δεν απειλείται. Όπως πάντα, ένα παράδειγμα θα μας βοηθήσει να καταλάβουμε περί τίνος πρόκειται:



Στα παραπάνω διαγράμματα έχουμε μια περίπτωση που είναι συχνή σε παρτίδες αρχαρίων. Ο Λευκός (βλ διάγραμμα αριστερά) μπορεί απλά να παίξει τον Βασιλιά του στο β3 και μετά να κάνει «**Ματ Υποστήριξης**» με τη Βασίλισσα στο β2. Αντί για αυτό, έπαιξε τη Βασίλισσά του στο γ2 (βλ διάγραμμα δεξιά). Τώρα όμως ο Μαύρος δεν μπορεί να κάνει καμία απολύτως κίνηση που να είναι νόμιμη, αλλά ταυτόχρονα δεν απειλείται κι όλας! Έτσι η παρτίδα λήγει ισόπαλη με Πατ!



3.Ανεπαρκές υλικό για Ματ

Αν στη Σκακιέρα μείνει ο παρακάτω συνδυασμός υλικού, τότε η παρτίδα αυτόματα ανακηρύσσεται ισόπαλη:

- Έχουν μείνει μόνο οι δύο Βασιλιάδες
- Η μια πλευρά έχει Βασιλιά και η άλλη Βασιλιά και ελαφρύ κομμάτι
- Οι δύο πλευρές έχουν Βασιλιά και Αξιωματικό αλλά οι Αξιωματικοί είναι ανόμοιοι.
- Δηλαδή, σε περιπτώσεις που ακόμα και με το πιο χαζό παιχνίδι από τον ένα από τους δύο παίκτες, δεν μπορεί να γίνει κάποιο Ματ στη Σκακιέρα, τότε η παρτίδα είναι ισόπαλη.

Συμβουλές

- Αν βρίσκεστε σε χαμένη θέση έχετε μια τελευταία ελπίδα!
Μπορεί να υπάρχει η δυνατότητα ενός Διαρκούς Σαχ ή ενός Πατ!
Επίσης, ίσως καταφέρετε να αφήσετε τον αντίπαλό σας με ανεπαρκές υλικό για ματ.
- πιστεύουμε πως σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να προτείνετε ισοπαλία στον αντίπαλο μέχρι να γίνετε δυνατότεροι παίκτες! Σε μελλοντικά μαθήματα θα εξηγήσουμε πιο αναλυτικά τους ακριβείς κανόνες της ισοπαλίας.



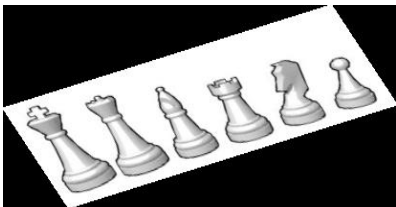


Επανάληψη

Ισοπαλία στο Σκάκι έχουμε όταν...

- Ένας παίχτης μπορεί να δίνει διαρκώς Σαχ χωρίς ο αντίπαλός του να μπορεί να τα αποφύγει.
- Έχει υπάρξει Πατ. Δεν υπάρχει απειλή στο Βασιλιά, αλλά καμία κίνηση δεν μπορεί να γίνει.
- Το υλικό στη Σκακιέρα δεν επαρκεί για να γίνει Ματ, ακόμα και με το πιο χαζό παιχνίδι!
- Οι δύο αντίπαλοι συμφωνήσουν την ισοπαλία. Προσοχή όμως! Αυτή είναι μια πολύ κακή τακτική για αρχάριους παίχτες!











Η Αξία των Κομματιών

Είναι σημαντικό πριν να αρχίσουμε να παίζουμε **να ξέρουμε πόσο ισχυρό είναι ένα κομμάτι σε σχέση με τα άλλα.** Αυτό μας βοηθάει να προσέχουμε να μην κάνουμε ανταλλαγές που δεν μας συμφέρουν.

Φυσικά, για να μετρήσουμε την αξία ενός Πύργου αυτός θα πρέπει να είναι ένας καλός,δραστήριος Πύργος σε μια ανοιχτή στήλη, διαφορετικά ένας κλεισμένος και παθητικός Πύργος γιατί να είναι καλύτερος από έναν κεντροποιημένο Αξιωματικό για παράδειγμα;

Στο Σκάκι η μονάδα μέτρησης είναι το Πιόνι, το οποίο έχει και την μικρότερη αξία σε σχέση με τα υπόλοιπα κομμάτια. Η αξία των κομματιών λοιπόν καταγράφεται ως εξής:

	Πιόνι =	1 Μονάδα	
	Ίππος =	3 Πιόνια	
	Αξιωματικός =	3 Πιόνια	
	Πύργος =	5 Πιόνια	
	Βασίλισσα =	9 Πιόνια	

Στον παραπάνω Πίνακα δεν υπάρχει ο Βασιλιάς! Τι γίνεται με αυτόν;

 Βασιλιάς =  (Άπειρα Πιόνια!)

