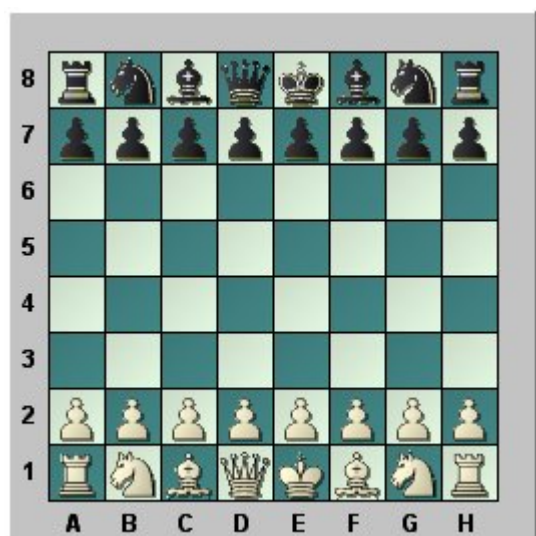


Βασική Σκακιστική Ορολογία – Συμβολισμοί – Σκακιστική Γραφή.

Επιμέλεια: Γιάννης Κατοίρης



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.

Βασική σκακιστική ορολογία:

κομμάτια = στα κομμάτια περιλαμβάνονται ο Βασιλιάς, η Βασίλισσα, οι Πύργοι, οι Ίπποι και οι Αξιωματικοί. Προσοχή ΔΕΝ περιλαμβάνονται τα πιόνια.

Βαριά κομμάτια = Βασίλισσες και Πύργοι
Ελαφρά κομμάτια = Ίπποι και Αξιωματικοί

Συμβολισμοί:

| | | |
|--------------|-------------|------------|
| Βασιλιάς: | Ελληνικά Ρ, | Αγγλικά: Κ |
| Βασίλισσα: | Ελληνικά Β, | Αγγλικά: Q |
| Πύργος: | Ελληνικά Π, | Αγγλικά: R |
| Ίππος: | Ελληνικά Ι, | Αγγλικά: N |
| Αξιωματικός: | Ελληνικά Α, | Αγγλικά: B |

Η Αξία των κομματιών:

Η αξία κάθε κομματιού εκφράζει τη δύναμή του πάνω στη σκακιέρα. Μετράμε την αξία των κομματιών σε πιόνια.

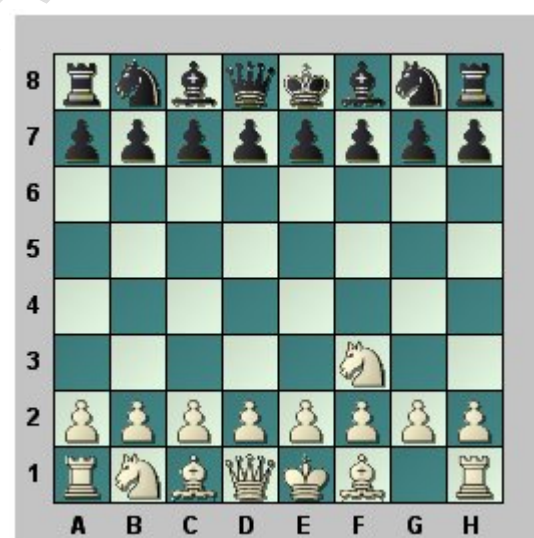
Βασίλισσα: 9
Πύργος: 5
Ίππος: 3
Αξιωματικός: 3

Σκακιστική Γραφή:

