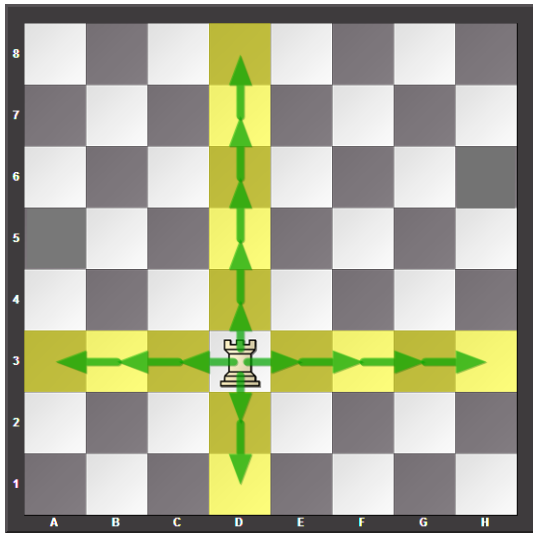


Θεματική Ενότητα

Πύργος – Αξιωματικός

Ο Πύργος

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



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

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

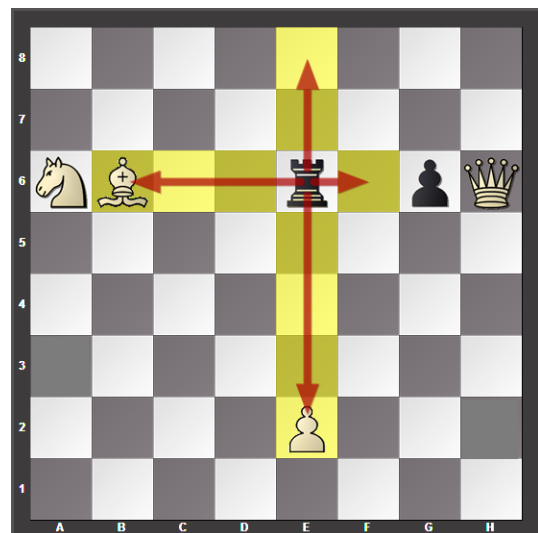
Μπορεί να μετακινηθεί προς τα εμπρός, προς τα πίσω, προς τα δεξιά ή αριστερά.

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

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

ανάλογα προς την κατεύθυνση που κινείται.

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



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

Ο πύργος δεν μπορεί να κάνει γωνία με μία κίνηση.

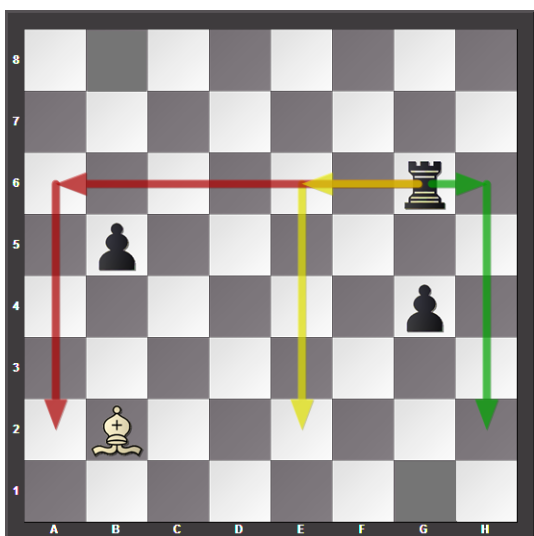
Για να αλλάξει κατεύθυνση θα χρειαστεί δύο κινήσεις.

Έτσι για παράδειγμα στο παρακάτω

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

Μπορεί βέβαια να επιλέξει ανάμεσα σε πολλούς διαφορετικούς δρόμους.

