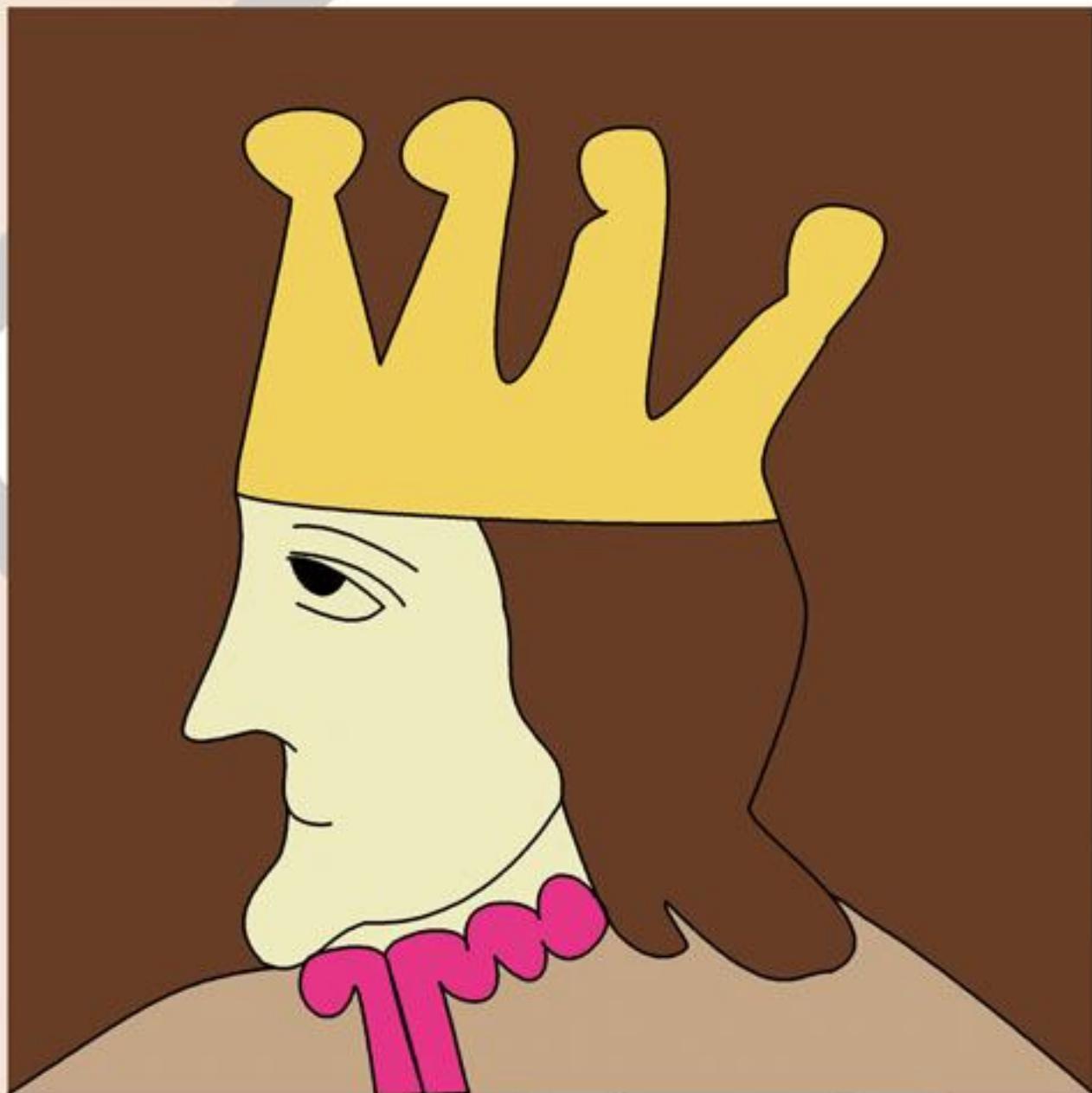


ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ

Σκακιστικά Βήματα

Τόμος Α'



Στράτος Γρίβας

Περιεχόμενα

<i>Περιεχόμενα - Σύμβολα</i>	3
<i>Εισαγωγικό Σημείωμα</i>	4
<i>Η Καταγωγή του Σκακιού</i>	5
<i>Μάθημα 1^ο - Γνωριμία με το Σκάκι - Προέλευση & Μόθοι - Η Σκακιέρα</i>	12
<i>Μάθημα 2^ο - Ο Βασιλιάς - Η Βασίλισσα</i>	16
<i>Μάθημα 3^ο - Ο Πύργος - Ο Ιππος</i>	20
<i>Μάθημα 4^ο - Ο Αξιωματικός - Το Πιόνι</i>	24
<i>Μάθημα 5^ο - Το Ροκέ - Το Αν-Πασάν - Σκακιστική Γραφή</i>	28
<i>Μάθημα 6^ο - Σαχ & Ματ - Πατ</i>	32
<i>Μάθημα 7^ο - Ματ - Βασιλιάς & Βασίλισσα εναντίον Βασιλιά</i>	36
<i>Μάθημα 8^ο - Ματ - Βασιλιάς & Πύργος εναντίον Βασιλιά</i>	40
<i>Μάθημα 9^ο - Ματ - Τελενταία Γραμμή</i>	44
<i>Μάθημα 10^ο - Ματ - Βασικές Περιπτώσεις</i>	48
<i>Μάθημα 11^ο - Το Σκάκι ως Άθλημα</i>	52
<i>Μάθημα 12^ο - Το Κέντρο</i>	56
<i>Μάθημα 13^ο - Κανόνες Ανάπτυξης - Ο Ιππος & Ο Αξιωματικός</i>	60
<i>Μάθημα 14^ο - Κανόνες Ανάπτυξης - Ο Πύργος & Η Βασίλισσα</i>	64
<i>Μάθημα 15^ο - Κανόνες Ανάπτυξης - Το Ροκέ</i>	68
<i>Μάθημα 16^ο - Αθλητική Συμπεριφορά - Γιατί Χάνουμε;</i>	72
<i>Μάθημα 17^ο - Συνεργασία - Στρατηγική & Επίθεση</i>	76
<i>Μάθημα 18^ο - Άνοιγμα Παρτίδας - Ονομασία Ανοιγμάτων - Βιβλιογραφία</i>	80
<i>Μάθημα 19^ο - Κεντρική Παρτίδα</i>	84
<i>Μάθημα 20^ο - Γκαμπί των Βασιλιά</i>	88
<i>Μάθημα 21^ο - Δανέζικο Γκαμπί</i>	92
<i>Μάθημα 22^ο - Γκαμπί του Έβανς</i>	96
<i>Μάθημα 23^ο - Η Ήττα δεν είναι Νιροπή</i>	100
<i>Μάθημα 24^ο - Ανακαλύπτοντας Στόχους</i>	104
<i>Μάθημα 25^ο - Μαθαίνοντας από τις Ήττες μας</i>	108
<i>Μάθημα 26^ο - Ασφάλεια Βασιλιά - Το Πιόνι/Τετράγωνο ζ2/ζ7</i>	112
<i>Μάθημα 27^ο - Ασφάλεια Βασιλιά - Ροκέ στην Ίδια Πτέρυγα</i>	116
<i>Μάθημα 28^ο - Ασφάλεια Βασιλιά - Ροκέ σε Αντίθετη Πτέρυγα</i>	120
<i>Μάθημα 29^ο - Το Ματ του Ανότουν</i>	124
<i>Μάθημα 30^ο - Το Ματ του Αποτυνιγμού ή Λουτσένα</i>	128
<i>Μάθημα 31^ο - Αποφεύγοντας το Πατ</i>	132
<i>Μάθημα 32^ο - Αγωνιστική Προετοιμασία</i>	136
<i>Ο Συγγραφέας</i>	140

Σύμβολα

+ / ++	Σαχ / Διπλό Σαχ	(Δ)	Δεξ Επόμενο Διάγραμμα
#	Ματ	1-0	Νίκη Λευκών
!!	Εξαιρετική Κίνηση	½-½	Ισοπαλία
!	Καλή Κίνηση	0-1	Νίκη Μαύρων
!?	Ενδιαφέρουσα Κίνηση	□	Ονοματεπώνυμο Λευκών
??	Αμφίβολη Κίνηση	■	Ονοματεπώνυμο Μαύρων
?	Κακή Κίνηση	○	Κίνηση Λευκών
??	Κίνηση που Χάνει	●	Κίνηση Μαύρων

Εισαγωγικό Σημείωμα

Αγαπητέ αναγνώστη,

Εδώ και πολλά χρόνια ασχολούμαι με την προπονητική και συγγραφική εργασία σε κορυφαίο επίπεδο. Εκείνο που παρατίθησα είναι ότι ακόμα και κορυφαίοι σκακιστές παρουσιάζουν κενά στη λεγόμενη βασική εκπαίδευση, η οποία λαμβάνεται συνήθως σε νεαρές ηλικίες. Το σύνολο σχεδόν των βιβλίων που αναφέρονται σε αρχάριους παρέχουν απλοϊκές πληροφορίες και καθοδήγηση, με απότερο σκοπό την ευχάριστη ανάγνωσή τους και μόνο. Η ευχάριστη ανάγνωση με βρίσκει σύμφωνο, αλλά από την άλλη θα ήθελα να υπάρχει και η πλευρά της σωστής εκπαίδευσης...

