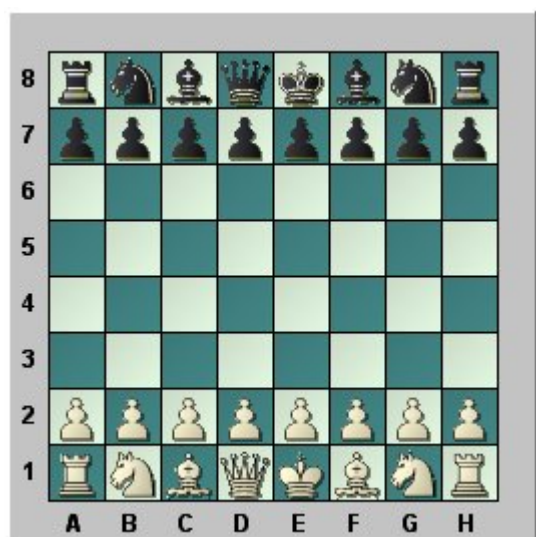


Οι κινήσεις των κομματιών – Σκοπός της παρτίδας, το Ματ – Πατ

Επιμέλεια: Γιάννης Κατσιρής

Παρατήρηση: Μόνο σε αυτό το μάθημα όταν λέμε κομμάτι εννοούμε κομμάτι ή πιόνι και όταν λέμε κομμάτια εννοούμε κομμάτια ή πιόνια.

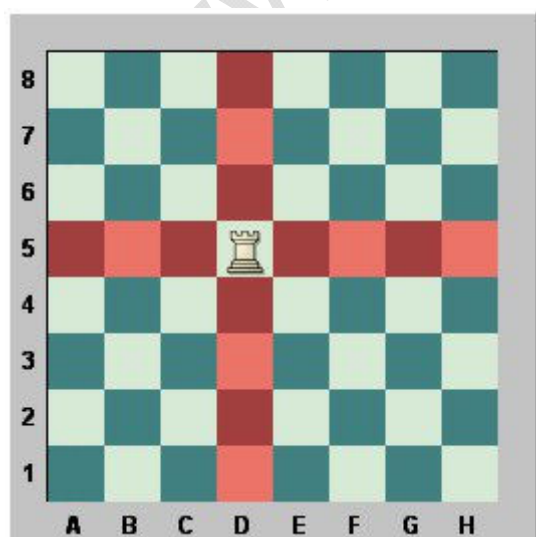
Κομμάτια: Στα κομμάτια περιλαμβάνονται ο Βασιλιάς, η Βασίλισσα, ο Πύργος, ο Ίππος και ο Αξιωματικός.



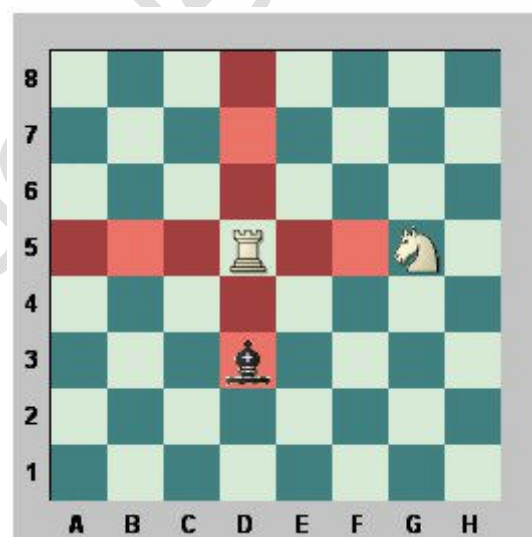
Στο διάγραμμα φαίνεται η αρχική τοποθέτηση των κομματιών.

Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δίνεται έτσι ώστε το πρώτο δεξιά τετράγωνο, όπως βλέπει τη σκακιέρα κάθε παίκτης, να είναι λευκό. Ένας εμπειρικός κανόνας για να θυμάστε τη σωστή αρχική θέση των κομματιών είναι ότι η Βασίλισσα τοποθετείται στο χρώμα της. Στα άκρα τοποθετούνται οι πύργοι, δίπλα τους οι ίπποι και δίπλα στο Βασιλιά και στη Βασίλισσα, οι αξιωματικοί. Μπροστά από τα κομμάτια τοποθετούνται τα πιόνια.