Το «ξαπλωμένο οχτώ» είναι το μαθηματικό σύμβολο του απείρου, δηλ ενός αριθμού τόσο μεγάλου που είναι αδύνατον να το γράψουμε!

Η Αξία του Βασιλιά δεν μπορεί να μετρηθεί σε Πιόνια όπως παραπάνω, γιατί πολύ απλά είναι τόσο σημαντικός, ώστε να μην έχει νόημα να τον ανταλλάξουμε. Είναι το κομμάτι αυτό στο Σκάκι που παίζουμε για να αιχμαλωτίσουμε. **Επομένως εάν κάποιος κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού χάσει τον Βασιλιά του, τότε χάνει και το παιχνίδι.**



Τα ελαφριά κομμάτια

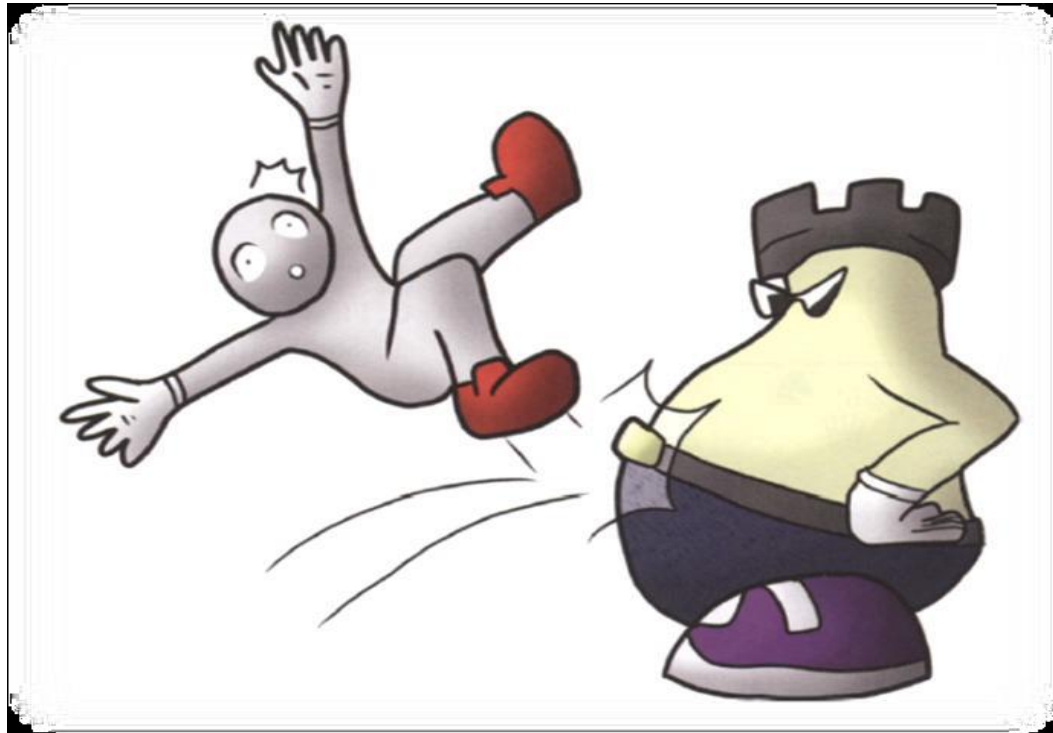
Όπως βλέπουμε, οι Ίπποι και οι Αξιωματικοί αξίζουν 3 Πιονάκια ο καθένας. Παρότι κινούνται τελείως διαφορετικά, η αξία τους τελικά είναι ίδια. Η κίνηση του Αξιωματικού είναι μεγάλης εμβέλειας, καθώς μπορεί και κινείται από τη μια πλευρά της Σκακιέρας στην άλλη. Ο Ίππος πάλι, παρότι είναι κομμάτι μικρής εμβέλειας, η μοναδική του δυνατότητα να πηδάει πάνω από τα υπόλοιπα κομμάτια τον καθιστά ένα από τα πιο σημαντικά κομμάτια για το επίπεδο των αρχαρίων. Πολλά πιρουνίσματα του Ίππου έρχονται από το πουθενά!