Τα δύο βιβλία της σειράς ‘Σκακιστικά Βήματα’ που έχετε στα χέρια σας φιλοδοξούν να καλύψουν και τις δύο προαναφερόμενες πλευρές. Είναι η καταγεγραμμένη άποψη ενός κορυφαίου σκακιστή, προπονητή και συγγραφέα, με ‘πλούσια’ πείρα στο σκακιστικό χώρο, ώστε να προσφέρει τη βασική εκπαίδευση σε όσους ενδιαιφέρονται να εντρυφήσουν στα μυστικά του πνευματικού μας αθλήματος.

Η θεματολογία και η παρουσίαση στηρίζεται βασικά στην πείρα που απέκτησα από τη συμμετοχή μου σε δύο Επιτροπές της Διεθνούς Σκακιστικής Ομοσπονδίας (FIDE), την Trainers' Commission (Επιτροπή Προπονητών - Γραμματέας) και την Chess in Schools (Σχολική Επιτροπή). Ακόμα, πολύτιμη ήταν η συμβολή της πείρας που απέκτησα από τη θέση του Τεχνικού Συμβούλου της Ελληνικής Σκακιστικής Ομοσπονδίας (ΕΣΟ). Η συγκεκριμένη σειρά βιβλίων είναι εγκεκριμένη από τη Διεθνή Ομοσπονδία Σκακιού (FIDE) και έχει αποσταλεί στην Αγγλική γλώσσα σε όλες τις ομοσπονδίες-μέλη της, ως βασικός οδηγός για τα σχολικά προγράμματα.

Το 2012 ίδρυσα τη Σκακιστική Ακαδημία ‘Grivas Chess International Academy’, με βασικό σκοπό την οργάνωση της σκακιστικής σχολικής (και γενικά αρχάριας) εκπαίδευσης στην Ελλάδα και στην Κύπρο. Τα βιβλία της σειράς ‘Σκακιστικά Βήματα’ είναι η πρώτη εργασία της Ακαδημίας και αποτελούν τον κύριο κορμό της παρεχόμενης εκπαίδευσης. Παρέχουν βασική θεωρία, γενική εξειδικευμένη πρακτική και στοχευμένες ασκήσεις, ώστε ο αναγνώστης να κάνει κτήμα του τη σκακιστική γνώση.

Συχνά αναφέρομαι στη βοήθεια που θα παρέχει ένας εξειδικευμένος εκπαιδευτής, που θα επιλύει τις κάθε λογής απορίες, θα ελέγχει και θα καθοδηγεί. Το ρόλο αυτόν θα τον αναλάβει στα σχολεία ο εκπαιδευτής/προπονητής, ενώ οι ‘μεγαλύτερες’ ηλικίες θα πρέπει να απευθυνθούν σε σκακιστικούς συλλόγους για να λάβουν τη συγκεκριμένη βοήθεια. Κανένα βιβλίο δεν μπορεί να υποκαταστήσει την ανθρώπινη συμμετοχή σε κάθε είδους δραστηριότητα — μπορεί να αποτελεί οδηγό για τις βασικές αρχές, αλλά τον κύριο διδακτικό ρόλο θα τον εκτελεί πάντα ο ανθρώπινος νους.

Καλή ανάγνωση!

Αθήνα, 2014

Στράτος Γρίβας



Η Καταγωγή του Σκακιού

Δρ. Νικόλας Σφήκας

Η προέλευση των διαφόρων παιχνιδιών έχει μεγάλη σημασία, γιατί σ' αυτά αντανακλάται ο πολιτισμός κάθε λαού. Ειδικότερα όσον αφορά στο σκάκι, η σημασία αυτή είναι ακόμη μεγαλύτερη, δεδομένου ότι αποτελεί το δημιοφύλαξτερό παιχνίδι στον κόσμο.

Πολλές δεκάδες βιβλία, δοκίμια και μελέτες έχουν γραφτεί σχετικά με την επινόηση και την καταγωγή τουν. Το σκάκι αντιγράφει την πραγματική ζωή, και παίζοντας προσπαθεί κανείς να την κατανοήσει καλύτερα. Η άποψη του Φρίντριχ Σίλερ είναι ότι ο άνθρωπος δεν είναι πλήρης παρά μόνον όταν παίζει, ίσως γιατί ο ανταγωνισμός ενυπάρχει στη φύση του. Και σε άλλα παιχνίδια αντιστοιχούν πρότυπα της πραγματικότητας, όπως π.χ. στο weiqi (γνωστό στη Δύση ως go).



Ο σκοπός αυτού του παιχνιδιού είναι να βελτιώσει την κατανόηση της ισχύος του νερού και να τονίσει την ανάγκη να είναι κανείς άγρυπνος στον έλεγχο της πλημμύρας.

Η επινόηση ενός παιχνιδιού ποτέ δεν ήταν ένα μεμονωμένο γεγονός. Είναι περισσότερο κοινωνικός παρά προσωπικός θρίαμβος. Και η δυσκολία της σύλληψής του βρίσκεται στο αρχέτυπο. Είναι ευκολότερο να επινοήσει κανείς κάτι που έχει αρχέτυπο, όπως το σκουός,



το οποίο μιμήθηκε τον τρόπο με τον οποίο έπαιζαν οι φυλακισμένοι της Αμερικής, που λόγω έλλειψης αντιπάλου κτυπούσαν τη μπάλα στα συρμάτινα πλέγματα της αυλής των φυλακών.



Το σκάκι, επειδή ακριβώς δεν είχε ένα συγκεκριμένο αρχέτυπο, παρουσίασε πολλές διακλαδώσεις. Κάθε διακλάδωση είχε τη δική της ονομασία. Σήμερα τα παρεμφερή αυτά παιχνίδια συνηθίζουμε να τα συσχετίζουμε για να εντοπίσουμε την προέλευσή τους.

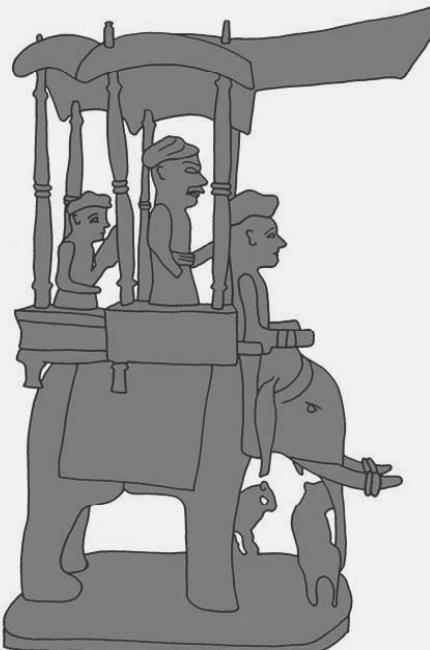
Σε όλους τους αρχαίους πολιτισμούς συναντάμε επιτραπέζια παιχνίδια πολέμου τα οποία, όπως και στη σημερινή εποχή, αποτελούν μέρος της καθημερινής ζωής, με τη διαφορά ότι κατά τη διάρκεια των αιώνων μετασχηματίστηκαν από παιχνίδια πολέμου σε πνευματική ενασχόληση.

Ιστορικά το σκάκι κατατάσσεται στα παιχνίδια πολέμου και θεωρείται παιχνίδι αναίμακτης μάχης, σύγκρουση πνευματικής σκέψης μεταξύ δύο αντιπάλων, όπου ο καθένας ελέγχει μια παράταξη μικρής κλίμακας. Οι δύο παρατάξεις έχουν ίση ισχύ σ' ένα πεδίο μάχης διαστάσεων εξήντα τεσσάρων τετραγώνων. Με την πάροδο του χρόνου το παιχνίδι αυτό του πολέμου εξελίχθηκε σε μία Τέχνη με τη μορφή παιχνιδιού και περιλαμβάνει όλα τα χαρακτηριστικά που διακρίνουν τον αθλητισμό.