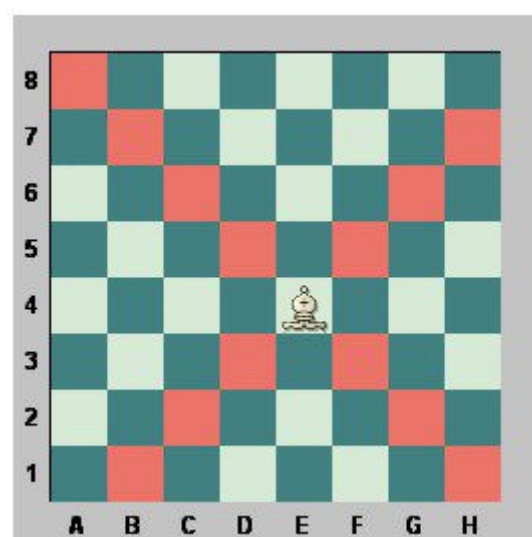
Ο Πύργος:



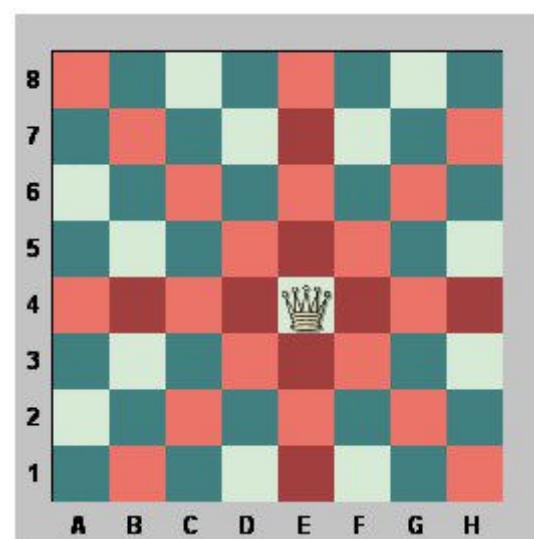
Ο Πύργος κινείται οριζόντια και κάθετα. Στο παραπάνω διάγραμμα είναι σημειωμένα με κόκκινο χρώμα τα τετράγωνα, σε ένα από τα οποία μπορεί να κινηθεί, με μία κίνηση. Ο Πύργος ΔΕΝ μπορεί να περάσει πάνω από άλλα κομμάτια. Αν ένα κομμάτι του ίδιου χρώματος με αυτόν, βρίσκεται στην ίδια οριζόντια ή κάθετη γραμμή, τότε η εμβέλεια του Πύργου περιορίζεται μέχρι το προηγούμενο τετράγωνο από αυτό το κομμάτι. Αν ένα κομμάτι διαφορετικού χρώματος βρίσκεται στην ίδια οριζόντια ή κάθετη γραμμή, τότε η εμβέλεια του Πύργου περιορίζεται ως το τετράγωνο που βρίσκεται αυτό το κομμάτι, αν μάλιστα θέλουμε να παίξουμε τον Πύργο στο τετράγωνο του αντίπαλου κομματιού, τότε αφαιρούμε το αντίπαλο κομμάτι από τη σκακιέρα και τοποθετούμε στη θέση του τον Πύργο. Οπότε λέμε ότι φάγαμε, κόψαμε ή πήραμε το αντίπαλο κομμάτι. Στο παρακάτω διάγραμμα είναι επίσης σημειωμένα με κόκκινο χρώμα τα τετράγωνα, σε ένα από τα οποία μπορεί να κινηθεί ο Πύργος, με μία κίνηση



