

Θεματική Ενότητα

Ειδικές Κινήσεις

Ροκέ – Προαγωγή – Αν πασάν

Το ροκέ

Ο βασιλιάς εκτελεί **μαζί** με έναν από τους δύο πύργους μια κίνηση που λέγεται ροκέ.

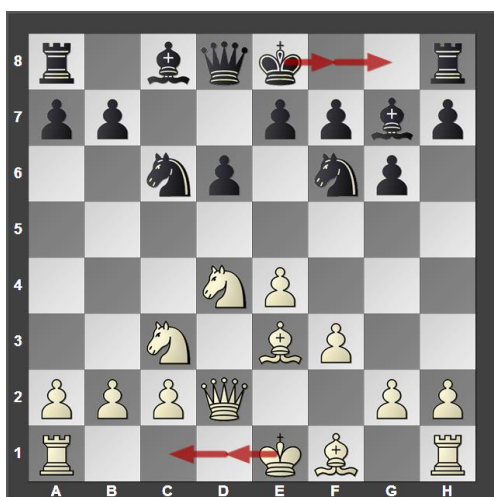
Το ροκέ είναι η μόνη κίνηση κατά την οποία επιτρέπεται να μετακινήσουμε δύο κομμάτια μαζί, αλλά «μετράει» σαν μία κίνηση.

Με αυτή την κίνηση αλλάζουν θέσεις (με συγκεκριμένο τρόπο) ο βασιλιάς και ο ένας από τους δύο πύργους.

Προσέξτε όμως!

- Για να γίνει ροκέ τα κομμάτια που θα αλλάξουν θέση (βασιλιάς και πύργος) πρέπει να βρίσκονται στις αρχικές τους θέσεις και να μην έχουν κουνηθεί καθόλου μέχρι τη στιγμή της αλλαγής.
- Επίσης τα τετράγωνα ανάμεσα στο βασιλιά και τον πύργο τη στιγμή του ροκέ πρέπει να είναι κενά.

Ας δούμε τώρα πως γίνεται.



Στο προηγούμενο διάγραμμα είναι η σειρά του μαύρου να παίξει και μπορεί τώρα να κάνει ροκέ. Ο λευκός μετά μπορεί και αυτός με τη σειρά του να κάνει ροκέ.

Παρατηρήστε ότι τα κενά τετράγωνα που χωρίζουν τους βασιλιάδες και τους πύργους δεν είναι ίσα. Ο πύργος που βρίσκεται από την μεριά της βασίλισσας απέχει ένα τετράγωνο περισσότερο από το βασιλιά.

Για αυτό το λόγο το ροκέ με τον πύργο από τη μεριά της βασίλισσας λέγεται **μεγάλο ροκέ**, ενώ το ροκέ με τον πύργο που είναι στη μεριά του βασιλιά είναι το **μικρό ροκέ**.

Για να κάνουμε ροκέ μετακινούμε **πρώτα** το βασιλιά δύο τετράγωνα προς τον πύργο και στη συνέχεια φέρνουμε τον πύργο δίπλα στο βασιλιά από την εσωτερική πλευρά της σκακιέρας (προς το κέντρο).

Έτσι η θέση του διαγράμματος μετά το μικρό ροκέ του μαύρου και το μεγάλο του λευκού θα διαμορφωθεί ως εξής:



Το ροκέ θεωρείται σημαντική κίνηση, καθώς έτσι απομακρύνεται ο βασιλιάς σε πιο ασφαλές μέρος (κρύβεται πίσω από τα πιόνια του) ενώ ταυτόχρονα ενεργοποιείται ο πύργος.

Για αυτό το λόγο, κατά κανόνα, δεν θεωρείται καθόλου καλή ιδέα να κινήσετε στις πρώτες κινήσεις του παιχνιδιού το βασιλιά ή τους πύργους, αφού τότε δεν θα μπορείτε να κάνετε ροκέ στην συνέχεια της παρτίδας.

Ας δούμε τώρα σε ποιες περιπτώσεις δεν μπορεί να γίνει ροκέ.