Κάθε παράταξη περιλαμβάνει δεκάξι πεσσούς, έναν βασιλιά, μία βασίλισσα, δύο πύργους, δύο αξιωματικούς, δύο ίππους, και οκτώ πιόνια. Στους επίσημους σκακιστικούς αγώνες η σκακιέρα και οι πεσσοί πρέπει να τηρούν κάποιες προδιαγραφές ως προς το υλικό, το χρώμα και τις διαστάσεις. Έξω όμως από το αγωνιστικό σκάκι, υπάρχει μια πληθώρα πεσσών που στις φιγούρες αντικατοπτρίζεται η ιστορία και ο πολιτισμός κάθε λαού. Μάλιστα, στους δυτικούς πολιτισμούς, κατά κανόνα η αντίπαλη παράταξη ήταν ο εχθρός της χώρας. Εδώ βλέπουμε



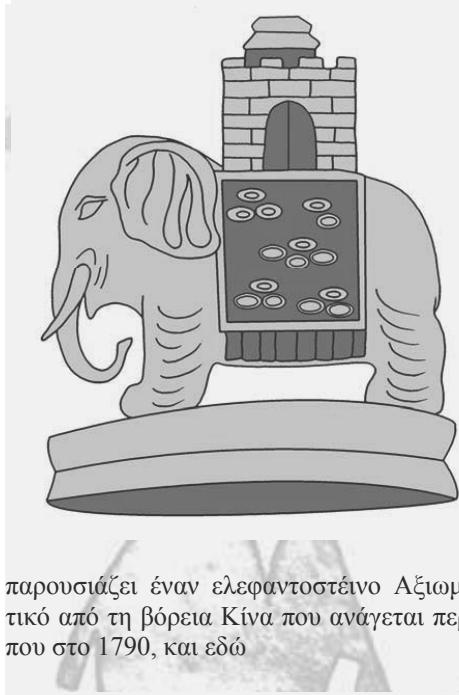
μια ελεφαντοστέινη σκανδιναβική Βασίλισσα από σετ γνωστό ως "Lewis" που χρονολογείται στα τέλη του 12^{ου} αιώνα. Από το ίδιο σετ είναι και ο σκανδιναβικός Πύργος.



έναν Βασιλιά από το Ρατζαστάν. Στην επόμενη εικόνα βλέπουμε



Η εικόνα αυτή



παρουσιάζει έναν ελεφαντοστέινο Αξιωματικό από τη βόρεια Κίνα που ανάγεται περίπου στο 1790, και εδώ



παρουσιάζει ένα Γαλατικό πιόνι που φιλοτεχνήθηκε στις αρχές 19^{ου} αιώνα.

Υπάρχουν ιστορικές ενδείξεις ότι ένα πρώιμο Ινδικό Τετραμερές Σκάκι four-handed, με τέσσερις δηλαδή παρατάξεις, δεν ήταν παρόμοιο με εκείνο που δρομολογήθηκε προς την Περσία. Στο four-handed κάθε παράταξη αποτελείτο από οκτώ κομμάτια (έναν Βασιλιά, έναν Ελέφαντα, έναν Ίππο, ένα Πλοίο, και τέσσερις στρατιώτες) και ξεχώριζε με διαφορετικό χρώμα. Το παιχνίδι αυτό θεωρείται όμως η μοναδική πλησιέστερη παραλλαγή του two-handed, δηλαδή των δύο παρατάξεων, που παρουσιάζει μερικά κοινά χαρακτηριστικά με το σημερινό σκάκι.

Ένας πρώιμος τύπος σκακιού ήταν ήδη γνωστός τον έκτο αιώνα στη βορειοδυτική Ινδία ως Chaturanga, όταν διαδόθηκε το σκάκι στην Περσία. Η πρώιμη αυτή σανσκριτική ονομασία του παιχνιδιού σημαίνει τέσσερα «άνγκαρ», τέσσερις δυνάμεις-παρατάξεις, που αποτελούσαν τον ινδικό στρατό, Άρματα (που αναπαριστώνται με τους Πύργους), Ίππεις (Ιπποι), Ελέφαντες (γνωστοί στη Δύση ως Αξιωματικοί) και στρατιώτες (πιόνια). Η δομή αυτή του στρατού τους υιοθετήθηκε από τους Ινδούς για την αναπαράσταση του παιχνιδιού. Τις τέσ-



Είναι ένας ελεφαντοστέινος κινέζικος Ίππος.
Η επόμενη εικόνα

σερις αυτές δυνάμεις του ιδικού στρατού είχε αντιμετωπίσει ο Μ. Αλέξανδρος το 327 π.Χ. όταν εισέβαλε στην Ινδία. Συγκεκριμένα, το στράτευμα του ηγεμόνα Πώρου αποτελείτο από 1.000 άρματα, 3.000 Ιππείς, 130 ελέφαντες, και 50.000 στρατιώτες.

Μετά την κατάκτηση της Περσίας από τους Άραβες το σκάκι, γνωστό τότε με τη νέα ονομασία Chatrang, εξαπλώθηκε σ' ολόκληρη την ισλαμική αυτοκρατορία με την αραβική ονομασία Shatranj. Τον όγδοο αιώνα ήταν γνωστό στη Μεδίνα και στη Μέκκα, στη συνέχεια διαδόθηκε στη Συρία, και ύστερα στη βόρεια Αφρική.

Από τη βόρεια Αφρική το σκάκι διαδόθηκε στην Ισπανία μέσω των Μαυριτανών και στη Νότια Ιταλία και Σικελία μέσω των Σαρακηνών. Στη Δυτική Ευρώπη διαδόθηκε ραγδαία και τον ενδέκατο αιώνα ήταν πια γνωστό στην Αγγλία. Ήδη στο πρώτο μισό του δωδέκατου αιώνα το σκάκι εμφανίζεται στην Ιταλία και στη Γαλλία στα καλλιτεχνικά έργα.

Ο Gareth Williams υποστηρίζει ότι με αφετηρία την Ινδία το παιχνίδι έγινε γνωστό στη Μογγολία τον έβδομο αιώνα και από εκεί στη Ρωσία. Ακόμα από την Ινδία πήγε στη Σουμάτρα και στη συνέχεια στο Βόρειο, στην Ιάβα, και στα Ιμαλάια. Πιστεύει επίσης ότι το παρεμφερές κινέζικο παιχνίδι σκακιού είναι πιθανόν μια παραλλαγή του ινδικού και ότι η Ιαπωνία το παρέλαβε από την Κορέα τον δέκατο τρίτο αιώνα.

Αρκετοί ερευνητές ασχολήθηκαν με την έρευνα για την καταγωγή των επιτραπέζιων παιχνιδιών. Η πιο ολοκληρωμένη μελέτη σχετικά με τις παραλλαγές του σκακιού είναι του Harold Murray που ερευνά στις 900 περίπου σελίδες της τόσο την καταγωγή, όσο και την εξέλιξή του. Από την πλευρά της η Colleen Schafroth θεωρεί ότι η πραγματική καταγωγή του σκακιού παραμένει ακόμη σκοτεινή μέχρις ότου να προκύψουν και άλλες αρχαιολογικές ή ιστορικές μαρτυρίες. Ο David Li στο The Genealogy of Chess μέσα από τη δυτική βιβλιογραφία και με σαφώς βαθύτερη μελέτη από τον Williams και τη Schafroth αναφέρει ότι και άλλες χώρες διεκδικούν την καταγωγή του, αλλά με λιγότερες πιθανότητες.

Η εκτίμηση του συγγραφέα είναι ότι η πιο πρώιμη μορφή του σκακιού πρέπει να περιλαμβάνει στις παρατάξεις των δύο στρατοπέδων της τον Ελέφαντα και τον Ίππο. Πολλά αρχαία παιχνίδια, όπως το αιγυπτιακό senet



και οι αρχαίοι ελληνικοί πεσσοί ήταν παιχνίδια ικανότητας, όπως η ντάμα, ή και ταχύτητας όπως το τάβλι, γι' αυτό και δεν θα πρέπει να τα συσχετίζουμε με το σκάκι. Δυστυχώς δεν προσφέρουν πληροφορίες ως προς τους κανόνες τους τα επιτραπέζια παιχνίδια που παρουσιάζονται στις παραστάσεις των αρχαίων ελληνικών αγγείων.



Η δημιουργία του θρύλου της καταγωγής του σκακιού οφείλεται στο γεγονός ότι οι μελετητές, όπως και οι παίκτες του ισλαμικού κόσμου, έγραψαν εκτενώς για παρτίδες και βιογραφίες των εξαιρετικών παικτών και παρουσίασαν μεγάλα σκακιστικά προβλή-

ματα της εποχής τους, από τα οποία επηρεάστηκε ο Δυτικός πολιτισμός, χωρίς να ασχοληθούν σοβαρά με την προέλευση του παιχνιδιού. Το ίδιο έκανε και η Δύση, η οποία συνέχισε από τα τέλη του δέκατου τρίτου αιώνα το σκακιστικό έργο των Αράβων και ασχολήθηκε με τις παρτίδες, τα προβλήματα που διαρκώς αυξάνονταν και με τα φινάλε — τα οποία είναι βασισμένα στις αραβικές μανσούβες — που έλκουν την προσοχή και εξυπηρετούσαν τη σύνθεση των σκακιστικών σπουδών. Μανσούβα στα αραβικά σημαίνει «κάτι φτιαχτό», δηλαδή μια προκατασκευασμένη θέση με απότερο σκοπό τη διδασκαλία.