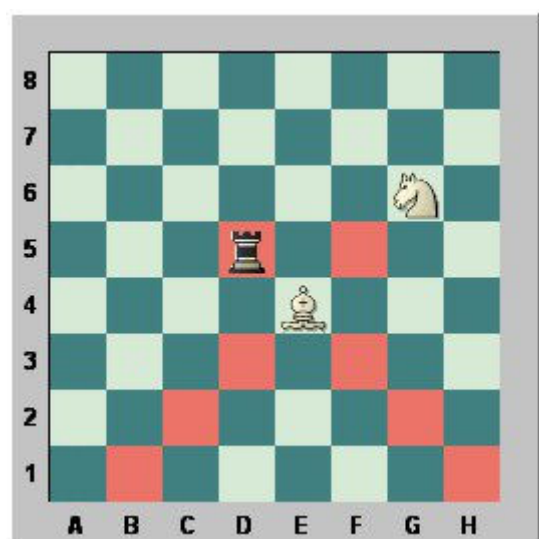
Ο Αξιωματικός:



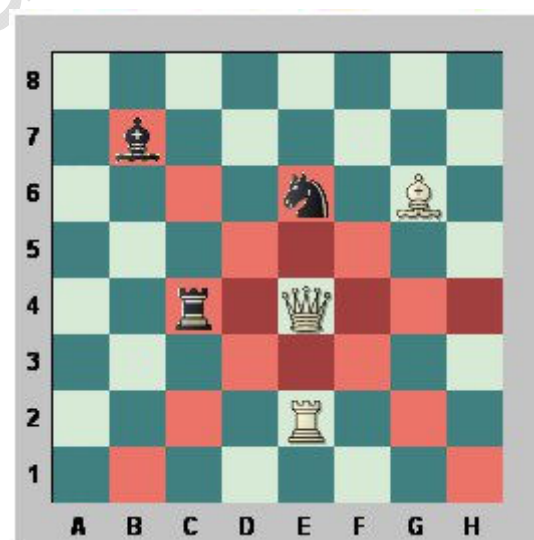
Ο Αξιωματικός κινείται διαγώνια. Στο παραπάνω διάγραμμα είναι σημειωμένα με κόκκινο χρώμα τα τετράγωνα, σε ένα από τα οποία μπορεί να κινηθεί, με μία κίνηση. Παρατηρείστε ότι ο Αξιωματικός του διαγράμματος που βρίσκεται σε λευκό τετράγωνο μπορεί να κινηθεί μόνο σε λευκά τετράγωνα. Ο Αξιωματικός, όπως και ο Πύργος, ΔΕΝ μπορεί να περάσει πάνω από άλλα κομμάτια. Αν ένα κομμάτι του ίδιου χρώματος με αυτόν, βρίσκεται στην ίδια διαγώνιο, τότε η εμβέλεια του Αξιωματικού περιορίζεται μέχρι το προηγούμενο τετράγωνο από αυτό το κομμάτι. Αν ένα κομμάτι διαφορετικού χρώματος βρίσκεται στην ίδια διαγώνιο, τότε η εμβέλεια του Αξιωματικού περιορίζεται ως το τετράγωνο που βρίσκεται αυτό το κομμάτι, αν μάλιστα θέλουμε να παίξουμε τον Αξιωματικό στο τετράγωνο του αντίπαλου κομματιού, τότε αφαιρούμε το αντίπαλο κομμάτι από τη σκακιέρα και τοποθετούμε στη θέση του τον Αξιωματικό. Οπότε λέμε ότι φάγαμε, κόψαμε ή πήραμε το αντίπαλο κομμάτι. Στο παρακάτω διάγραμμα είναι επίσης σημειωμένα με κόκκινο χρώμα τα τετράγωνα, σε ένα από τα οποία μπορεί να κινηθεί ο Αξιωματικός, με μία κίνηση