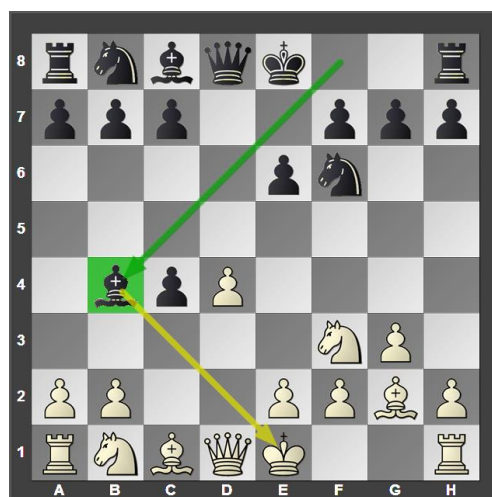
Όπως προαναφέραμε τα κομμάτια που θα κάνουν ροκέ **δεν** πρέπει να έχουν κουνηθεί καθόλου μέχρι την εκτέλεση του ροκέ. Επομένως:

ΤΟ ΡΟΚΕ ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ ΟΡΙΣΤΙΚΑ

- Αν ο βασιλιάς μας έχει κουνηθεί (ακόμα κι αν αυτός επιστρέψει στο αρχικό του τετράγωνο). Από τη στιγμή που ο βασιλιάς κινήσει το δικαίωμα να κάνει ροκέ χάνεται οριστικά.
- Αν κινήσει ένας από τους δύο πύργους (ακόμα κι αν επιστρέψει στο αρχικό του τετράγωνο), το δικαίωμα να κάνουμε ροκέ με τον πύργο που κινήθηκε χάνεται οριστικά.
Έχουμε όμως ακόμη δικαίωμα να κάνουμε ροκέ με τον άλλο πύργο. Αν έχουμε κινήσει και τους δύο πύργους δεν γίνεται να κάνουμε ροκέ, ούτε μικρό ούτε μεγάλο.

ΤΟ ΡΟΚΕ ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ ΠΡΟΣΩΡΙΝΑ

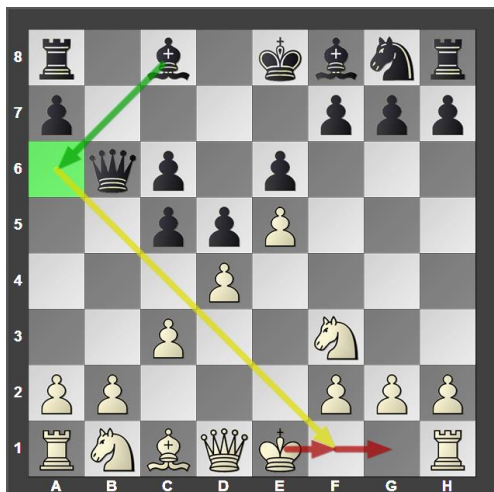
- Δεν επιτρέπεται ο παίχτης να κάνει ροκέ όταν ο βασιλιάς του είναι σαχ. (Αντιθέτως μπορεί να γίνει ροκέ όταν απειλείται ο πύργος).
 - Δεν επιτρέπεται να γίνει ροκέ όταν ο βασιλιάς κατά την εκτέλεση του ροκέ περνά από τετράγωνο που ελέγχεται από τις αντίπαλες δυνάμεις. (Περνά δηλαδή μέσα από σαχ).
- Επίσης δεν επιτρέπεται το ροκέ αν ο βασιλιάς κάνοντας το ροκέ στέκεται σε τετράγωνο που είναι σαχ.
- Δεν επιτρέπεται το ροκέ αν τα τετράγωνα ανάμεσα στο βασιλιά και το πύργο δεν είναι κενά.



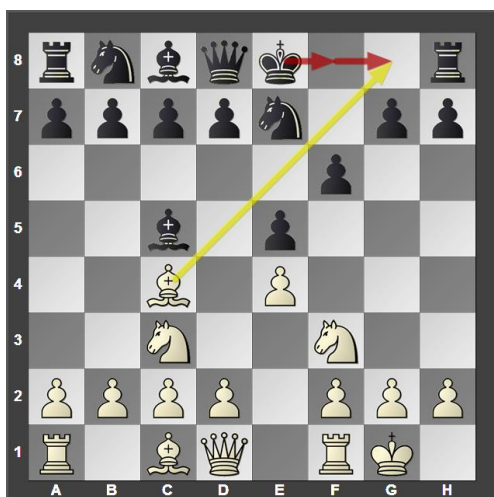
Ο μαύρος με την τελευταία του κίνηση έπαιξε τον αξιωματικό στο β4 και έδωσε σαχ.