Τις τελευταίες δεκαετίες αρκετοί ιστορικοί ασχολήθηκαν με την προέλευση του σκακιού, και αρκετές χώρες, μεταξύ αυτών και η Ελλάδα, διεκδικούν την καταγωγή του. Ο πρωταρχικός λόγος είναι ότι η χώρα που δημιούργησε το σκάκι θα είχε συγκροτημένο στρατό, επομένως και δομημένη κοινωνία και πολιτιστική ανάπτυξη.

Από νωρίς το σκάκι έγινε πηγή έμπνευσης σε όλες τις μορφές των τεχνών. Αρχικά στη λογοτεχνία και τη ζωγραφική και αργότερα σε μουσική, γλυπτική, θέατρο, χορό, και κινηματογράφο. Τον εικοστό αιώνα, μετά την αποδοχή της ταχύτητας του φωτός και τη θεωρία της σχετικότητας, το παιχνίδι είχε εισχωρήσει και στις σύγχρονες επιστήμες, καθώς εντοπίστηκαν στενές σχέσεις των μεγεθών ύλης, χρόνος, και χώρος με τα αντίστοιχα μεγέθη στο σκάκι που διατυπώθηκαν από τον μεγάλο σκακιστή Wilhelm Steinitz: υλικό, χρόνος, και χώρος.

Η ιστορία του σκακιού ακολουθεί την εποχή της, την επηρεάζει, επηρεάζεται από αυτήν, και μεταλλάσσεται. Οι κινήσεις, η θεωρία, και ο χρόνος σκέψης του παιχνιδιού αλλάζουν σύμφωνα με την κοινωνική, την πολιτική, τη βιομηχανική, και την τεχνολογική εξέλιξη, και προσαρμόζονται στις απαιτήσεις των παικτών αλλά και των θεατών. Το γεγονός αυτό, μεταξύ άλλων, κάνει το παλιό αυτό βασιλικό παιχνίδι να είναι σύγχρονο με αποτέλεσμα καθημερινά να πολλαπλασιάζονται οι θαυμαστές του.

Επισήμως, πρώτος Παγκόσμιος Πρωταθλητής είναι ο αυστριακός Wilhelm Steinitz

που κατέκτησε τον τίτλο στις 29 Μαρτίου του 1886 και τον διατήρησε μέχρι το 1894. Τριάντα χρόνια αργότερα, και συγκεκριμένα στις 20 Ιουνίου του 1924, ιδρύθηκε η Διεθνής Σκακιστική Ομοσπονδία γνωστή ως F.I.D.E. (Fédération Internationale des Echecs), η οποία και καθιερώθηκε ως η ανώτερη αγωνιστική έκφραση του σκακιού.

Παρόλο που η Ελληνική Σκακιστική Ομοσπονδία (Ε.Σ.Ο.), η ανώτατη αυτή διοικητική αρχή του ελληνικού σκακιού και σταθμός της μαζικής διάδοσης του παιχνιδιού, ιδρύθηκε μόλις το 1948, καθώς το βαρύ τουρκικό πέπλο καθυστέρησε την πολιτιστική ανάπτυξη της χώρας, εντούτοις σήμερα το σκακιστικό επίπεδο χαίρει διεθνούς αναγνώρισης και εκτίμησης. Ο πρόεδρός της, Γιώργος Μακρόπουλος, και οι συντελεστές της Ομοσπονδίας έχουν συνεισφέρει τα μέγιστα στην εξέλιξη και την προώθηση του παιχνιδιού. Αξίζει να σημειωθεί ότι στις αρχές του 2007 το δυναμικό της Ε.Σ.Ο. περιλάμβανε περίπου 250 ενεργά σωματεία.

Στην ιστορία του ελληνικού σκακιού διακρίνονται τρεις περίοδοι: Η πρώτη είναι πριν από την ίδρυση της Ε.Σ.Ο, η οποία δυστυχώς περιλαμβάνει ελάχιστες και σκόρπιες πληροφορίες από μη σκακιστικές πηγές, ανίκανες να συνθέσουν μια πλήρη εικόνα.

Η δεύτερη περίοδος καλύπτει την απόσταση από την ίδρυση της Ε.Σ.Ο ως την πτώση της δικτατορίας, ενώ η τρίτη, η μεταπολιτευτική περίοδος, συνεχίζει ως τις μέρες μας και θεωρείται η πιο παραγωγική.

Το πρώτο ελληνικό τουρνουά εντοπίζεται στον Πειραιά το 1926, ενώ το πρώτο ισχυρό τουρνουά και 1ο πανελλήνιο πρωτάθλημα, διοργανώθηκε στην Αθήνα στις αρχές του 1934.

Τα τελευταία χρόνια ο αριθμός των σκακιστών στη χώρα μας έχει αυξηθεί σημαντικά και το ποιοτικό επίπεδο παρουσιάζεται διαρκώς βελτιούμενο. Τα διασυλλογικά πρωταθλήματα αποτελούν την κύρια διοργάνωση, ενώ η σκακιστική κίνηση συνοδεύεται από ανοικτά τουρνουά, ορισμένα από τα οποία έχουν δημιουργήσει παράδοση, τοπικά ατομικά πρωταθλήματα περιοχών, καθώς και το κλειστό πρωτάθλημα Ελλάδας. Σε πολλές πόλεις λειτουργούν σκακιστικοί

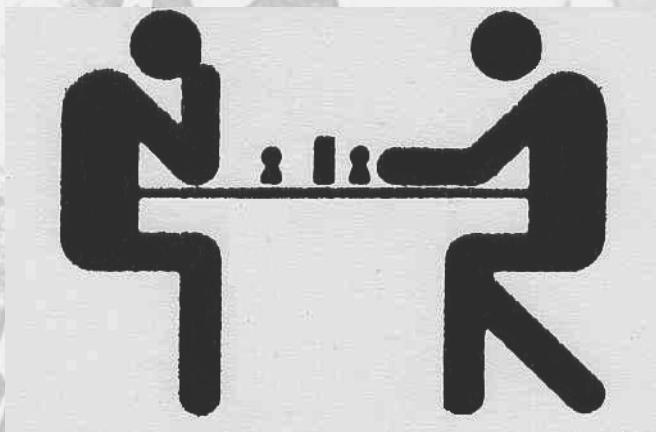
σύλλογοι με παιδικά τμήματα και με συ-
στηματικές προπονήσεις.

Καταλυτικό ρόλο στην άνοδο του ελληνι-
κού σκακιού έπαιξαν, ανάμεσα σε άλλα, η
αυξανόμενη ελληνική σκακιστική βιβλιο-
γραφία, οι επισκέψεις Παγκοσμίων Πρωτα-
θλητών στη χώρα μας (Φίσερ, Κάρποβ, Κα-
σπάροβ, Σπάσκι, και Σμύσλοβ), και οι ξένοι
προπονητές της εθνικής μας ομάδας. Αξίζει
να σημειωθεί ότι οι δυο σκακιστικές Ολυ-
μπιάδες στη Θεσσαλονίκη, το 1984 και το
1988, αποτέλεσαν κορυφαία γεγονότα κα-
θώς έχουν συνεισφέρει ουσιαστικά στην
ανοδική πορεία του αθλήματος.

Τα αποτελέσματα των παικτών, ανδρών
και γυναικών, στις σκακιστικές Βαλκανιά-
δες, στα Πανευρωπαϊκά, αλλά και στο τε-
λευταίο ομαδικό Παγκόσμιο Πρωτάθλημα

έχουν αποδείξει ότι το ελληνικό σκάκι κατέ-
χει διεθνώς μια σεβαστή θέση. Αξιόλογα
αποτελέσματα έχουν κατακτήσει πρόσφατα
και οι μικρές ηλικίες, και η άποψή μας για
τη συνέχιση του έργου ταυτίζεται με εκείνη
που επισημαίνει ο Χρήστος Κεφαλής: Το
ελληνικό σκάκι βρίσκεται αντιμέτωπο με
προκλήσεις, όπως η διάδοσή του στη νεο-
λαία, με εισαγωγή του στα σχολεία, η εύρε-
ση οικονομικών πόρων, η αναζωογόνηση
των συλλόγων, που πλήττονται από δυσπρα-
γία λόγω της ουσιαστικής κατάργησης των
κρατικών επιχορηγήσεων, και η οργάνωση
και βελτίωση της υποδομής (προπονητές,
βιβλιογραφία, κ.λπ.).

Από την επίλυσή τους θα εξαρτηθεί η ε-
δραίωση των επιτυχιών και η παραπέρα θε-
τική πορεία.