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



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

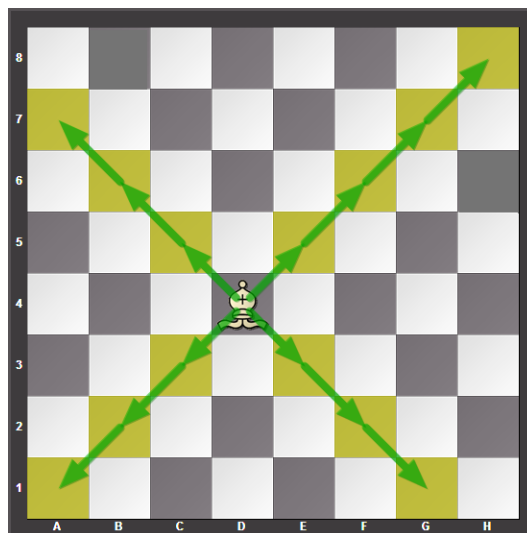
Ο Αξιωματικός

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

Ο αξιωματικός κινείται αποκλειστικά πάνω σε διαγώνιες γραμμές.

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

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

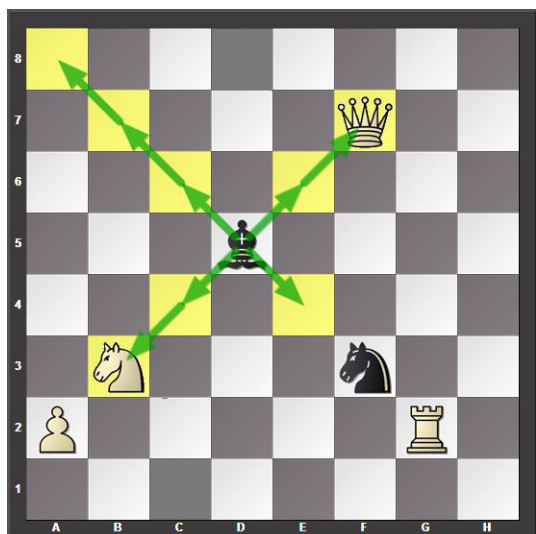


Αιχμαλωτίζει (τρώει) τα αντίπαλα κομμάτια έτσι όπως κινείται. Το πρώτο αντίπαλο κομμάτι που θα βρει στο δρόμο του μπορεί να το φάει.

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

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

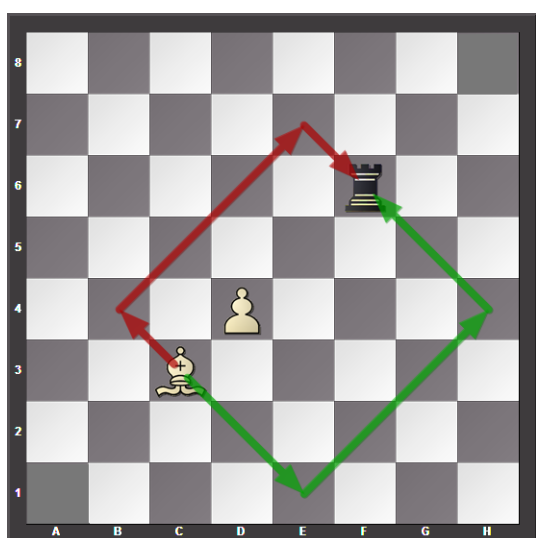
Επίσης δεν μπορεί να φάει ούτε τον αντίπαλο πύργο αφού δεν επιτρέπεται να περάσει πάνω από το δικό του ίππο.



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

Προκειμένου να αλλάξει κατεύθυνση θα χρειαστεί κι άλλη κίνηση.

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



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

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

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

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

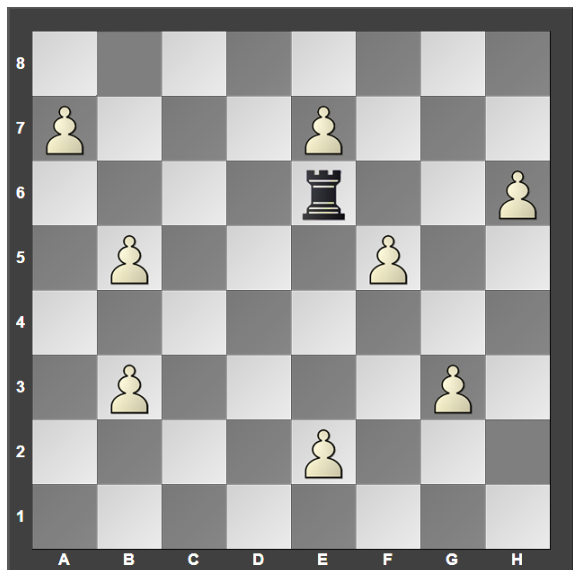
Πριν περάσουμε σε ασκήσεις να θυμίσουμε ότι ο αξιωματικός αξίζει τρεις βαθμούς ενώ ο πύργος είναι λίγο πιο καλός και αξίζει πέντε.