Ο λευκός τώρα δεν επιτρέπεται να κάνει μικρό ροκέ για να αποφύγει το σαχ. Ούτε βέβαια είναι καλή ιδέα να μετακινήσει το βασιλιά του στο ζ1 (θα χάσει οριστικά το δικαίωμα του ροκέ).

Το καλύτερο είναι να αντιμετωπίσει το σαχ βάζοντας ένα κομμάτι στο δ2 ή στο γ3. (Αξιωματικό ή ίππο, όχι όμως τη βασίλισσα που αξίζει 9 βαθμούς!).



Στη παραπάνω θέση αν ο μαύρος παίξει τώρα τον αξιωματικό του στο α6, θα εμποδίσει προσωρινά τον λευκό να κάνει μικρό ροκέ αφού ελέγχει το τετράγωνο ζ1.



Ο μαύρος για την ώρα δεν μπορεί να κάνει μικρό ροκέ, αφού ο βασιλιά του θα στέκεται πάνω στο σαχ.

Η προαγωγή του πιονιού

Όταν ένα πιόνι διασχίσει όλη τη σκακιέρα και φτάσει στην τελευταία οριζόντιο γραμμή του αντιπάλου τότε το πιόνι αυτό προάγεται.

Αυτό σημαίνει ότι ο παίχτης μπορεί να το ανταλλάξει με βασίλισσα ή πύργο ή αξιωματικό ή ίππο (όχι βασιλιά!), χωρίς να λαμβάνονται υπόψη τα υπόλοιπα κομμάτια που βρίσκονται ακόμα πάνω στη σκακιέρα).

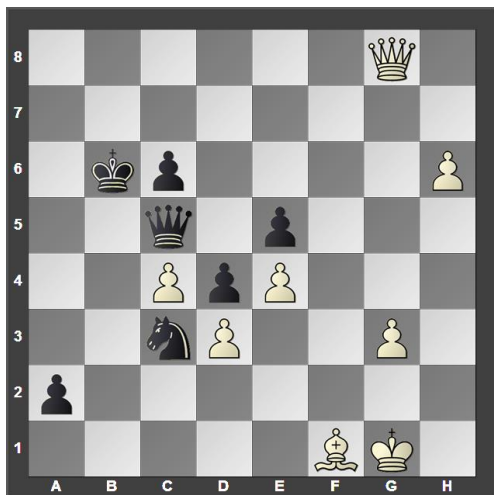
Δεν επιτρέπεται να παραμείνει εκεί ως πιόνι, ούτε επιτρέπεται προαγωγή σε βασιλιά.

Ο παίχτης κάνοντας κίνηση με την οποία τοποθετεί ένα πιόνι του στην τελευταία οριζόντιο γραμμή του αντιπάλου θα πρέπει να ανακοινώσει σε τι κομμάτι προάγεται το πιόνι και στη συνέχεια θα απομακρύνει το πιόνι (από την σκακιέρα) και θα τοποθετήσει στο τετράγωνο (που τερμάτισε το πιόνι) το αντίστοιχο κομμάτι της προαγωγής.

Μπορεί λοιπόν ένας παίχτης να έχει στο παιχνίδι πχ. Δύο βασίλισσες, τρεις πύργους κλπ.

Αφού ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία της προαγωγής του πιονιού, τότε θα έχει σειρά να παίξει ο αντίπαλος.

Εννοείτε ότι ένα πιόνι μπορεί να φτάσει στη τελευταία γραμμή κάνοντας και κίνηση με φάγωμα.

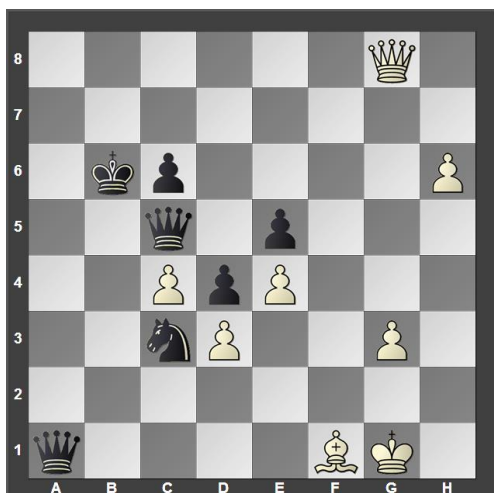


ΦΙΣΕΡ – ΠΕΤΡΟΣΙΑΝ 1959

Η παραπάνω θέση είναι από μια παρτίδα μεταξύ δύο πολύ γνωστών παικτών.