GRIVAS CHESS INTERNATIONAL ACADEMY

Recognised by FIDE
www.fide.com

Recognised by ESO
www.chessfed.net



Μόδημα 1^ο * Κατηγορία: Βασικά * Τίτλος: Γνωριμία με το Σκάκι - Προθεσμη & Μύθοι - Η Σκακιέρα

Γνωριμία με το Σκάκι

Το Σκάκι δεν είναι ένα απλό επιτραπέζιο παιχνίδι. Είναι ένα πνευματικό άθλημα που δίκαια θεωρείται ο εκφραστής του Πνευματικού Αθλητισμού επί αιώνες.

Ίσως είναι το μοναδικό από όλα όσα επινόησε ο άνθρωπος που με ανωτερότητα ξεφεύγει από την τυραννία της τύχης και δεν χαρίζει τις δάφνες της νίκης, παρά μόνο στην εξυπνάδα.

Θα αδικούσαμε το Σκάκι εάν το ονομάζαμε απλώς ένα «παιχνίδι», καθώς έτσι όπως έχει εξελιχθεί σήμερα είναι επίσης μία επιστήμη, μία τέχνη.

Αν επιθυμούσαμε να προσδιορίσουμε την ταυτότητα του Σκακιού, θα έπρεπε να το παρουσάσουμε ως ένα παιχνίδι-άθλημα, με επιστημονική υποδομή, με χαρακτηριστικά καλής τέχνης, με έντονα πολιτιστικά και ψυχαγωγικά στοιχεία, με ισχυρό κοινωνικό ενδιαφέρον, και με σημαντικότατη παιδαγωγική επιρροή.

Το Σκάκι είναι λοιπόν όλα αυτά μαζί, μα ακόμα κάτι περισσότερο. Είναι τρόπος ζωής.

Η ίδια η σκακιστική θεωρία αποτελεί μια ολοκληρωμένη φιλοσοφία, που διδάσκει τον τρόπο αντιμετώπισης ακόμα και των πιο δύσκολων καταστάσεων, πάντα με βάση τις ικανότητές μας, όπως αυτές έχουν καλλιεργηθεί μέσω του Σκακιού. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο εκατομμύρια άνθρωποι σε όλο τον κόσμο μαθαίνουν Σκάκι και δεν το εγκαταλείπουν ποτέ.

Το Σκάκι, ως άθλημα και επιστήμη, προσφέρει αφειδώς στη μαθησιακή διαδικασία και πνευματική ανάπτυξη, σε κάθε είδους εκπαιδευτική βαθμίδα.

- Διδάσκει την εργασία με ερευνητικό και επιστημονικό τρόπο.
- Διδάσκει τον αυτοέλεγχο.
- Καλλιεργεί ηθικές αξίες, όπως αποφασιστικότητα, επιμέλεια, τάξη, αυτοκριτική και αντικειμενικότητα.
- Προωθεί την κοινωνικοποίηση, μέσω της ομαδικής εργασίας, της ανάληψης ευθυνών και της μετάδοσης γνώσης και εμπειριών.
- Απορροφάει την επιθετικότητα και βοηθάει στην κατανόηση και εξοικείωση με μεθοδικούς τρόπους συλλογισμού.
- Αναπτύσσει την κριτική σκέψη, καθώς ο σκακιστής ασκείται στην παρατήρηση, κάνει συγκρίσεις, κατηγοριοποιήσεις, ιεραρχήσεις, υποθέσεις και προβλέψεις, αναλύσεις και επαληθεύσεις.
- Βελτιώνει τις μνημονικές ικανότητες και τη δημιουργική φαντασία.
- Αναπτύσσει τη λογικομαθηματική σκέψη και την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων.
- Αυξάνει τη διάρκεια της πνευματικής συγκέντρωσης και αυτοσυγκέντρωσης και της αποδοτικότητας.

- Διδάσκει την επίτευξη των επιθυμητών στόχων, μέσα από την διαδικασία της ανάπτυξης των προσωπικών ικανοτήτων, χωρίς την οποιαδήποτε ανάμιξη της τύχης.

Μελέτες Αμερικανικών Πανεπιστημίων απέδειξαν ότι οι μαθητές που ασχολούνται με το Σκάκι αυξάνουν τις επιδόσεις τους στις τελικές βαθμολογίες τους κατά μέσο όρο κατά 17%!

Για όλους τους ανωτέρω λόγους, το Υπουργείο Παιδείας πριμοδοτεί τους πρωταθλητές των νεανικών ατομικών πρωταθλημάτων με το 10%, 8%, και 7% της ανώτερης βαθμολογίας, για την εισαγωγή τους σε οποιοδήποτε ίδρυμα Α.Ε.Ι. και Τ.Ε.Ι..



Προέλευση & Μύθοι

Υπάρχουν πολλές ιστορίες σχετικά με την προέλευση του σκακιού, οι περισσότερες από τις οποίες δεν είναι αληθινές. Αυτοί οι μύθοι έχουν μέσα τους κάποια στοιχεία από όσα έγιναν στην πραγματικότητα, αλλά συχνά και πολλή φαντασία των ανθρώπων που τους κατασκεύασαν.

Μια από τις πιο ωραίες ιστορίες αναφέρεται σε ένα σοφό Βραχμάνο και το Μαχαραγιά του, που ζούσαν στην Ινδία. Ο Βραχμάνος λεγόταν Σίσσα και, κατόπιν εντολής του Μαχαραγιά, κατασκεύασε ένα παιχνίδι παρόμοιο με την πραγματική μάχη. Το παιχνίδι αυτό έμοιαζε με ψεύτικο πόλεμο και παιζόταν σε ένα κομμάτι ξύλο σαν τη σημειερινή σκακιέρα.

Ο Μαχαραγιάς ενθουσιάστηκε τόσο πολύ ώστε είτε στο Βραχμάνο πως μπορεί να έχει ό, τι ζητήσει. Ή έκπληξη του Μαχαραγιά ήταν μεγάλη όταν ο Σίσσα δεν του ζήτησε χρυσάφι, πολύτιμους λίθους, ή κάτι άλλο με μεγάλη αξία από το βασίλειό του. Ο Σίσσα θέλησε να έχει μόνο λίγο ρύζι, που ήταν και είναι η βασική τροφή των χωρών της ανατολικής Ασίας. Το μόνο που θέλησε ο Σίσσα ήταν να πληρωθεί χρησιμοποιώντας το πεδίο μάχης πάνω στο οποίο διεξάγεται το παιχνίδι που έφτιαξε. Ζήτησε να τοποθετήσουν έναν κόκκο ρυζιού στο πρώτο τετράγωνο, δύο κόκκους ρυζιού στο δεύτερο τετράγωνο, τέσσερις κόκκους στο τρίτο, οκτώ στο τέταρτο, και να συνεχίσουν διπλασιάζοντας συνεχώς την ποσότητα.

Ο Μαχαραγιάς ήταν πολύ ευχαριστημένος, επειδή νόμισε ότι έτσι θα αποκτούσε ένα όμορφο παιχνίδι σε εξαιρετικά φτηνή τιμή. Είπε στον Σίσσα να κατέβει στις αποθήκες του παλατιού και να πληρωθεί από τους υπηρέτες του αμεσώς. Τότε όμως ο Σίσσα του εξήγησε ότι αυτό δεν ήταν δυνατό, επειδή το σύνολο των κόκκων ρυζιού που χρειαζόταν για την αμοιβή του ήταν 18.446.744.073.709.551.615.

Τόσο ρύζι δεν υπήρχε όχι μόνο στο βασίλειό του ή στα υπόλοιπα βασίλεια της Ινδίας εκείνη την εποχή, αλλά δεν υπάρχει ούτε σήμερα σε ολόκληρο τον κόσμο! Ακόμα κι αν υπήρχε όμως, όλα τα πλούτη του βασιλιά δεν θα έφταναν για να αγοραστεί τόσο ρύζι.

Η ιστορία λέει ότι ο Μαχαραγιάς δεν ήξερε τι να πρωτοθαυμάσει. Την ανακάλυψη του Σίσσα ή την εξυπνάδα του στον τρόπο πληρωμής του! Του έδωσε ένα μεγάλο κτήμα και δώρα που έφταναν για να ζήσει άνετα την υπόλοιπη ζωή του. Αυτός όμως δεν ήθελε να αφήσει το Μαχαραγιά του και έμεινε κοντά του για να τον συμβουλεύει στις δύσκολες στιγμές.

Το παιχνίδι που έφτιαξε ο Σίσσα ήταν ο πρόγονος του σκακιού. Μετά από μερικές αλλαγές στον τρόπο κίνησης των κομματών, οι οποίες όμως χρειάστηκαν ολόκληρους αιώνες για να γίνουν αποδεκτές, περίπου το 1500 προέκυψε το σημειρινό σκάκι, που έχει πολλά εκατομμύρια παίκτες και φιλάθλους. Ακόμα κι αν ο Σίσσα δεν έζησε στην πραγματικότητα, οι ιδέες της ιστορίας του ζουν μέχρι σήμερα.