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

Θα ασχοληθούμε με αυτό το θέμα σε επόμενη ενότητα.

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

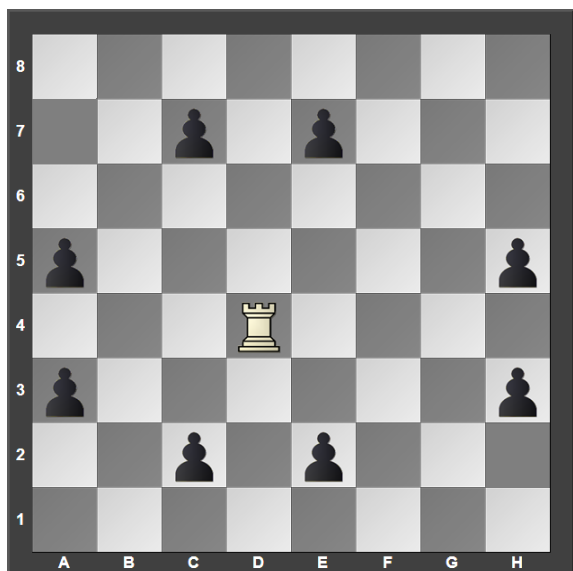
ΑΣΚΗΣΗ 01



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

- Κανένα Ένα Δύο Τρία

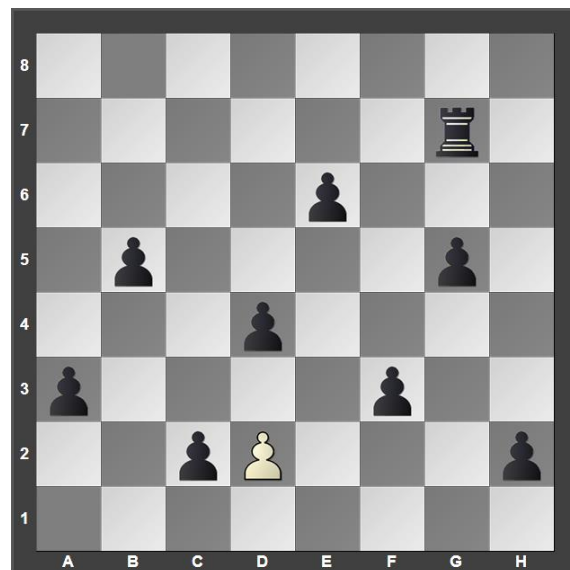
ΑΣΚΗΣΗ 02



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

- Κανένα Ένα Δύο Τρία

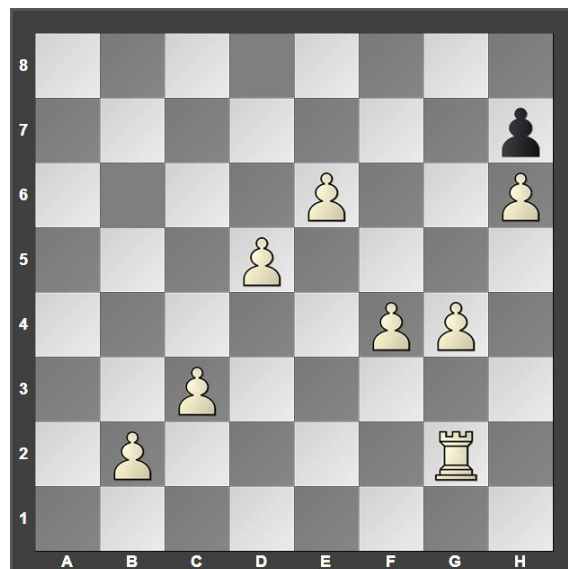
ΑΣΚΗΣΗ 03



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

- Τρεις Τέσσερις Πέντε Έξι

ΑΣΚΗΣΗ 04

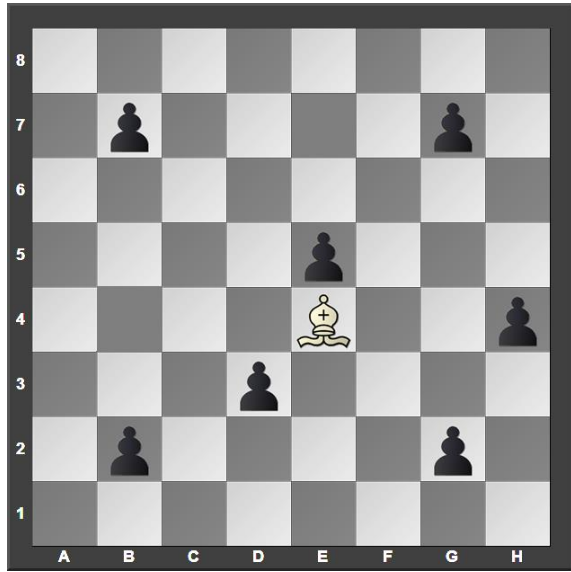


Στην παραπάνω θέση αν κουνάτε μόνο τον πύργο για τα λευκά και χωρίς να κάνετε καθόλου κινήσεις για τα μαύρα, πόσες είναι οι λιγότερες κινήσεις που θα

χρειαστεί να γίνουν προκειμένου να φάτε το μαύρο πiónι;