Εδώ ο μαύρος (ΠΕΤΡΟΣΙΑΝ) έπαιξε το πιόνι στο α1 και έκανε προαγωγή σε βασίλισσα, στην εξέλιξη της παρτίδας και ο λευκός όμως (ΦΙΣΕΡ) κατάφερε να προάγει το θ πιόνι του σε βασίλισσα, οπότε προέκυψε μία «εξωτική» θέση με τέσσερις βασίλισσες στη σκακιέρα!

Η θέση αμέσως μετά την προαγωγή του μαύρου φαίνεται στο από κάτω διάγραμμα.

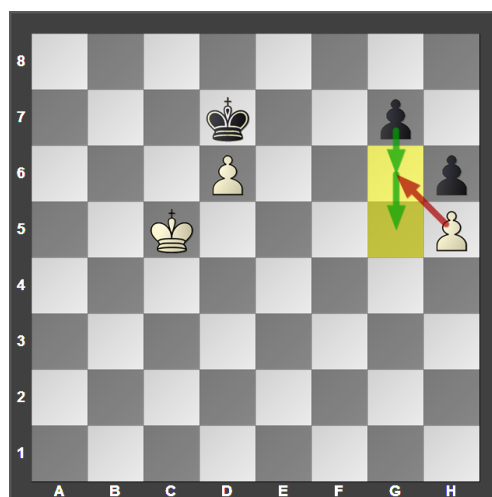


Η κίνηση «Αν πασσάν»

Το πιόνι μπορεί να κάνει μια ειδική κίνηση η οποία λέγεται «αν πασσάν».

Η λέξη προέρχεται από τον γαλλικό όρο «en passant» που σημαίνει: κατά τη διέλευση ή καθώς περνάει.

Όταν ένα πιόνι χρησιμοποιεί τη **διπλή κίνηση** και κάνοντας το αυτό, περνάει από τετράγωνο στο οποίο θα μπορούσε να φαγωθεί από αντίπαλο πιόνι, τότε το αντίπαλο πιόνι έχει δικαίωμα να φάει το πιόνι που έκανε διπλή κίνηση σαν να είχε κάνει μονή κίνηση.



Επειδή είναι δύσκολο να καταλάβουμε τον ορισμό ας δούμε το παράδειγμα του από πάνω διαγράμματος.

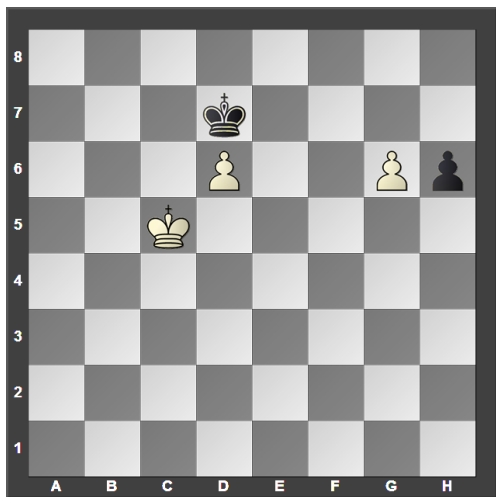
Στη θέση αυτή την κίνηση έχει ο μαύρος και μόλις έπαιξε το η πιόνι (g στα αγγλικά) δύο τετράγωνα μπροστά, χρησιμοποίησε δηλαδή τη διπλή κίνηση για να ξεφύγει από το αντίπαλο πιόνι που είναι στο θ5.

Κάνοντας το όμως αυτό το πιόνι του περνά από το τετράγωνο η6 στο οποίο θα μπορούσε να φαγωθεί.

Τώρα ο λευκός έχει το δικαίωμα να φάει το πιόνι του μαύρου που έκανε τη

διπλή κίνηση σα να είχε κάνει μονή.