Η Σκακιέρα

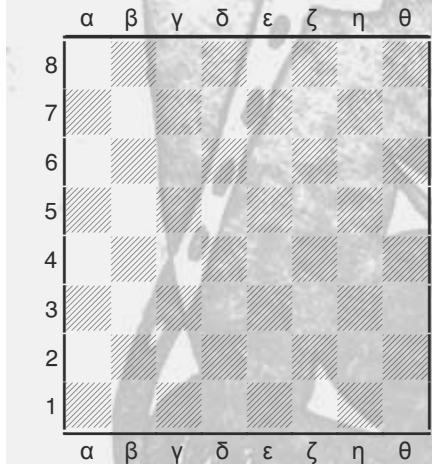
Το παιχνίδι του σκακιού εφευρέθηκε περίπου πριν δύο χιλιάδες χρόνια στην Ινδία (στη συνέχεια ταξίδεψε στην Περσία, φθάνοντας στην Ευρώπη αργότερα) και είναι το παλαιότερο παιχνίδι που γνωρίζουμε. Το σκάκι παίζεται από δύο αντιπάλους και μπορείτε να κερδίσετε, να χάσετε, ή να έρθετε ισόπαλοι.

Για να παίξετε σκάκι θα χρειαστείτε μια σκακιέρα και δύο στρατούς (κομμάτια) αντίθετου χρώματος — έναν λευκού χρώματος και έναν μαύρου χρώματος. Ο παίκτης με τα λευκά κομμάτια ξεκινά πάντα την παρτίδα και στη συνέχεια ο κάθε παίκτης παίζει την κίνησή του εναλλάξ.

Τα κομμάτια είναι τα ακόλουθα:

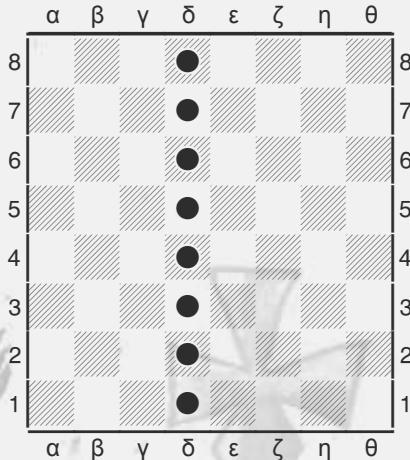
	Βασιλιάς	P	-
	Βασίλισσα	Β	9
	Πύργος	Π	5
	Αξιωματικός	A	3
	Ιππος	I	3
	Πιόνι	Σ	1

Πριν όμως αρχίσουμε να μαθαίνουμε για τα κομμάτια και τον τρόπο κίνησής τους, πρέπει να αρχίσουμε να μαθαίνουμε για τη σκακιέρα. Εδώ βλέπουμε μια σκακιέρα:



Όπως μπορείτε να δείτε, η σκακιέρα έχει τετράγωνο σχήμα, με εναλλαγή λευκών και μαύρων τετραγώνων. Υπάρχουν συνολικά 64 τετράγωνα στη σκακιέρα — θεωρητικά ο ίδιος αριθμός για κάθε αντίπαλο: από 32 τετράγωνα!

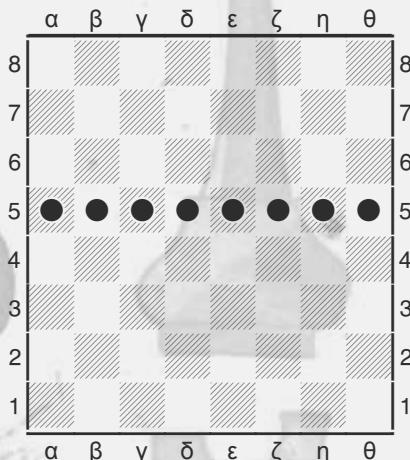
Στη σκακιέρα υπάρχουν κάθετες σειρές τετραγώνων που ονομάζονται στήλες. Έχουν όνομα από το α έως το θ, από αριστερά προς τα δεξιά. Οι μαύρες κουκίδες υποδεικνύουν τη στήλη δ — από δ1 έως δ8:



Για πρακτικούς λόγους, θα αναφέρουμε για την αναγνώριση των τετραγώνων και την Ελληνική αλλά και την Αγγλική γραφή:

$\alpha = a$	$\beta = b$	$\gamma = c$	$\delta = d$
$\varepsilon = e$	$\zeta = f$	$\eta = g$	$\theta = h$

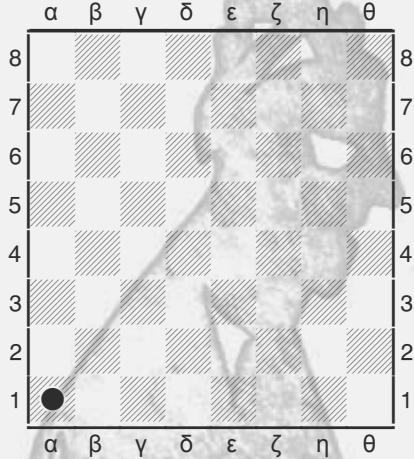
Οι σειρές τετραγώνων που υπάρχουν οριζόντια ονομάζονται γραμμές. Αριθμούνται από το 1 έως το 8 (από κάτω προς τα πάνω).



Οι μαύρες κουκίδες υποδεικνύουν την 5^η γραμμή (από α5 έως θ5). Υπάρχουν 8 στήλες και 8 γραμμές στη σκακιέρα. Έτσι, αν πολλαπλασιάσετε 8 στήλες επί 8 γραμμές, έχουμε 64 τετράγωνα. Κάθε ένα από τα τε-

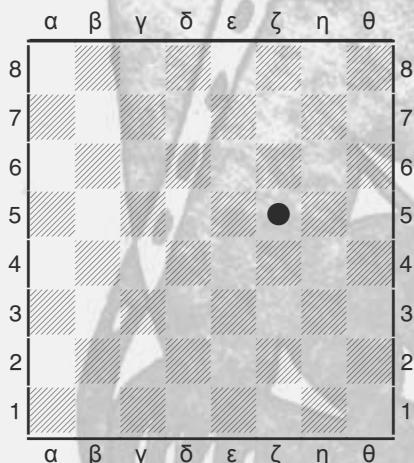
τράγωνα στη σκακιέρα έχει ένα όνομα, όπως εσείς και οι φίλοι σας!

Για παράδειγμα, το πρώτο τετράγωνο, στην κάτω αριστερή γωνία, όπου η πρώτη στήλη συναντά την πρώτη γραμμή, ονομάζεται $\alpha 1$, όπου θα δείτε την μαύρη κουκίδα στο επόμενο διάγραμμα:



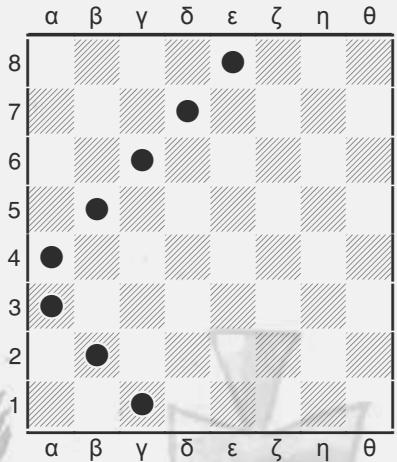
Είναι σημαντικό να θυμάστε ότι το γράμμα γράφεται πάντα πριν από τον αριθμό. Ως εκ τούτου, είναι το $\alpha 1$ και όχι το 1α .

Στο επόμενο διάγραμμα, όπου η στήλη ζ συναντιέται με την πέμπτη γραμμή, μπορείτε να δείτε τη μαύρη κουκίδα στο $\zeta 5$.



Εκτός από στήλες και γραμμές, υπάρχουν επίσης μια σειρά από τετράγωνα που αναφέρονται ως διαγώνιοι. Ενώ στις στήλες και στις γραμμές έχουμε πάντα εναλλασσόμενα χρώματα τετραγώνων, όταν μιλάμε για δια-

γωνίους αναφερόμαστε πάντα σε μια σειρά από τετράγωνα του ίδιου χρώματος, είτε μαύρα ($\alpha 1 - \gamma 1$) είτε λευκά ($\alpha 4 - \varepsilon 8$).



Εκτός από τη διαίρεση της σκακιέρας σε λευκά ή μαύρα τετράγωνα, στήλες, γραμμές και διαγώνιους, μπορούμε να χωρίσουμε τα τετράγωνα και με άλλους τρόπους.

Όλα τα τετράγωνα από την πρώτη έως και την τέταρτη γραμμή θεωρούνται έδαφος των λευκών, ενώ όλα τα τετράγωνα από την πέμπτη έως και την όγδοη γραμμή θεωρούνται έδαφος των μαύρων.

Ένας άλλος τρόπος για να χωρίσουμε την σκακιέρα είναι διαχωρίζοντας τη δεξιά πλευρά και την αριστερή πλευρά. Ωστόσο, στο σκάκι τις αποκαλούμε διαφορετικά: η δεξιά πλευρά ($\varepsilon - \theta$) είναι η Πτέρυγα του Βασιλιά, ενώ η αριστερή πλευρά ($\alpha - \delta$) είναι η Πτέρυγα της Βασιλισσας.