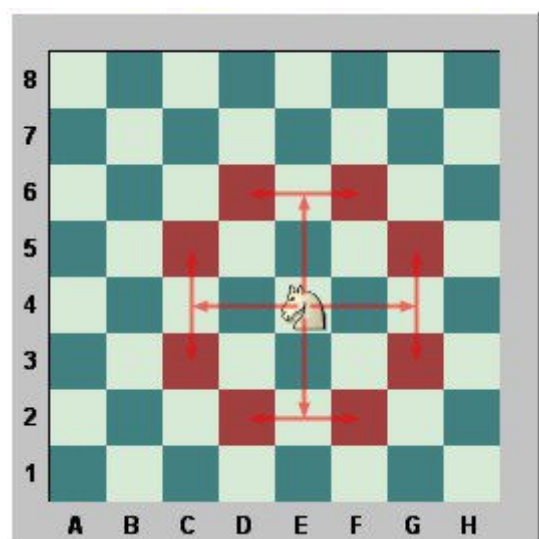
Η Βασίλισσα μπορεί να κινηθεί είτε σαν Πύργος είτε σαν Αξιωματικός. Στο παραπάνω διάγραμμα σημειώνονται με κόκκινο τα τετράγωνα στα οποία μπορεί να κινηθεί με μια κίνηση. Ισχύουν τα ίδια όπως σε Πύργο και Αξιωματικό. ΔΕΝ περνάει πάνω από άλλα κομμάτια. Περιορίζεται από την ύπαρξη κομματιών στις ίδιες οριζόντιες και καθετούς όπως ο Πύργος και στις ίδιες διαγώνιους όπως ο Αξιωματικός. Στο παρακάτω διάγραμμα είναι σημειωμένα με κόκκινο χρώμα τα τετράγωνα σε ένα από τα οποία μπορεί να κινηθεί η Βασίλισσα, με μία κίνηση



Η Βασίλισσα:

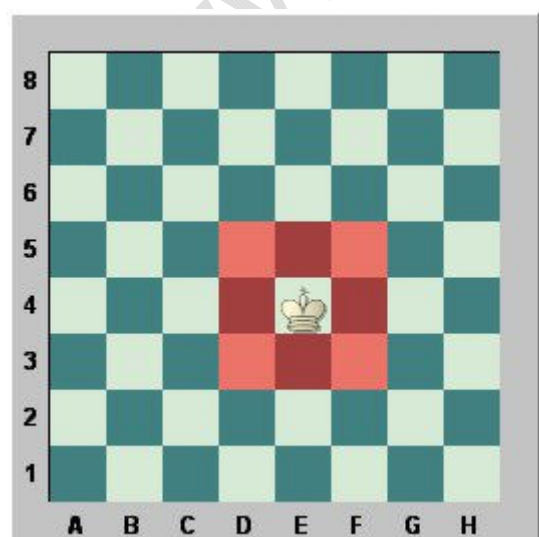


Ο Ίππος:



Η κίνηση του Ίππου μοιάζει με το γράμμα Γ. Ο Ίππος κινείται κατά δύο τετράγωνα οριζόντια ή κάθετα και μετά στρίβει κατά ένα τετράγωνο, δεξιά ή αριστερά. Στο παραπάνω σχήμα με κόκκινο βέλος σημειώνεται η πορεία του Ίππου, τα κόκκινα τετράγωνα είναι αυτά στα οποία ο Ίππος μπορεί να κινηθεί με μια κίνηση. Η κίνηση του Ίππου δεν εμποδίζεται ποτέ από τα αντίπαλα κομμάτια. Αν ένα κομμάτι, διαφορετικού χρώματος από τον Ίππο, βρίσκεται σε τετράγωνο στο οποίο μπορεί να κινηθεί ο Ίππος με μια κίνηση, τότε μπορούμε να αφαιρέσουμε το κομμάτι από τη σκακιέρα και να παίξουμε τον Ίππο στη θέση του. Οπότε φάγαμε, κόψαμε ή πήραμε το αντίπαλο κομμάτι. Η κίνηση του Ίππου δεν εμποδίζεται ούτε από κομμάτια του ίδιου χρώματος με αυτόν, όμως ποτέ δεν μπορεί να παίξει σε τετράγωνο στο οποίο βρίσκεται κομμάτι του ίδιου χρώματος. Αυτός είναι και γενικός κανόνας: **Κανένα κομμάτι δεν μπορεί να παίξει σε τετράγωνο στο οποίο βρίσκεται άλλο κομμάτι του ίδιου χρώματος.**

