

Θεματική Ενότητα

Εισαγωγή – σκακιέρα – κομμάτια

Το πιόνι

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

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

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

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

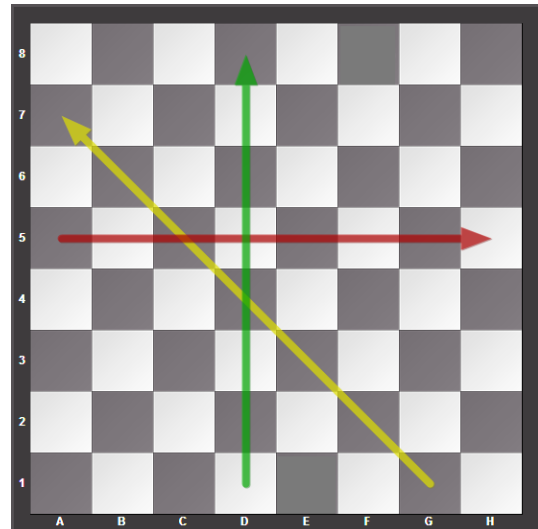
Το ίδιο συμβαίνει και με τους δύο στρατούς μας. Ο ένας έχει πιο ανοιχτό χρώμα και είναι ο **στρατός του Λευκού**, ενώ ο άλλος στρατός έχει πιο σκούρο χρώμα και είναι ο **στρατός του Μαύρου**.

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

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

Βλέπετε στο δίπλα διάγραμμα μία σκακιέρα.

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



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

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

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

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

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

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

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

Θα πούμε περισσότερα για τη σκακίερα στη συνέχεια.

Τώρα ας αναφέρουμε λίγα στοιχεία για την προέλευση του σκακιού.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Αρκετά όμως με την ιστορία!

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

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

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

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

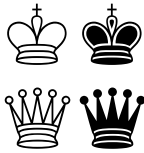
Αυτά τα δύο είναι τα πιο σημαντικά κομμάτια όπως θα μάθουμε και στη συνέχεια.

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

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

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

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



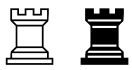
Βασιλιάς

Βασίλισσα

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

Οι πύργοι ξεχωρίζουν εύκολα, ακριβώς γιατί έχουν σχήμα πύργου!

Στα γραπτά κείμενα ο πύργος εικονίζεται περίπου έτσι:



Πύργος

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

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

Σε γραπτά κείμενα ο αξιωματικός εικονίζεται περίπου έτσι:



Αξιωματικός

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

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

Σε γραπτά κείμενα ο ίππος εικονίζεται περίπου έτσι:



Ίππος

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

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

Στα γραπτά κείμενα το πιόνι εικονίζεται περίπου έτσι:



Πιόνι

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

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

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

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

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

Εμείς θα ξεκινήσουμε μαθαίνοντας πρώτα την κίνηση του πιονιού.

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

Τελευταία θα μάθουμε την κίνηση που κάνει ο βασιλιάς.

Δεν τελειώσαμε όμως με το βασιλιά!

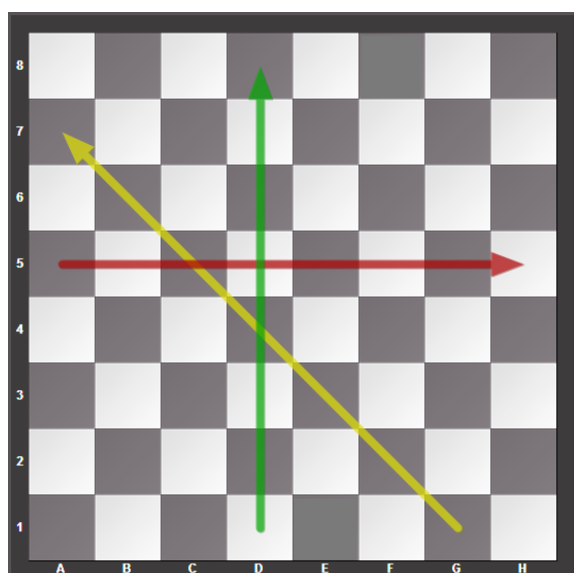
Εδώ έρχεται η δεύτερη δυσκολία που θα συναντήσουμε γιατί ο βασιλιάς είναι ιδιαίτερο κομμάτι και υπόκειται σε κανονισμούς που δεν ισχύουν για τα υπόλοιπα κομμάτια.

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

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

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

Ας ξαναγυρίσουμε τώρα στη σκακιέρα!