Σημαντικό: Να θυμάστε ότι η κάτω δεξιά γωνία ($\theta 1$) πρέπει πάντα να έχει το χρώμα του φωτός, δηλαδή λευκή!

Πρακτική

Ίσως όλα τα προηγούμενα να σας φαίνονται δύσκολα για αρχή, αλλά με τη σωστή πρακτική/προπόνηση θα τα μάθετε εύκολα.

Ο εκπαιδευτής σας θα σας φέρει μία σκακιέρα χωρίς γράμματα και αριθμούς και εσείς θα χωριστείτε σε δύο ομάδες. Όλοι εναλλάξ θα κληθείτε να αναγνωρίσετε ένα τετράγωνο που θα επιλέγει ο εκπαιδευτής σας και η κάθε ομάδα θα κερδίζει έναν βαθμό για κάθε σωστή απάντηση!

GRIVAS CHESS INTERNATIONAL ACADEMY

Recognised by FIDE
www.fide.com

Recognised by ESO
www.chessfed.net



Μάθημα 2^ο * Κατηγορία: Βασικά * Τίτλος Ο Βασιλάς - Η Βασιλισσα

Ο Βασιλιάς

Τώρα που είσαστε εξοικειωμένοι με τη σκακιέρα και γνωρίζετε τα πάντα γι' αυτή, είναι καιρός να γνωρίσετε τα σκακιστικά κομμάτια ένα προς ένα.

Θα ξεκινήσουμε με το βασιλιά. Ο βασιλιάς μοιάζει με έναν ηλικιωμένο!

Γιατί; Επειδή, κινείται πολύ αργά, μόνο ένα τετράγωνο κάθε φορά. Ως κομμάτι, όμως, είναι ανεκτίμητος για το σκάκι.

Ο βασιλιάς δεν έχει καμία αριθμητική αξία όπως τα άλλα κομμάτια (και όπως είδαμε στο 1^ο μάθημα), επειδή η απώλειά του (ματ) σημαίνει τον άμεσο τερματισμό της παρτίδας με ήττα.

Πώς όμως τοποθετούνται οι βασιλιάδες; Ας δούμε το επόμενο διάγραμμα:

α	β	γ	δ	ε	ζ	η	θ
8					†		8
7							7
6							6
5							5
4							4
3							3
2							2
1				†			1
α	β	γ	δ	ε	ζ	η	θ

Ο λευκός βασιλιάς ξεκινά την παρτίδα πάντα στο τετράγωνο ε1, ενώ ο μαύρος βασιλιάς στο τετράγωνο ε8, όπως φαίνεται στο προηγούμενο διάγραμμα.

Μπορείτε να χάσετε οποιοδήποτε άλλο κομμάτι κατά τη διάρκεια μίας παρτίδας αλλά να συνεχίσετε να αγωνίζεστε. Όταν όμως ‘χάσετε’ (ματ) το βασιλιά σας η παρτίδα τελειώνει αμέσως.

Ος εκ τούτου, είναι πολύ σημαντικό να βεβαιωθείτε ότι ο βασιλιάς σας είναι ασφαλής ανά πάσα στιγμή.

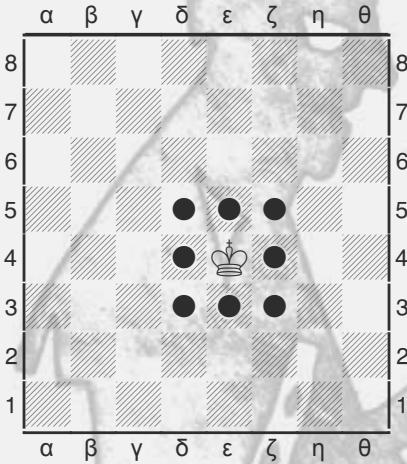
Αυτό σημαίνει επίσης ότι απαγορεύεται να προχωρήσετε σε ένα τετράγωνο όπου ο βασιλιάς σας θα μπορούσε να ‘συλληφθεί’ από οποιοδήποτε από τα κομμάτια του αντιπάλου σας. Προσοχή σε αυτόν τον κανόνα!

α	β	γ	δ	ε	ζ	η	θ
8				†			8
7							7
6				†			6
5							5
4							4
3					†		3
2			†				2
1							1
α	β	γ	δ	ε	ζ	η	θ

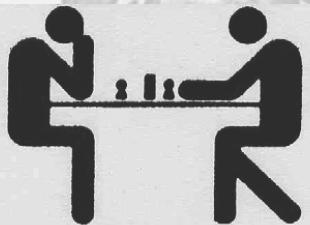
Αυτή η ενέργειά σας θα μπορούσε να ονομάζεται ‘κίνηση σε απειλή’ (σαχ), κάτι που σαφώς απαγορεύεται!

Στο προηγούμενο διάγραμμα μπορούμε να παρατηρήσουμε αρκετές από τις απαγορευμένες περιπτώσεις!

Όπως έχουμε ήδη αναφέρει, ο βασιλιάς μπορεί να κινηθεί μόνο κατά ένα τετράγωνο προς κάθε κατεύθυνση (οριζόντια, κάθετη, ή διαγώνια), όπως μπορείτε να δείτε στο διάγραμμα που ακολουθεί.



Οι μαύρες κουκίδες δείχνουν τα τετράγωνα όπου μπορεί να κινηθεί ο λευκός βασιλιάς που είναι τοποθετημένος στο τετράγωνο e4 (e4). Θα πρέπει επίσης να θυμάστε ότι οι δύο αντίπαλοι βασιλιάδες δεν μπορούν να κινηθούν (να τοποθετηθούν) ο ένας δίπλα στον άλλον!

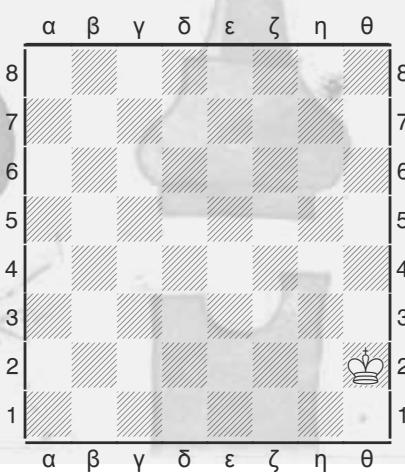
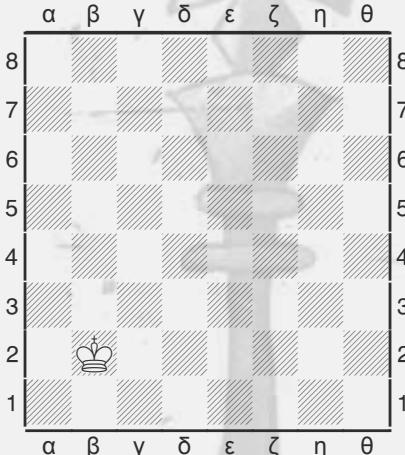
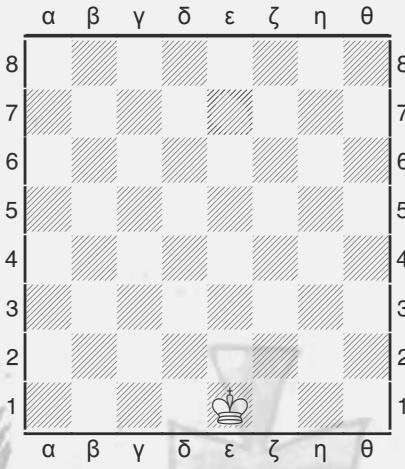


Ασκήσεις

Για την καλύτερη κατανόηση της κίνησης του βασιλιά, προσπαθήστε να λύσετε τις ασκήσεις (διαγράμματα) που ακολουθούν.

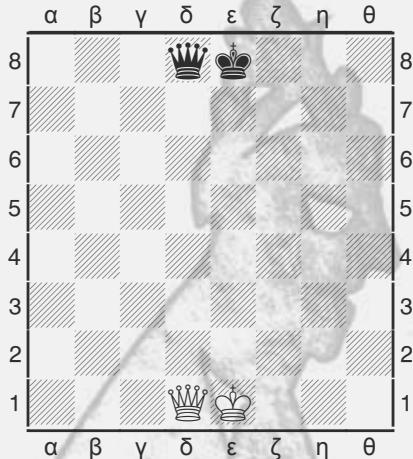
Και στα τρία επόμενα διαγράμματα θα πρέπει να βρείτε ένα σύντομο, ασφαλή, και επιτρεπτό από τους κανονισμούς δρόμο που πρέπει να ακολουθήσει ο λευκός βασιλιάς για να βρεθεί από το αρχικό τετράγωνο στο

α8, κινούμενος μόνο σε λευκά τετράγωνα. Σημειώστε την πορεία με μαύρες κουκίδες!