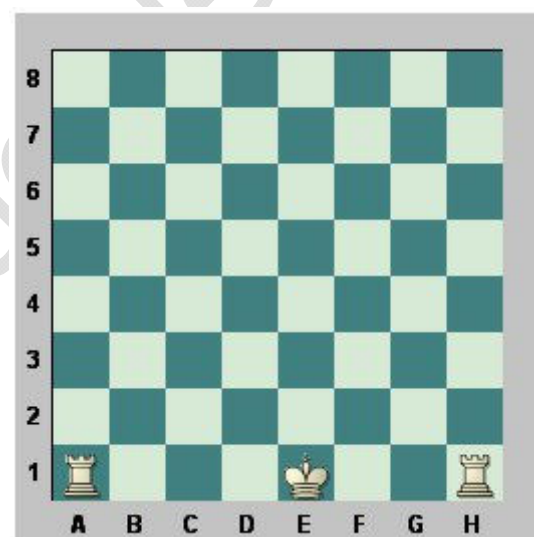
Ο Βασιλιάς:



Ο Βασιλιάς κινείται προς όλες τις κατευθύνσεις κατά ένα μόνο τετράγωνο. Στο παραπάνω σχήμα σημειώνονται με κόκκινο χρώμα τα τετράγωνα, σε ένα από τα οποία, μπορεί να κινηθεί ο Βασιλιάς με μια κίνηση. **Ο Βασιλιάς ΔΕΝ μπορεί να κινηθεί σε τετράγωνο το οποίο ελέγχεται από αντίπαλο κομμάτι.** Ένα τετράγωνο ελέγχεται από τα κομμάτια που μπορούν να κινηθούν σε αυτό με μια κίνηση. Πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στον παραπάνω κανόνα, **σε καμιά περίπτωση δεν επιτρέπεται να απειλείται ο Βασιλιάς του παίκτη που μόλις έπαιξε. Αν με την ολοκλήρωση της κίνησης ενός παίκτη απειλείται ο Βασιλιάς του, τότε η κίνηση αυτή είναι αντικανονική και επιβάλλεται να ανακληθεί.**

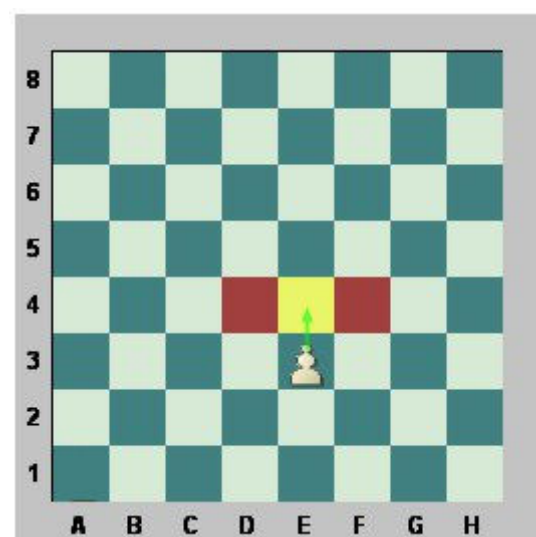
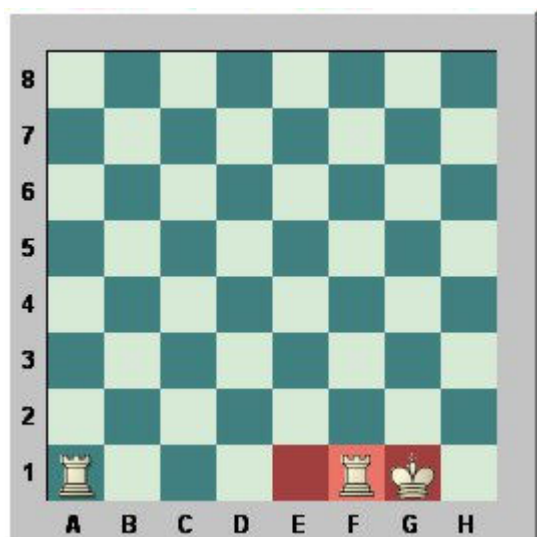
Το ροκέ:

Ο Βασιλιάς μπορεί επίσης να κάνει και μια σύνθετη κίνηση κατά την οποία κινείται ο ίδιος και ο ένας από τους δύο Πύργους του ίδιου χρώματος. Την κίνηση αυτή τη λέμε ροκέ.