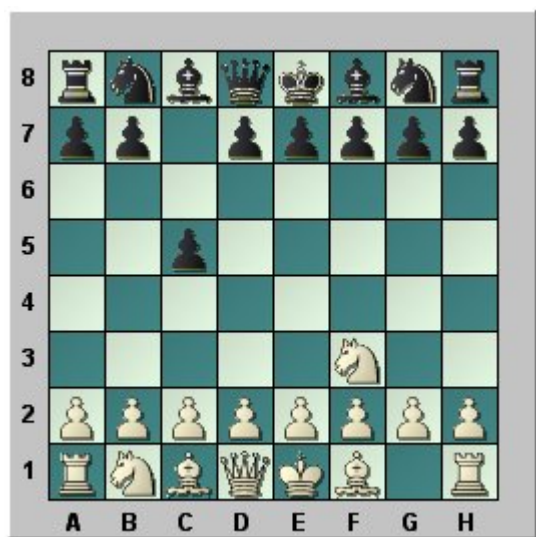
Η σκακιέρα αποτελείται από οκτώ γραμμές και οκτώ στήλες, σε κάθε γραμμή αντιστοιχίζουμε ένα νούμερο από το 1 έως το 8 ξεκινώντας από τα λευκά κομμάτια προς τα μαύρα και σε κάθε στήλη ένα γράμμα του αγγλικού αλφαβήτου από το a έως το h, ξεκινώντας από τον Πύργο στην πλευρά της Βασίλισσας μέχρι τον Πύργο στην πλευρά του Βασιλιά. Κάθε τετράγωνο ανήκει σε μια γραμμή και μια στήλη, συμβολίζουμε κάθε τετράγωνο με το γράμμα της στήλης ακολουθούμενο από τον αριθμό της γραμμής, στις οποίες ανήκει. Για παράδειγμα ο λευκός Βασιλιάς στην αρχική θέση βρίσκεται στο τετράγωνο e1 και η μαύρη Βασίλισσα στο τετράγωνο d8. Χρησιμοποιούμε πάντα πεζά (μικρά) γράμματα για το συμβολισμό των τετραγώνων και πάντα κεφαλαία (μεγάλα) γράμματα για το συμβολισμό των κομματιών.

Σε μια επίσημη παρτίδα κάθε παίκτης είναι υποχρεωμένος να καταγράφει τις κινήσεις που παίζει ο ίδιος και ο αντίπαλός του. Μία κίνηση της παρτίδας αποτελείται από μία κίνηση του λευκού και μία κίνηση του μαύρου.

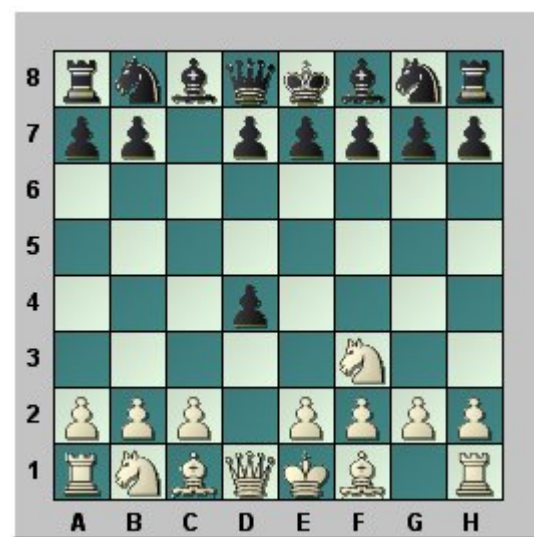
Συμβολίζουμε μία κίνηση ενός παίκτη ως εξής: [αύξων αριθμός κίνησης] [σύμβολο κομματιού που κινήθηκε] [τετράγωνο στο οποίο πήγε]. Για παράδειγμα αν ο λευκός παίξει την κίνηση που απεικονίζεται στο παρακάτω διάγραμμα