Τα βαριά κομμάτια



Όπως βλέπουμε, οι **Πύργοι** αξίζουν 5 Πιονάκια ο καθένας και η **Βασίλισσα** αξίζει 9, κάτι που υποδηλώνει ότι είναι πολύ σημαντικά κομμάτια. Είναι εξαιρετικά ισχυρά καθώς μπορούν και ελέγχουν πολλά τετράγωνα στη Σκακιέρα. Για το λόγο αυτό πρέπει να προσέχουμε ώστε να μην τα χάνουμε «τσάμπα» δηλαδή χωρίς κάποιο ισοδύναμο αντάλλαγμα γιατί διαφορετικά η παρτίδα θα είναι τελείως χαμένη.



Οι Θυσίες Υλικού

Δεν είναι καλό να αφήνουμε απροστάτευτα κομμάτια του στρατού μας για να μας τα τρώει ο αντίπαλος. Το Υλικό, δηλαδή πόσα Πιόνια αξίζει ο στρατός που έχουμε, είναι πολύ σημαντικό στο Σκάκι, αλλά δεν είναι το μοναδικό πράγμα που μας δίνει τη νίκη. Τα κομμάτια και τα Πιόνια μας έχουν αξία αν εμείς αυτή την αξία μπορούμε να τηνχρησιμοποιήσουμε σωστά για κάποιο συγκεκριμένο σκοπό, γι' αυτό πολλές φορές η Αξία για παράδειγμα ενός Αξιωματικού είναι μεγάλη γιατί μπορεί να θυσιαστεί για να μας δώσει τη νίκη!

Συμβουλές

Σε κάθε παρτίδα προσέχουμε δύο πράγματα όταν έχουμε την κίνησή μας:

1. Μήπως ο αντίπαλος από απροσεξία του μας επιτρέπει να κερδίσουμε υλικό;
2. Με την τελευταία του κίνηση, μήπως ο αντίπαλός μας δημιουργεί κάποια απειλή για να κερδίσει υλικό από εμάς; Για παράδειγμα να μας απειλεί κάτι που το έχουμε αφήσει απροστάτευτο ή να δημιουργεί κάποια επικίνδυνο κάρφωμα ή να προετοιμάζει μια διπλή επίθεση;



Τα Τρία Στάδια της Παρτίδας

Στο Σκάκι, την παρτίδα μπορούμε να την χωρίσουμε σε 3 μέρη: την αρχή, τη μέση και το τέλος. Οι Σκακιστές δίνουν ξεχωριστά ονόματα στο κάθε μέρος:

1. Το Άνοιγμα

2. Το Μέσον

3. Το Φινάλε

Οι στόχοι μας στο Άνοιγμα:

1. Έλεγχος του Κέντρου της Σκακιέρας: Το Κέντρο είναι σημαντικό και πρέπει να παλεύουμε για αυτό. Στην πρώτη μας κίνηση καλό είναι να παίζουμε ένα κεντρικό Πιονάκι: 1.ε4 ή 1.δ4

2. Η Ανάπτυξη των όλων των Κομματιών μας πρέπει να γίνεται γρήγορα. ΔΕΝ κάνουμε ανούσιες κινήσεις με Πιόνια.

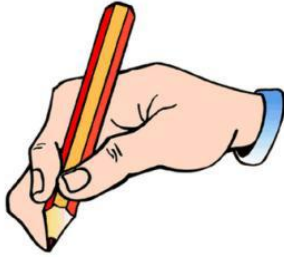
ΔΕΝ κουνάμε το ίδιο κομμάτι πολλές φορές.

ΔΕΝ βγάζουμε έξω τη Βασίλισσά μας γρήγορα.

3. Γρήγορο Ροκέ: Το Ροκέ πρέπει να γίνεται γρήγορα έτσι ώστε ο Βασιλιάς μας να είναι ασφαλής και ο Πύργος να μπει στο παιχνίδι.

☒ Παίρνουμε την Πρωτοβουλία να δημιουργήσουμε απειλές. Έτσι μπορεί να φέρουμε τον αντίπαλο σε δύσκολη θέση, όπου θα κάνει λάθη που μπορούμε να εκμεταλλευτούμε για να κερδίσουμε.





Σκακιστική Γραφή

Πώς καταφέρνουμε να καταγράψουμε τις παρτίδες μας;
Και πως μπορούμε να μελετήσουμε τις παρτίδες που παίχτηκαν από μεγάλους παίκτες στο παρελθόν;
Στο Σκάκι έχουμε επινοήσει αρκετούς τρόπους να κάνουμε κάτι τέτοιο, όμως σήμερα ο πιο διαδεδομένος είναι αυτός που ονομάζεται **Αλγεβρική Γραφή**.