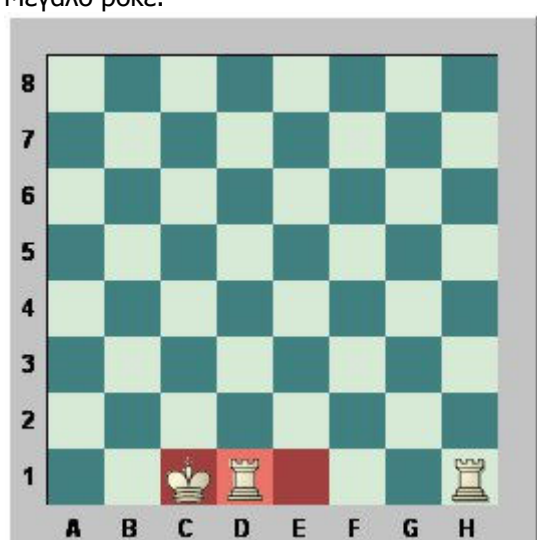


Στο προηγούμενο διάγραμμα φαίνονται ο λευκός Βασιλιάς και οι δύο λευκοί Πύργοι στις θέσεις από τις οποίες ξεκινούν σε κάθε παρτίδα. Διακρίνουμε δύο ροκέ, το μικρό που γίνεται με τον Πύργο που βρίσκεται πιο κοντά στο Βασιλιά (δεξιά στο διάγραμμα) και το μεγάλο που γίνεται με τον Πύργο που βρίσκεται πιο μακριά από το Βασιλιά (αριστερά στο διάγραμμα). Το ροκέ γίνεται ως εξής: κινείται ο Βασιλιάς κατά δύο τετράγωνα προς τον Πύργο και ο Πύργος περνά πάνω από το Βασιλιά και τοποθετείται δίπλα του.

Μικρό ροκέ:



Μεγάλο ροκέ:



Παρατηρείστε ότι ο Βασιλιάς κινείται και στις δύο περιπτώσεις κατά δύο τετράγωνα.

Για να επιτρέπεται το ροκέ πρέπει να ισχύουν οι εξής προϋποθέσεις:

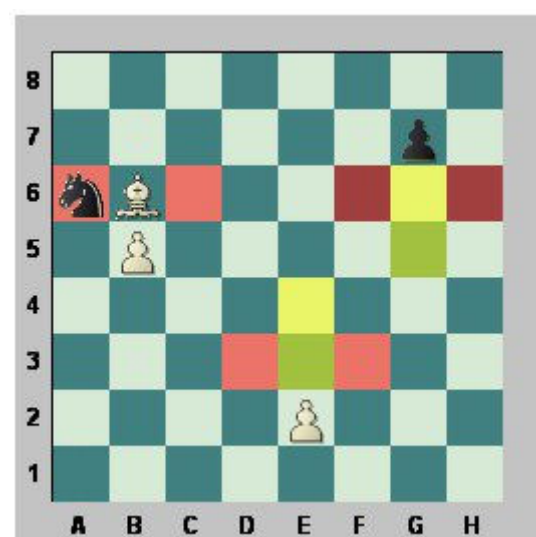
(α) Να μην έχει κινηθεί, πριν το ροκέ, ο Βασιλιάς και ο Πύργος που συμμετέχει. Δηλ. να είναι η πρώτη κίνηση του Βασιλιά και του Πύργου που συμμετέχει στο ροκέ.