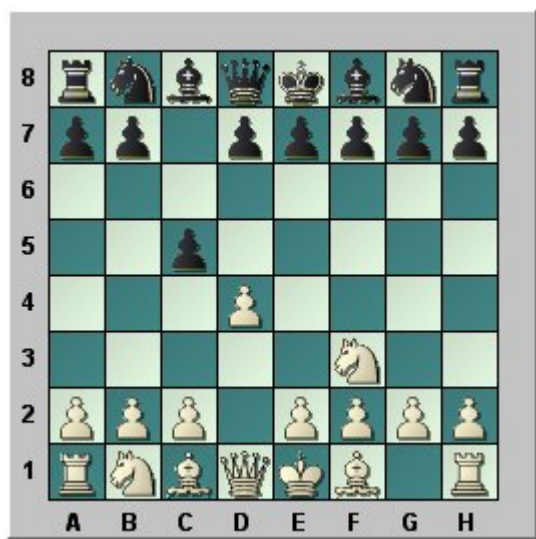
η κίνηση γράφεται: 1.If3 ή στα Αγγλικά 1.Nf3. Προκειμένου για κίνηση πιονιού, για το οποίο δεν έχουμε σύμβολο, γράφουμε μόνο το τετράγωνο προορισμού. Δηλ. αν στην παραπάνω θέση ο μαύρος παίξει την κίνηση του επόμενου διαγράμματος



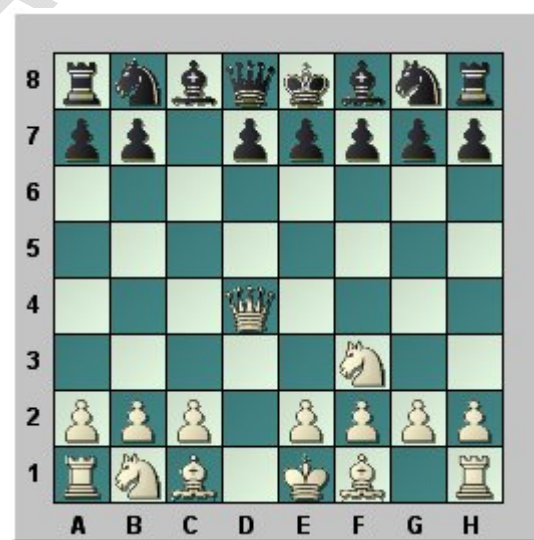
η κίνηση γράφεται 1...c5. Παρατηρείστε ότι την κίνηση του μαύρου τη γράφουμε πάντα δεύτερη, μετά τον αύξοντα αριθμό, έστω κι αν δεν ξέρουμε την κίνηση του λευκού. Η πρώτη κίνηση της παραπάνω παρτίδας γράφεται 1.f3 c5 ή στα αγγλικά 1.Nf3 c5. Έστω ότι ο λευκός παίζει τώρα 2.d4



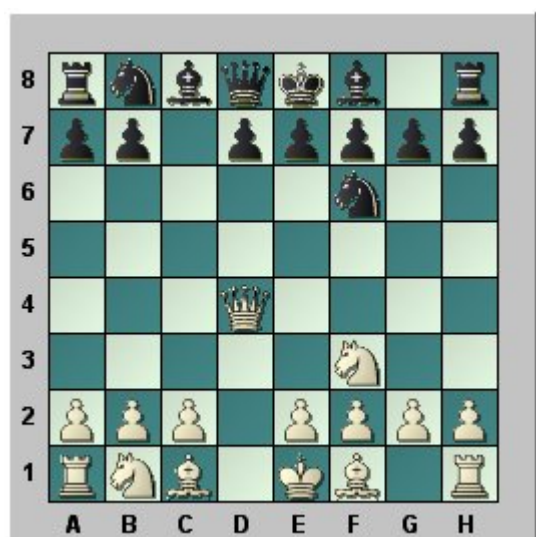
Η δεύτερη κίνηση του μαύρου γράφεται ως εξής: 2...cxd4. Όταν με την κίνηση που κάνουμε τρώμε αντίπαλο κομμάτι τότε ανάμεσα στο σύμβολο του κομματιού που κινήθηκε και στο τετράγωνο που κατέληξε βάζουμε ένα x. Όταν το κομμάτι που τρώει είναι πιόνι, όπως στη δική μας περίπτωση, πριν το x γράφουμε το γράμμα της στήλης στην οποία βρισκόταν το πιόνι πριν κινηθεί.