Η θέση αμέσως μετά την κίνηση αν-πασσάν του λευκού εικονίζεται στο από κάτω διάγραμμα.



Τα πιόνια στο σκάκι αρχικά δεν είχαν το δικαίωμα της διπλής κίνησης και κινιόντουσαν μόνο κατά ένα τετράγωνο εμπρός.

Αυτός ο κανονισμός άλλαξε περίπου μισό αιώνα πριν οπότε και τα πιόνια απέκτησαν το δικαίωμα της διπλής κίνησης.

Θεωρήθηκε όμως κάπως άδικο να μπορούν να ξεφύγουν κάνοντας διπλή κίνηση από τα αντίπαλα πιόνια, πράγμα που δεν μπορούσε να συμβεί πριν την αλλαγή του κανονισμού αυτού.

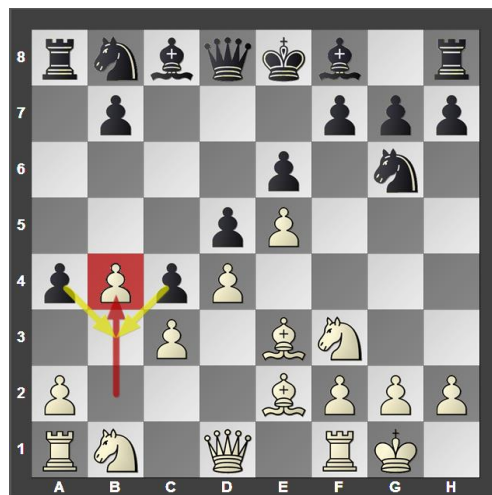
Έτσι δημιουργήθηκε η κίνηση αν-πασσάν, και επιτράπηκε στους παίκτες να μπορούν να φάνε ένα πιόνι **τη στιγμή** που χρησιμοποιεί τη διπλή κίνηση και ξεφύγει από άλλο αντίπαλο πιόνι.

Το κόψιμο αν-πασσάν δεν είναι υποχρεωτικό, είναι στην κρίση του παίκτη να αποφασίσει αν τον συμφέρει να το κάνει ή όχι.

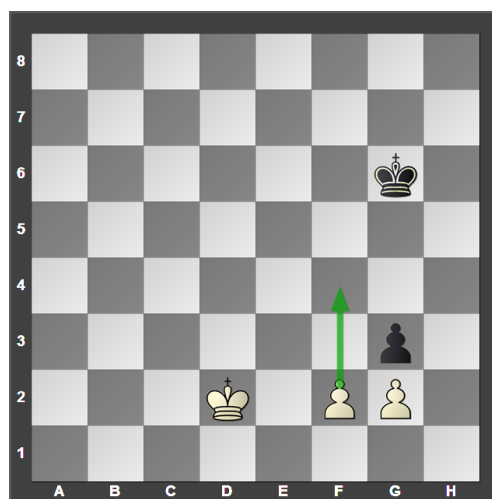
Αν όμως δεν γίνει εκείνη τη στιγμή, αμέσως μετά δηλαδή από τη διπλή

κίνηση, τότε το δικαίωμα για αν-πασσάν χάνεται.

Η κίνηση αν-πασσάν λοιπόν είναι προαιρετική και επιτρέπεται μόνο αμέσως μετά τη διπλή κίνηση του αντίπαλου πιονιού.



Ο λευκός μόλις έκανε διπλή κίνηση με το β πιόνι. Τώρα ο μαύρος έχει δικαίωμα για αν-πασσάν με το α4 και με το γ4 πιόνι του. Αν κάνει κάποια άλλη κίνηση το δικαίωμα για αν πασσάν χάνεται (και για τα δύο πιόνια).



Ο λευκός παίζει το πιόνι του δύο τετράγωνα εμπρός. Προσοχή! εδώ δεν υπάρχει περίπτωση αν-πασσάν.