(β) Να μην ελέγχεται από αντίπαλο κομμάτι το τετράγωνο στο οποίο βρίσκεται ο Βασιλιάς πριν το ροκέ, όπως επίσης και το τετράγωνο από το οποίο περνάει αλλά και το τετράγωνο στο οποίο καταλήγει. Σε κάθε περίπτωση πρόκειται για τρία τετράγωνα, τα οποία σημειώνονται με κόκκινο στα δύο προηγούμενα διαγράμματα.

Το πιόνι:

Το πιόνι κινείται μόνο προς τα εμπρός κατά ένα τετράγωνο. **Σε καμιά περίπτωση δεν μπορεί το πιόνι να κινηθεί προς τα πίσω ή προς τα πλάγια. Είναι το μοναδικό κομμάτι που δε γυρίζει πίσω.** Αν ένα κομμάτι διαφορετικού χρώματος βρίσκεται στο τετράγωνο μπροστά από το πιόνι τότε το πιόνι δεν μπορεί να κινηθεί, αυτό συμβαίνει γιατί το πιόνι δεν τρώει στο μπροστινό του τετράγωνο αλλά στα τετράγωνα που βρίσκονται διαγώνια μπροστά του. Στο παραπάνω διάγραμμα σημειώνεται με κίτρινο χρώμα το τετράγωνο στο οποίο μπορεί να κινηθεί το πιόνι και με κόκκινο τα τετράγωνα που ελέγχει το πιόνι δηλ. τα τετράγωνα στα οποία αν υπήρχαν αντίπαλα κομμάτια θα μπορούσε να τα φάει. Στην περίπτωση του φαγώματος, το πιόνι κινείται διαγώνια στο τετράγωνο που βρίσκεται το αντίπαλο κομμάτι και το αντίπαλο κομμάτι αφαιρείται από τη σκακιέρα.

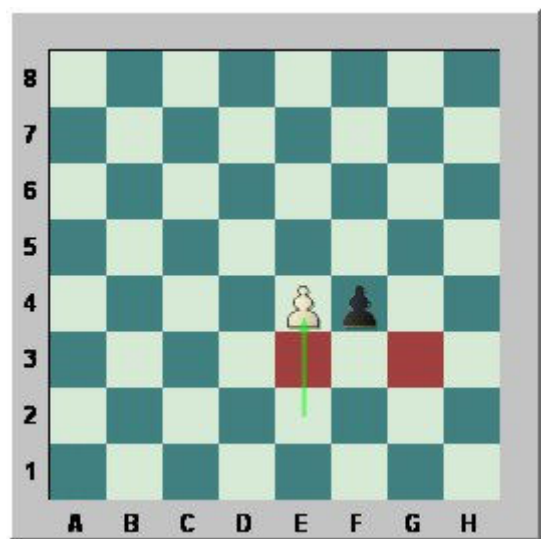
Αν ένα πιόνι βρίσκεται στην αρχική του θέση, μπορεί να κινηθεί είτε κατά ένα τετράγωνο μπροστά είτε κατά δύο και αυτό μπορεί να συμβεί σε οποιοδήποτε σημείο της παρτίδας.



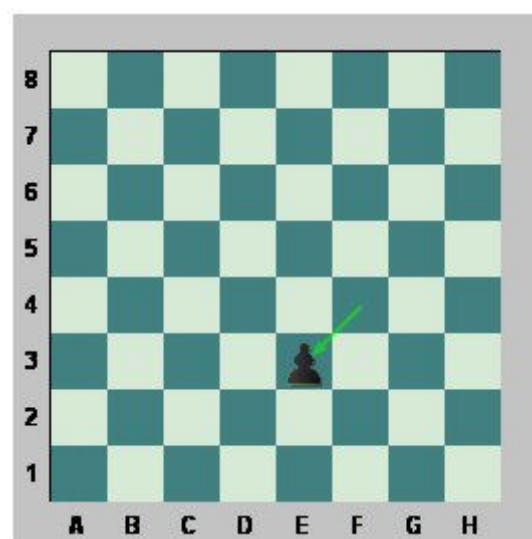
Στο προηγούμενο διάγραμμα το λευκό πιόνι στα αριστερά, δεν μπορεί να κινηθεί προς τα εμπρός αλλά μπορεί να φάει το μαύρο Ίππο. Το λευκό πιόνι στο κέντρο βρίσκεται στην αρχική του θέση όπως και το μαύρο πιόνι στα δεξιά. Με κίτρινο σημειώνονται τα τετράγωνα στα οποία μπορεί να κινηθεί το πιόνι με μια κίνηση, ενώ με κόκκινο σημειώνονται τα τετράγωνα που ελέγχει το πιόνι.