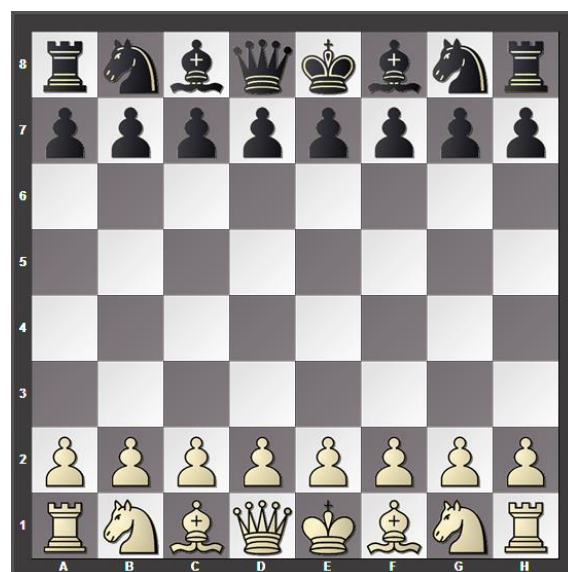


Κάθε οριζόντια γραμμή της σκακιέρας έχει την ονομασία της η οποία εξαρτάται από τον αριθμό που υπάρχει στα πλάγια. Έτσι έχουμε πχ. Την 1η οριζόντια, την 2η οριζόντια και ούτω καθεξής μέχρι την 8η οριζόντια.

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

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

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



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

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

Στην εμπρός οριζόντια παρατάσσονται τα πιόνια της κάθε πλευράς.

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

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

ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

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

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

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

Περισσότερους κανονισμούς θα πούμε σε επόμενες ενότητες.

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

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

Το πιόνι

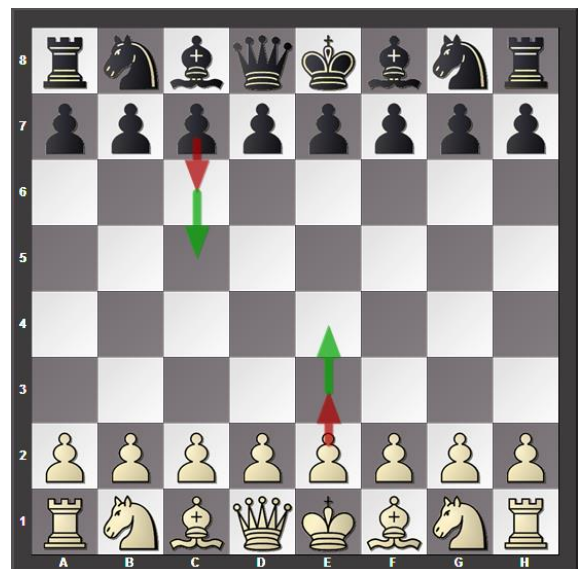
Η δυσκολία με το πιόνι είναι ότι εκτελεί διαφορετική κίνηση όταν απλά μετακινείται και διαφορετική κίνηση όταν μετακινείται και ταυτόχρονα τρώει.

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

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

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

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



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

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



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

Τα πiónια τρώνε στα τετράγωνα που βρίσκονται διαγώνια εμπρός τους.



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

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

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

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

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



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

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

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

Μπορείτε τώρα να εξασκηθείτε παίζοντας παρτίδες μόνο με πιόνια.

ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΝΑ ΕΞΑΣΚΕΙΣΤΕ!

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

Ορίστε ως νικητή:

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

Ακολουθούν λίγες ασκήσεις για εξάσκηση!

ΑΣΚΗΣΗ 01



Παίζει ο λευκός.

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

- Ένα
- Δύο
- Τρία

ΑΣΚΗΣΗ 02



Παίζει ο μαύρος.

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

- Ένα
- Δύο
- Τρία

ΑΣΚΗΣΗ 03



Παίζει ο μαύρος.

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

- Ένα
- Δύο
- Τρία

ΑΣΚΗΣΗ 04



Παίζει ο μαύρος.

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

- Ένα
- Δύο
- Τρία

ΑΣΚΗΣΗ 05



Παίζει ο μαύρος.

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

- Μία
- Δύο
- Τρεις

ΑΣΚΗΣΗ 06

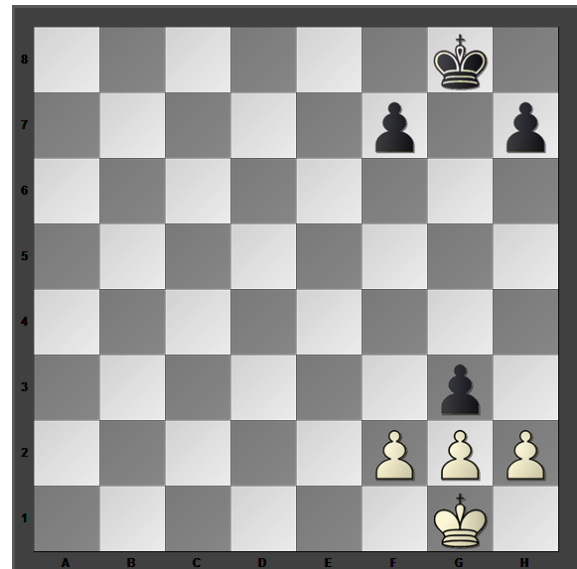


Παίζει ο λευκός.