Η χρήση της Αλγεβρικής Γραφής προϋποθέτει τρία βασικά σημεία:

- ✓ Κατανόηση των ονομάτων των στηλών και των γραμμών της Σκακιάρας
- ✓ Κατανόηση των συμβόλων για το κάθε κομμάτι
- ✓ Κατανόηση των σημείων στίξης σχετικά με την αξιολόγηση των κινήσεων

όπως έχουμε ήδη αναφέρει πιο πριν για την Σκακιάρα, αυτή αποτελείται από **8 στήλες και 8 γραμμές**.

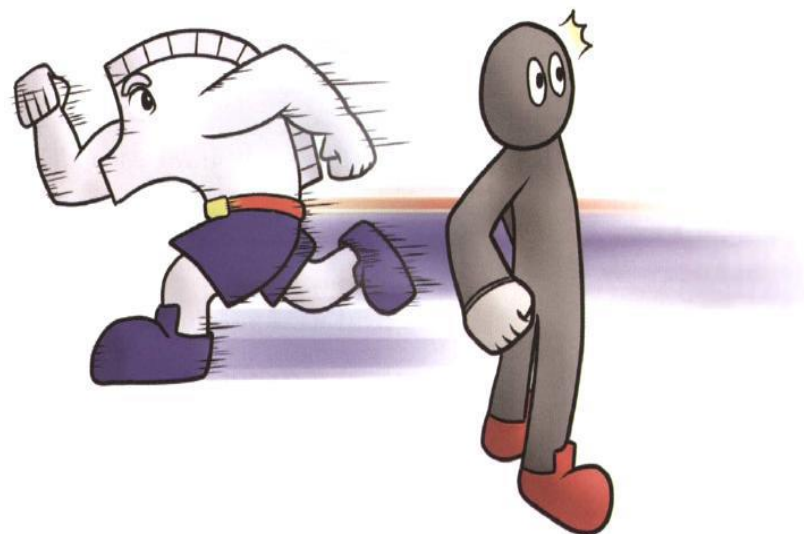
Στις γραμμές δίνουμε σαν όνομα έναν αριθμό (από το 1 έως και το 8) και στις στήλες δίνουμε το όνομα από το ελληνικό αλφάβητο (από το 'α' ως το 'θ').



Τα σύμβολα για το κάθε κομμάτι

Κάθε κομμάτι συμβολίζεται με κεφαλαία γράμματα από την Ελληνική αλφάβητο. Στους επίσημους κανόνες Σκακιού που έχει εκδώσει η Παγκόσμια Ομοσπονδία (FIDE), αναφέρεται πως μπορούμε να χρησιμοποιούμε την ονομασία των κομματιών της χώρας μας όταν καταγράφουμε μια παρτίδα με το δικό μας αλφάβητο, (για παράδειγμα το «Π» για τον Πύργο και όχι αναγκαστικά το λατινικό «R»).

Επειδή όμως το μεγαλύτερο μέρος της βιβλιογραφίας παγκοσμίως είναι στην Αγγλική γλώσσα, είναι πολύ καλό να είμαστε εξοικειωμένοι με τη λατινική γραφή των στηλών και των κομματιών, από μικρή ηλικία.



Επομένως έχουμε τα ακόλουθα:

❓ «P» για τον Βασιλιά (Ρήγας) ή «K» (King)

❓ «B» για τη Βασίλισσα ή «Q» (Queen)

❓ «Π» για τον πύργο ή «R» (Rook)

❓ «A» για τον Αξιωματικό ή «B» (Bishop)

❓ «I» για τον Ίππο ή «N» (Knight)

❓ Το Πιόνι στην Ελληνική Γραφή συμβολίζεται με «Σ» αλλά ποτέ δεν θα δείτε να το χρησιμοποιούμε στην αλγεβρική γραφή. Για το Πιόνι, γράφουμε απλά το όνομα του τετραγώνου στο οποίο μετακινήθηκε.

Όπως είδαμε, το σύμβολο «B» που χρησιμοποιούμε στην ελληνική γραφή για τη Βασίλισσα δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για το Βασιλιά, έτσι παίρνουμε το «P», από τη λέξη «Ρήγας» (που προέρχεται από το Λατινικό Rex). Το ίδιο συμβαίνει για το «Αλογάκι» που το λέμε και «Ίππο» και έτσι αφήνουμε το «A» για τον Αξιωματικό. Ο Ίππος έχει πρόβλημα και στην αγγλική γραφή, μια που το «Knight» (= Ιππότης) αρχίζει από «K» που είναι και το σύμβολο του Βασιλιά. Επειδή όμως το Knight προφέρεται ως «Νάιτ», έτσι χρησιμοποιούμε το «N».