Το φάγωμα en passant (αν πασσάν=καθώς περνούσε):

Όταν ένα πιόνι μας κινηθεί κατά δύο τετράγωνα εμπρός και μετά το τέλος της κίνησής του, βρεθεί δίπλα από ένα αντίπαλο πιόνι, τότε το αντίπαλο πιόνι μπορεί να φάει το δικό μας!! Το φάγωμα πραγματοποιείται ως εξής, κινείται το αντίπαλο πιόνι διαγώνια στο τετράγωνο που βρίσκεται ακριβώς πίσω από το δικό μας πιόνι και αφαιρείται το δικό μας πιόνι από τη σκακιέρα.



Στο παραπάνω διάγραμμα το λευκό πιόνι κινήθηκε κατά δύο τετράγωνα όπως δείχνει το πράσινο βέλος. Τα τετράγωνα που σημειώνονται με κόκκινο είναι αυτά που ελέγχει το μαύρο πιόνι. Στη θέση αυτή παίζει ο μαύρος και αν θέλει μπορεί με το πιόνι του να φάει το λευκό πιόνι, οπότε προκύπτει η θέση του επόμενου διαγράμματος.



Σημειώστε ότι στο φάγωμα en passant εμπλέκονται μόνο πιόνια. Και ότι **το φάγωμα en passant μπορεί να πραγματοποιηθεί μόνο στην αμέσως επόμενη κίνηση από αυτήν που κινείται το πιόνι κατά δύο τετράγωνα.**

Προαγωγή πιονιού:

Όταν ένα πιόνι φτάσει στην τελευταία γραμμή, προάγεται. Σε αυτή την περίπτωση είμαστε υποχρεωμένοι να αφαιρέσουμε το πιόνι από τη σκακιέρα και στη θέση του να τοποθετήσουμε μια Βασίλισσα ή ένα Πύργο ή ένα Ίππο ή ένα Αξωματικό. Το κομμάτι που θα χρησιμοποιήσουμε στην προαγωγή δεν μπορεί να είναι ένα από αυτά που ήδη παίζουν στη σκακιέρα. Επιτρέπεται να προάγουμε πιόνι σε Βασίλισσα ενώ η δική μας βρίσκεται ακόμα στο παιχνίδι, γενικά με τη βοήθεια της προαγωγής επιτρέπεται να έχουμε περισσότερα κομμάτια ενός είδους, π.χ. Πύργους, από όσα είχαμε όταν ξεκίνησε η παρτίδα.

Σκοπός του παιχνιδιού το Ματ:

Η παρτίδα τελειώνει όταν ο ένας από τους δύο παίκτες καταφέρει να αιχμαλωτίσει το Βασιλιά του αντιπάλου. Για να γίνει αυτό πρέπει να απειλήσει με κάποιο κομμάτι του το Βασιλιά του αντιπάλου και ο αντίπαλος να μην έχει καμία κανονική κίνηση (δηλ. κίνηση που να επιτρέπεται). Τότε λέμε ότι έγινε ματ και κερδίζει ο παίκτης που αιχμαλώτισε το Βασιλιά.

Πατ:

Μία από τις πολλές ισοπαλίες, που μπορεί να προκύψουν σε μια παρτίδα σκάκι, είναι το πατ. Λέμε ότι έγινε πατ, όταν ο παίκτης που έχει σειρά να παίζει, δεν έχει καμία κανονική κίνηση στη διάθεσή του και ταυτόχρονα ΔΕΝ απειλείται ο Βασιλιάς του.