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

- Μία
- Δύο
- Τρεις

ΑΣΚΗΣΗ 07

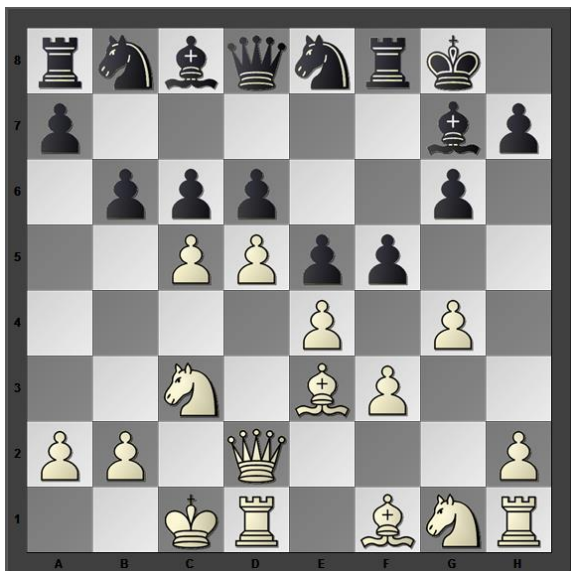


Παίζει ο λευκός.

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

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

ΑΣΚΗΣΗ 08



Πόσα πιθανά φαγώματα με πιόνι υπάρχουν για κάθε πλευρά;

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

ΑΣΚΗΣΗ 09

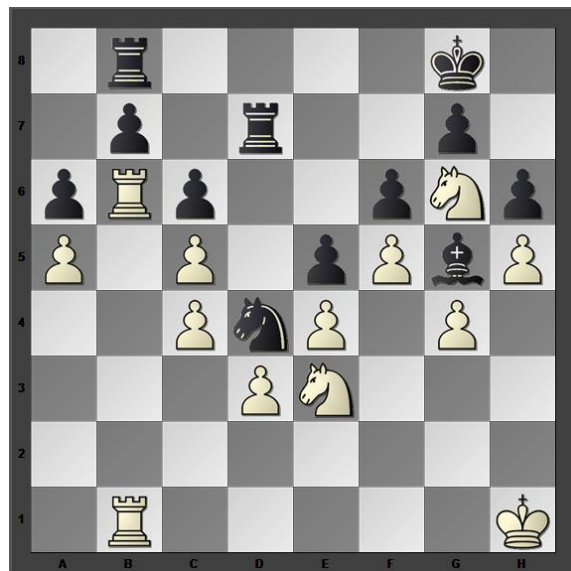


Παίζει ο μαύρος.

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

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

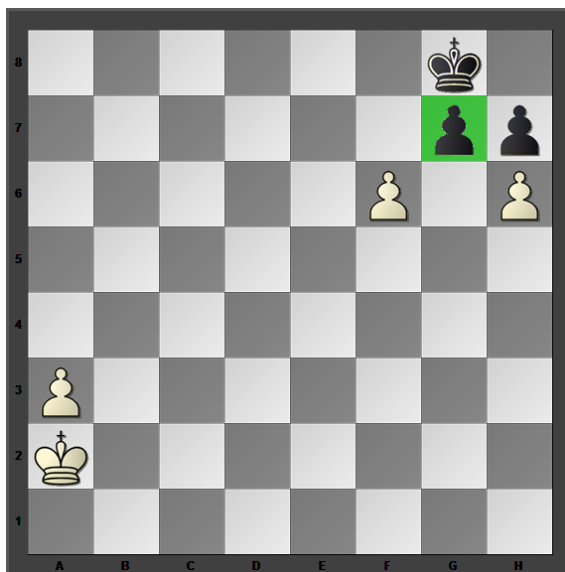
ΑΣΚΗΣΗ 10



Πόσα πιθανά φαγώματα με πιόνι υπάρχουν για κάθε πλευρά;

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

ΑΣΚΗΣΗ 11

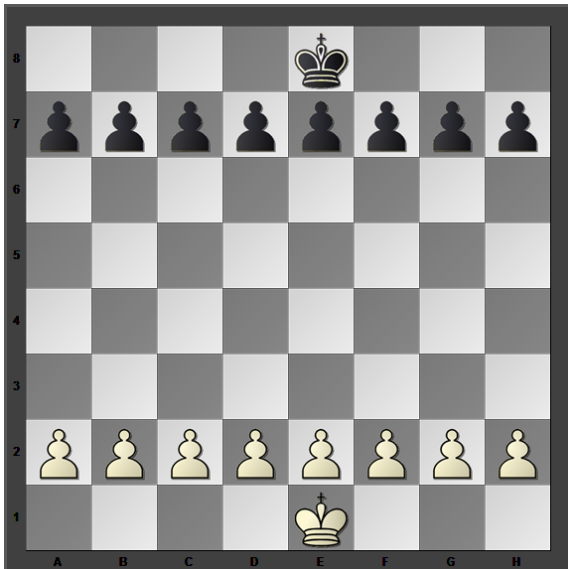


Παίζει ο μαύρος.

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

- Δύο
- Τρεις
- Τέσσερις

ΑΣΚΗΣΗ 12



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

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