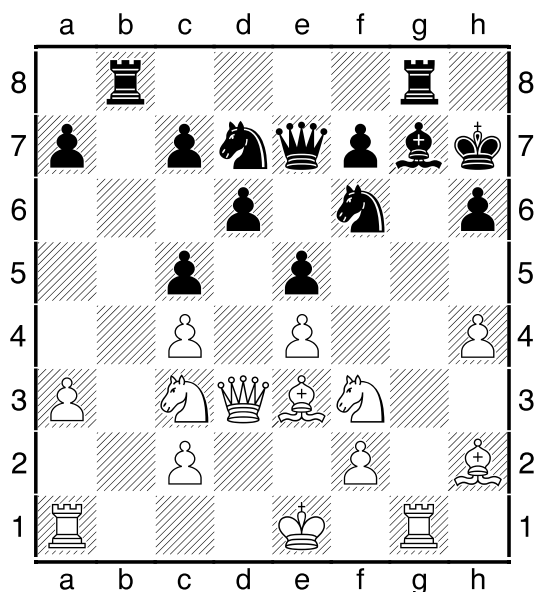
Το λευκό πιόνι θα μπορούσε να ξεφύγει και με μονή κίνηση. Επίσης καθώς κινείται εμπρός **δεν περνά** από

τετράγωνο που θα μπορούσε να φαγωθεί από αντίπαλο πiónι.

Ασκήσεις για το ροκέ Σειρά 1α

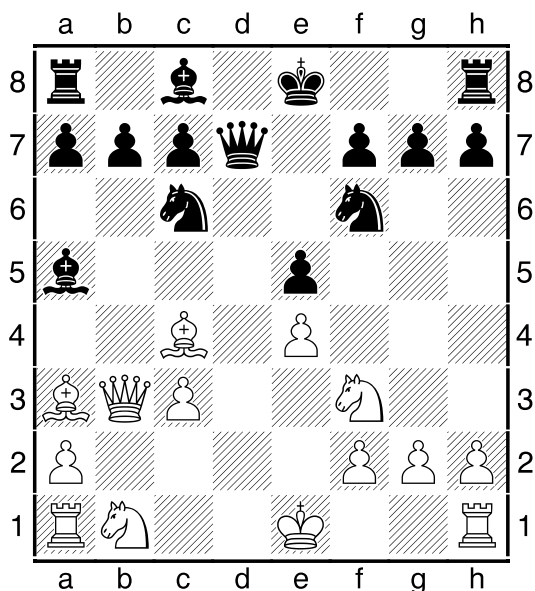
Στα διαγράμματα που ακολουθούν υποθέστε ότι οι βασιλιάδες και οι πύργοι που βρίσκονται ακόμη στις αρχικές τους θέσεις **δεν** έχουν κουνηθεί καθόλου και λύστε τις ασκήσεις

- Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
- Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ



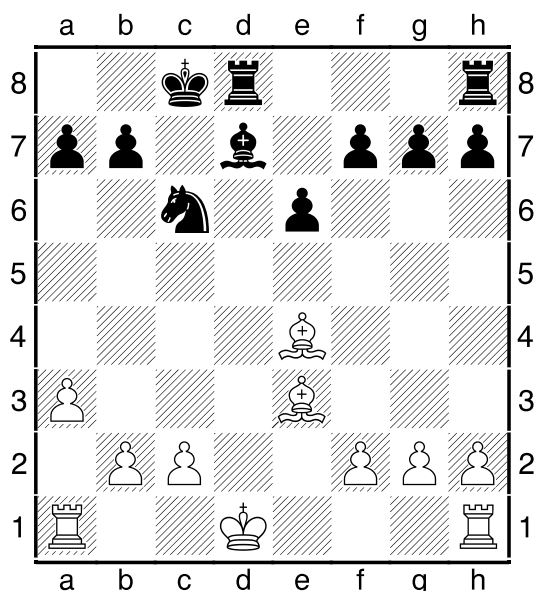
ΑΣΚΗΣΗ 02

- Ο λευκός που έχει την κίνηση
- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
 - Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ
 - Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
 - Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ