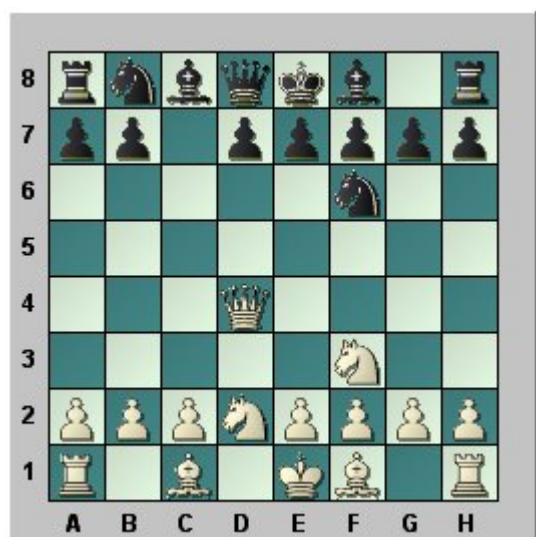
και ο μαύρος τρώει το πιόνι στο d4 με το δικό του πιόνι



και η κίνησή του γράφεται 3.Bxd4 ή στα αγγλικά 3.Qxd4, στη συνέχεια ο μαύρος παίζει τον Ίππο του Βασιλιά στο f6 δηλ. 3...f6 ή 3...Nf6



και ο λευκός τον Ίππο της Βασίλισσας στο d2.



η τελευταία αυτή κίνηση γράφεται 4.Nbd2 ή 4.Nbd2, όπως παρατηρείτε ανάμεσα στο σύμβολο του κομματιού που κινήθηκε και στο τετράγωνο που κατέληξε, παρεμβάλλεται το γράμμα της στήλης από την οποία ξεκίνησε το κομμάτι. Αυτό συμβαίνει όταν δύο ή περισσότερα ίδια κομμάτια του ίδιου χρώματος μπορούν να παίξουν στο τετράγωνο που θέλουμε, έτσι ώστε να ξεχωρίσουμε πιο απ' όλα πηγή εκεί. Όταν τα ίδια κομμάτια βρίσκονται στην ίδια στήλη χρησιμοποιούμε τον αριθμό της γραμμής, στην οποία βρίσκεται το κομμάτι που θέλουμε να μετακινήσουμε, αντί για το γράμμα της στήλης. Όταν ένας παίκτης κάνει μικρό ροκέ η κίνησή του συμβολίζεται με 0-0 (μηδέν παύλα μηδέν) και όταν κάνει μεγάλο ροκέ με 0-0-0. Στο κόψιμο en passant συμπληρώνουμε μετά το τέλος της κίνησης του παίκτη που έφαγε, δηλ. αμέσως μετά το τετράγωνο στο οποίο κατέληξε το πιόνι που κινήθηκε, τα αρχικά e.p. Όταν ένα πιόνι προάγεται προσθέτουμε στο τέλος της κίνησης, = και το σύμβολο του κομματιού στο οποίο προάχθηκε, προκειμένου για Βασίλισσα =B ή στα αγγλικά =Q.

Όταν παίξουμε μια κίνηση και απειλήσουμε τον αντίπαλο Βασιλιά στο τέλος της κίνησης προσθέτουμε ένα σταυρό +. Και τέλος όταν παίξουμε μια κίνηση και κάνουμε ματ προσθέτουμε στο τέλος της κίνησης μια δίσση #.

Είναι απαραίτητη η εξοικείωση με τη σκακιστική γραφή, τόσο για τις επίσημες παρτίδες όσο και για τις προπονήσεις.

Άσκηση

Τοποθετήστε σε μια σκακίερα τα κομμάτια όπως δείχνει το τελευταίο διάγραμμα. Συνεχίστε την παρτίδα ως εξής:

- 4.....d5
- 5.e3 Nc6
- 6.Qa4 Bd7
- 7.c3 e5
- 8.Be2 Bd6
- 9.0-0 0-0
- 10.Qc2 e4
- 11.Nd4 Nxd4
- 12.cxd4 Rc8
- 13.Qd1 Qc7
- 14.h3 Qc2
- 15.Qxc2 Rxc2

και τώρα ελέγξτε αν η θέση στη σκακίερα σας είναι ίδια με το επόμενο διάγραμμα.