Τρεις Τέσσερις Πέντε Έξι

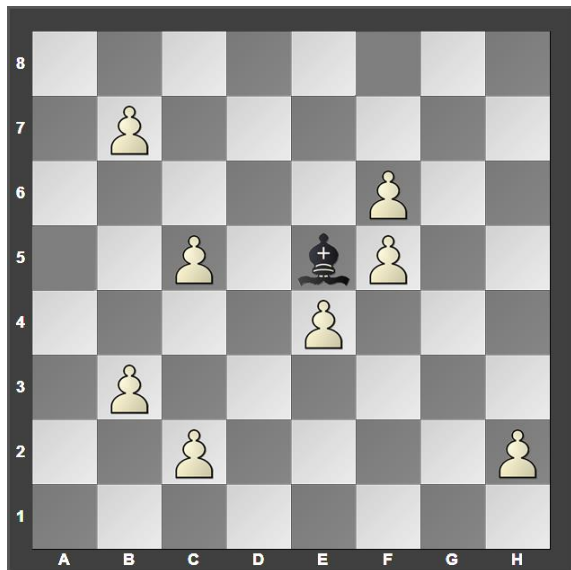
ΑΣΚΗΣΗ 05



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

Κανένα Ένα Δύο Τρία

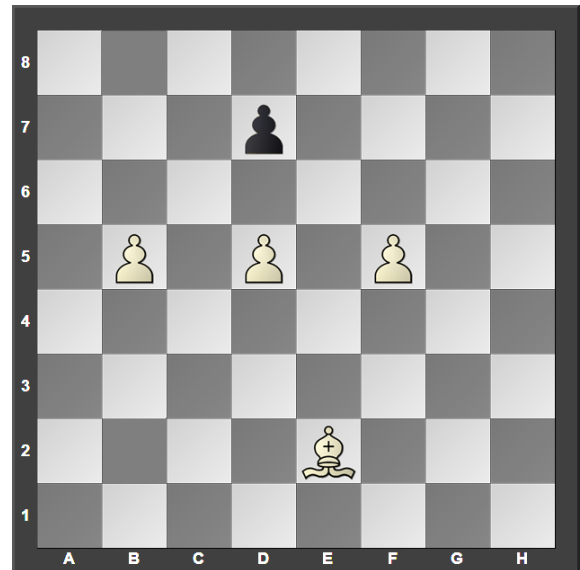
ΑΣΚΗΣΗ 06



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

Κανένα Ένα Δύο Τρία

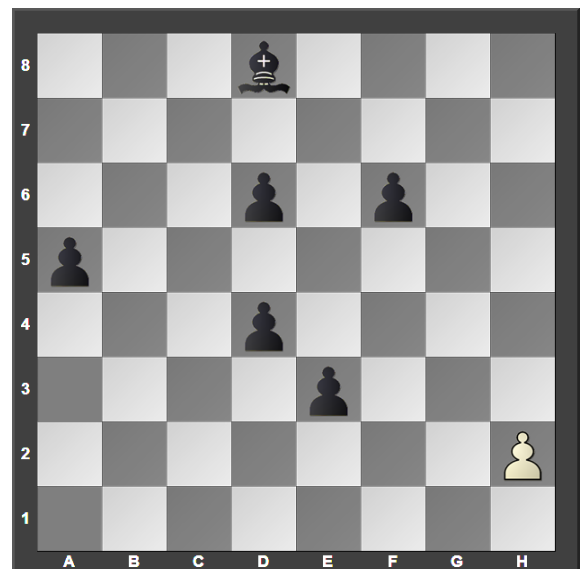
ΑΣΚΗΣΗ 07



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

Τρεις Τέσσερις Πέντε Έξι

ΑΣΚΗΣΗ 08

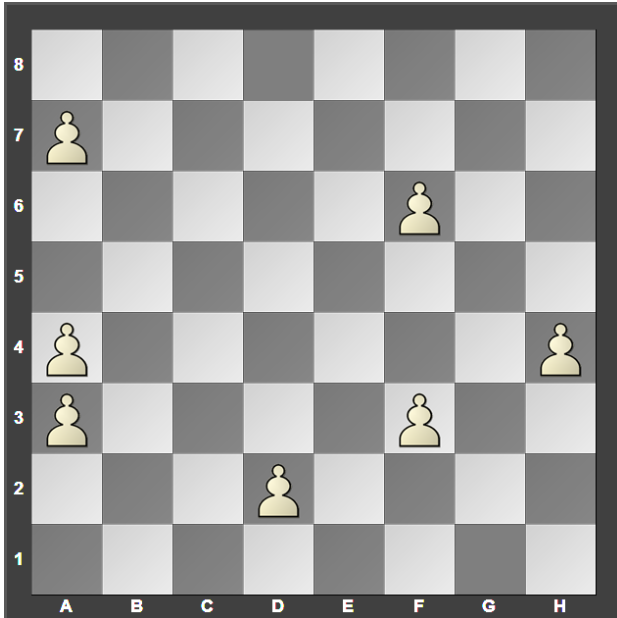


Στην παραπάνω θέση αν κουνάτε μόνο τον αξιωματικό για τα μαύρα και χωρίς