Επομένως βλέπουμε πως **για να μάθουμε να διαβάζουμε και να γράφουμε τις Σκακιστικές κινήσεις, χρειάζονται τα παραπάνω βήματα: να ξέρουμε να δίνουμε το σωστό όνομα στα 64 τετράγωνα της Σκακιέρας, να γνωρίζουμε για το κάθε κομμάτι το σύμβολό του, και να αναγνωρίζουμε τα συγκεκριμένα σύμβολα και σημεία στίξης για τον χαρακτηρισμό μιας κίνησης.**



Ως προς τα σημεία στίξης, αυτά χρησιμοποιούνται στην αλγεβρική γραφή όταν κατά την αξιολόγηση μιας παρτίδας, θέλουμε να καταγράψουμε την διαφορετική για την κάθε κίνηση άποψή μας. Για το σκοπό αυτό, υπάρχουν συγκεκριμένα σύμβολα τα οποία είναι αποδεκτά και κατανοητά παγκοσμίως. Τα σημεία στίξης και τα σύμβολα για τα διάφορα είδη κινήσεων που γίνονται κατά την διάρκεια μιας παρτίδας είναι τα εξής:

! = Καλή κίνηση

!! = Εξαιρετική κίνηση

? = Κακή/αδύναμη κίνηση

?? = Η κίνηση αυτή αποτελεί «γκάφα» (ή στη σκακιστική αργκό «στήσιμο»)

!? = Ενδιαφέρουσα κίνηση

?! = Μια αμφίβολη, μάλλον κακή κίνηση

□ = Αναγκαστική κίνηση ή αλλιώς στον Σκακιστικό χώρο θα ακούσετε και τον όρο «Φορσέ κίνηση» Τα παραπάνω σύμβολα δεν επιτρέπεται να τα χρησιμοποιούμε επισήμως στις καταγραφές παρτίδων μας στα τουρνουά. Τα παρακάτω όμως είναι απαραίτητο να τα χρησιμοποιούμε:

Το **+** συμβολίζει την λέξη **ΣΑΧ**

Το **#** συμβολίζει την λέξη **ΜΑΤ**

0-0 = Το **Μικρό Ροκέ** (ή Ροκέ του Βασιλιά)

0-0-0 = Το **Μεγάλο Ροκέ** (ή Ροκέ της Βασίλισσας)

Το **x** συμβολίζει το **φάγωμα ενός κομματιού.**

1-0 κέρδισε ο **Λευκός**

0-1 κέρδισε ο **Μαύρος**

1/2-1/2 Ισοπαλία



Η πρώτη μας παρτίδα!

Είμαστε πλέον έτοιμοι να παίξουμε την πρώτη μας επίσημη παρτίδα! Γνωρίζουμε όλους τους κανονισμούς (ή τουλάχιστον τους περισσότερους και πιο βασικούς από αυτούς), γνωρίζουμε να γράφουμε, γνωρίζουμε την αξία των κομματιών και μερικά βασικά πράγματα για το κάθε κομμάτι.

Για παράδειγμα ότι είναι καλό για τους Πύργους μας να παίζουν σε ανοιχτές στήλες, ότι τα ελεύθερα Πιόνια είναι επικίνδυνα στο τέλος της παρτίδας γιατί είναι πιο εύκολο να προαχθούν σε Βασίλισσες και άλλα πολλά. **Αρκούν όλα αυτά να μας κάνουν πρωταθλητές;**

Όχι φυσικά. Το Σκάκι είναι ένα πολύ πλούσιο παιχνίδι και για να γίνουμε ισχυροί παίχτες πρέπει να μάθουμε πολλά πράγματα ακόμα. Είναι ένα ταξίδι που βρισκόμαστε στην αρχή του και από εδώ και πέρα μας υπόσχεται πολλές περιπέτειες και ενδιαφέρουσες αναζητήσεις.

Τι μπορούμε όμως να κάνουμε στο επίπεδο που βρισκόμαστε;

Σίγουρα (αν είμαστε παιδιά) να μην χάνουμε καμιά παρτίδα από τον Μπαμπά και την Μαμά! Παίξτε πολλές παρτιδούλες, εξασκηθείτε στην κίνηση των κομματιών, στην αναγνώριση των απειλών και να είστε σίγουροι πως μέσα από το Σκάκι θα κάνετε πολλούς νέους φίλους και θα περάσετε πολλές όμορφες ώρες ακονίζοντας το μυαλό σας.