ΑΣΚΗΣΗ 01

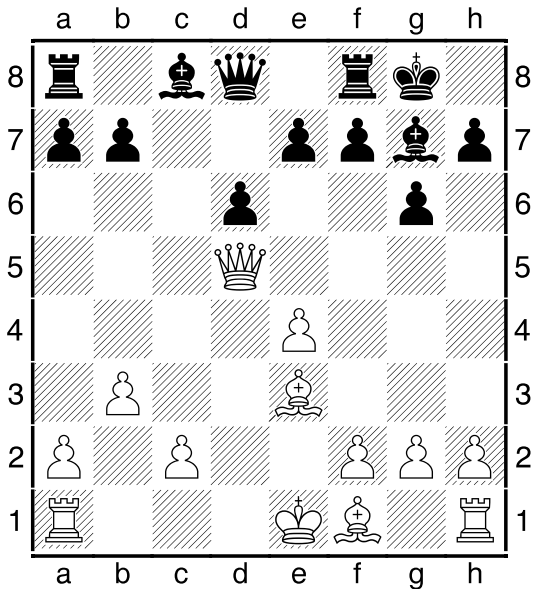
- Ο μαύρος που έχει την κίνηση
- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
 - Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ



ΑΣΚΗΣΗ 03

- Ο λευκός που έχει την κίνηση
- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
 - Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ

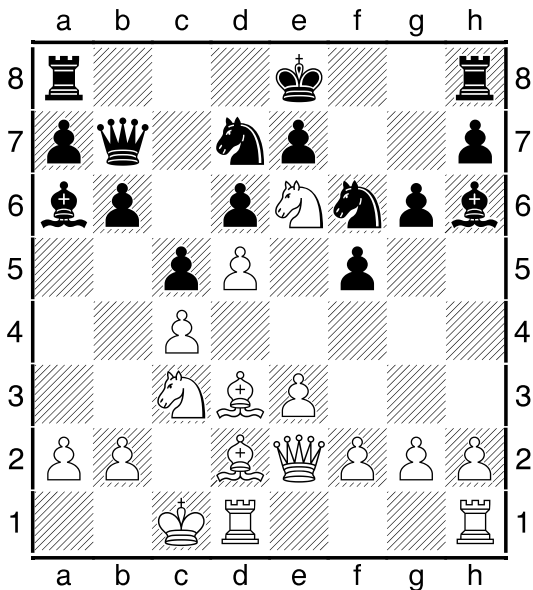
- Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
- Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ



ΑΣΚΗΣΗ 04

Ο λευκός που έχει την κίνηση

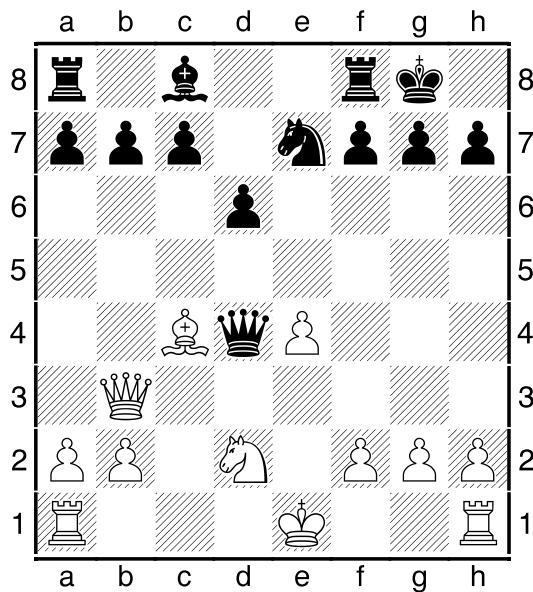
- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
- Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ
- Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
- Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ



ΑΣΚΗΣΗ 05

Ο μαύρος που έχει την κίνηση

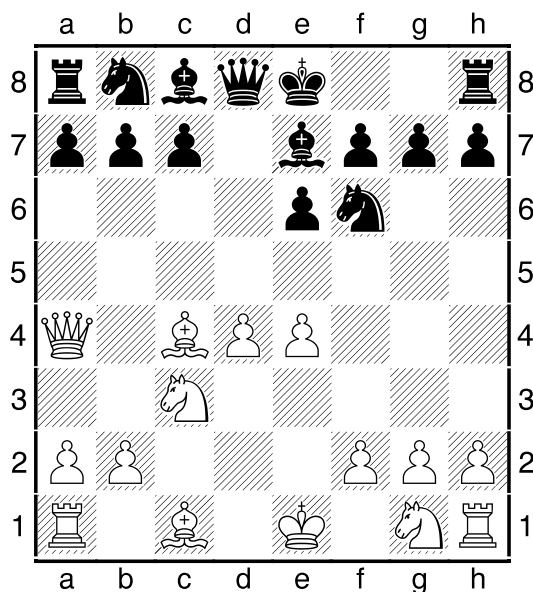
- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
- Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ
- Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
- Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ