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

Τρεις Τέσσερις Πέντε Έξι

ΑΣΚΗΣΗ 09



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

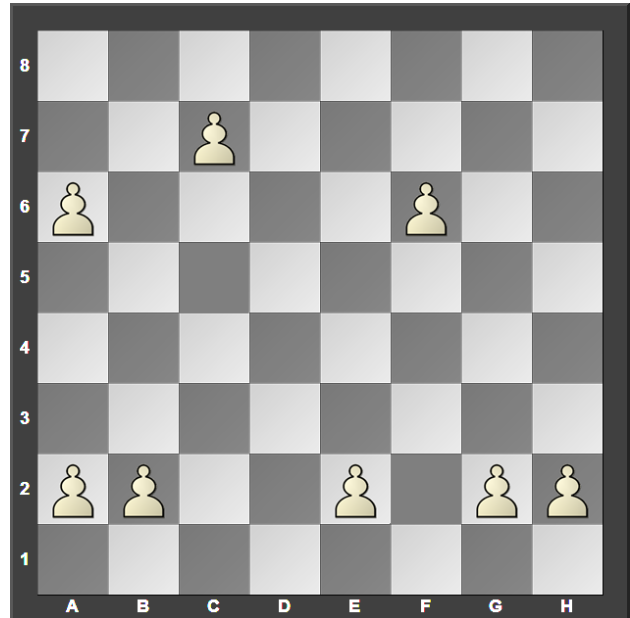
Σημειώστε την κάθετο που τον βάλατε.

a b c d e f g h

Σημειώστε την οριζόντιο που τον βάλατε.

1 2 3 4 5 6 7 8

ΑΣΚΗΣΗ 10



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

Σημειώστε την κάθετο που τον βάλατε.

a b c d e f g h

Σημειώστε την οριζόντιο που τον βάλατε.

1 2 3 4 5 6 7 8