ΑΣΚΗΣΗ 06

Ο λευκός που έχει την κίνηση

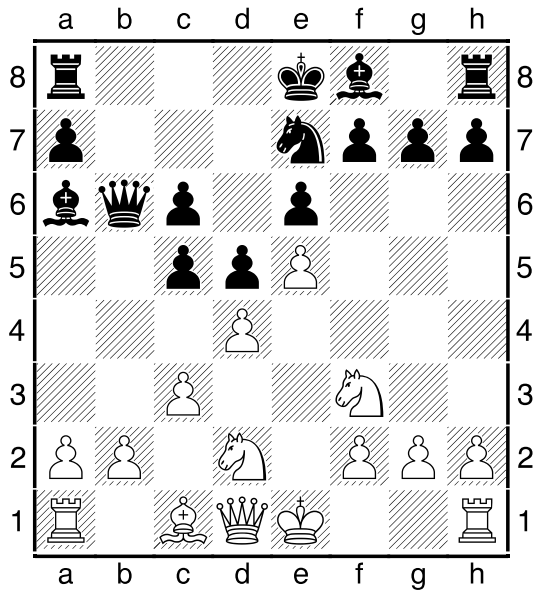
- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
- Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ
- Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
- Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ



ΑΣΚΗΣΗ 07

Ο μαύρος που έχει την κίνηση

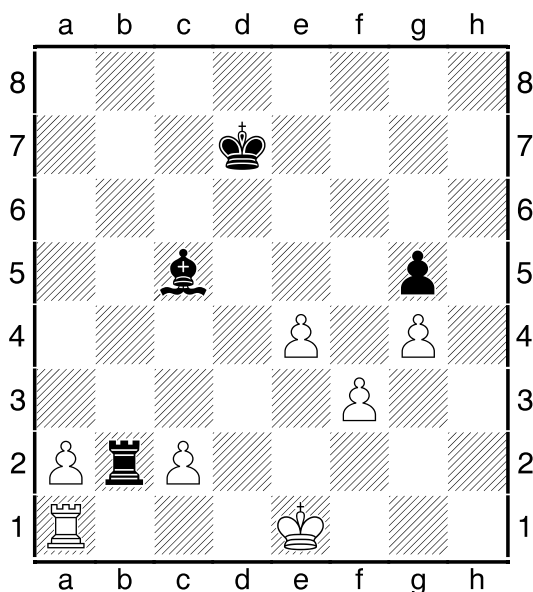
- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
- Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ
- Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
- Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ



ΑΣΚΗΣΗ 08

Ο λευκός που έχει την κίνηση

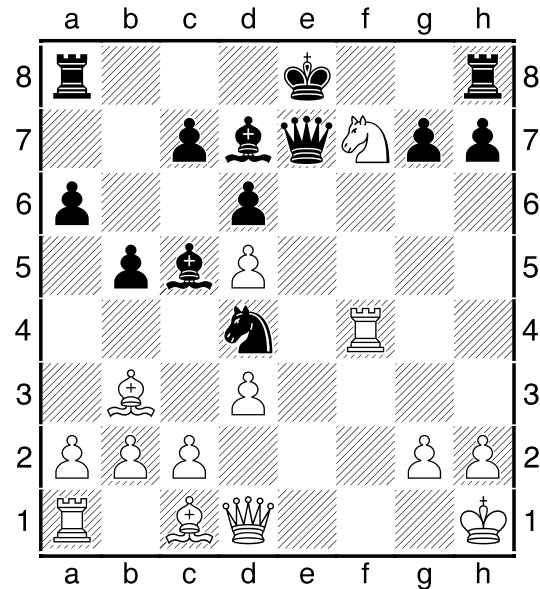
- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
- Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ
- Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
- Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ



ΑΣΚΗΣΗ 09

Ο λευκός που έχει την κίνηση

- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
- Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ
- Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
- Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ



ΑΣΚΗΣΗ 10

Ο μαύρος που έχει την κίνηση

- Μπορεί να κάνει μόνο μεγάλο ροκέ
- Μπορεί να κάνει μόνο μικρό ροκέ
- Μπορεί να κάνει και τα δύο ροκέ
- Δεν μπορεί να κάνει κανένα ροκέ