H Βασίλισσα

Κάθε αντίπαλος ξεκινάει το παιχνίδι με μία μόνο βασίλισσα. Οι βασίλισσες τοποθετούνται στο τετράγωνο δ1 για τα λευκά και στο τετράγωνο δ8 για τα μαύρα.



Η βασίλισσα είναι το πιο ισχυρό κομμάτι στο σκάκι (αλλά όχι το πιο πολύτιμο!). Η τυπική αριθμητική αξία της βασίλισσας ισούται με 9 πιόνια, πολύ περισσότερο από κάθε άλλο κομμάτι.

Για παράδειγμα, είναι γενικά ίση με 3 αξιωματικούς, ή 1 πύργο και 1 αξιωματικό και 1 πιόνι, και ούτω καθεξής.

Είναι συνήθως πολύ σημαντικό να έχουμε κατά νου την αξία των κομματιών, όπως την παρουσιάσαμε στο 1^ο μάθημα.

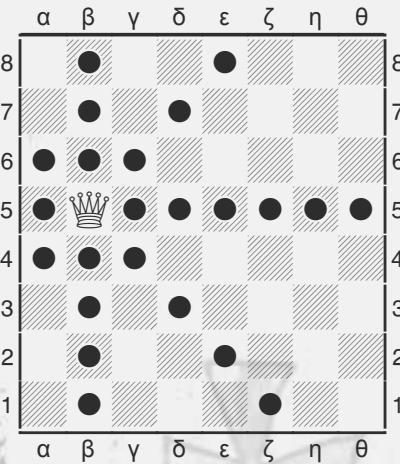
Μια υψηλότερη συνολική αξία των κομματιών που έχετε (σε σύγκριση με τον αντίπαλο σας) συνήθως ισοδυναμεί με καλύτερη θέση και περισσότερες πιθανότητες να κερδήθει η παρτίδα.

Ως εκ τούτου, πρέπει γενικά να προσέχετε τα κομμάτια σας, ιδιαίτερα τη βασίλισσα και τους πύργους σας, καθώς αυτά είναι τα πιο πολύτιμα κομμάτια στη σκακιέρα.

Η βασίλισσα κάνει ότι ο πύργος και ο αξιωματικός μαζί. Μπορεί να κινηθεί σε στήλες, γραμμές, και διαγωνίους. Κινείται ως συνδυασμός των δύο κομματιών που αναφέραμε και ως εκ τούτου έχει τεράστια δύναμη.

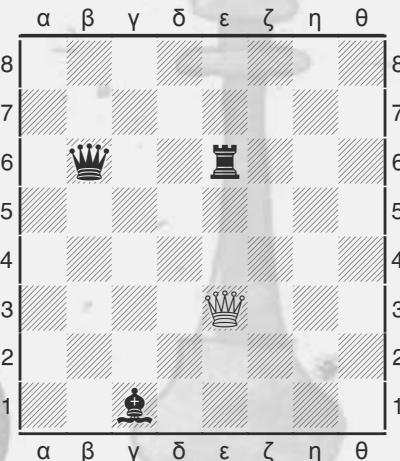
Στο ακόλουθο διάγραμμα η βασίλισσα έχει πολλές επιλογές. Εάν μετρήσετε τις μαύρες κουκίδες, θα ανακαλύψετε 23 διαφορετικά τετράγωνα όπου μπορεί να μετακινη-

θεί η βασίλισσα από την τρέχουσα θέση της στο τετράγωνο β5.



Τώρα ας κάνουμε μια σύγκριση με τον πύργο ή τον αξιωματικό στο ίδιο τετράγωνο β5. Ο πύργος στο β5 θα έχει μόνο 14 πιθανά τετράγωνα για να μετακινηθεί, ενώ ο αξιωματικός από το β5 θα έχει μόνο 9 τετράγωνα όπου θα είναι δυνατό να εγκατασταθεί.

Ας δούμε την ακόλουθη περίπτωση:

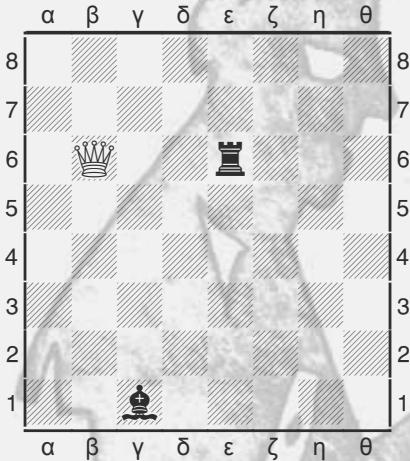


Η λευκή βασίλισσα στο ε3 έχει δυνατότητα να συλλάβει τρία διαφορετικά μαύρα κομμάτια: τον αξιωματικό στο γ1, τον πύργο στο ε6 ή τη βασίλισσα στο β6.

Λαμβάνοντας υπόψη αυτές τις τρεις επιλογές, ποιά κίνηση νομίζετε ότι πρέπει να επιλέξετε για τα λευκά, αναμένοντας φυσικά και την καλύτερη απάντηση των μαύρων έπειτα από την κίνησή σας;

Είναι πολύ σημαντικό στο σκάκι να προσπαθούμε πάντα να ψάχνουμε για την καλύτερη απάντηση του αντιπάλου μας που μπορούμε να εντοπίσουμε. Μόνο με αυτή την κατανόηση θα μπορείτε να κάνετε τη σωστή επιλογή.

Ας μελετήσουμε τώρα τις διάφορες επιλογές που έχουν τα λευκά. Το πιο δυνατό κομμάτι που μπορών να αιχμαλωτίσουν είναι η βασίλισσα των μαύρων στο β6.



Ωστόσο, μετά από αυτή την επιλογή, τα μαύρα θα αιχμαλωτίσουν με τη σειρά τους τη λευκή βασίλισσα στο β6 με τον πύργο τους από το ε6.

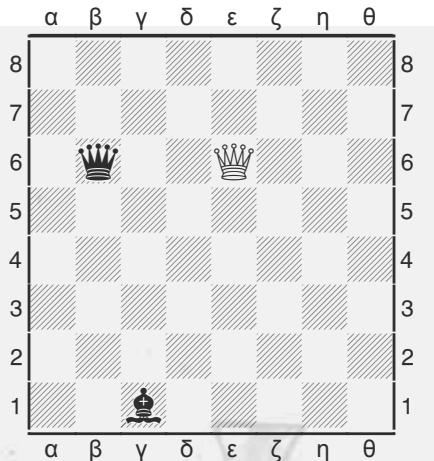
Αυτή η ενέργεια ονομάζεται αλλαγή, επειδή τα λευκά αιχμαλωτίζουν τη μαύρη βασίλισσα, αλλά χάνουν τη δική τους βασίλισσα αμέσως μετά. Η έννοια της αλλαγής ισχύει μόνο για αντίπαλα κομμάτια ίσης αξίας.

To να αιχμαλωτίσουμε το μαύρο πύργο στο ε6 είναι ακόμη χειρότερο, επειδή ως απάντηση τα μαύρα μπορούν με τη σειρά τους να αιχμαλωτίσουν τη λευκή βασίλισσα με τη βασίλισσά τους από το β6.

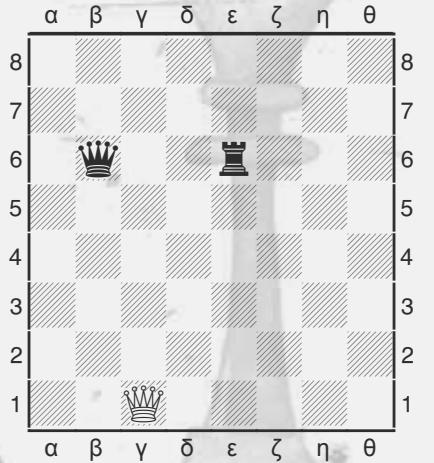
Αυτή η ενέργεια θα προκαλούσε απώλεια υλικού 4 πιονιών για τα λευκά, αφού θα έδιναν 9 πιόνια (βασίλισσα) για να κερδίσουν 5 πιόνια (πύργο).

Πρακτική

Για να κατανοήσετε καλύτερα την κίνηση του βασιλιά και της βασίλισσας, χωριστείτε σε ομάδες των δύο ατόμων και παίξτε μερικές παρτίδες όπου θα υπάρχουν στη σκακιέρα μόνο οι βασιλιάδες και οι βασίλισσες. Ο εκπαιδευτής σας θα διορθώσει τα πιθανά λάθη σας και θα σας βοηθήσει να κατανοήσετε πλήρως τις κινήσεις των δύο κομματιών. Επαναλάβετε στο σπίτι σας τις ασκήσεις με το βασιλιά.



Παρά το ότι ο αξιωματικός έχει τη χαμηλότερη αριθμητική αξία (3 πιόνια) από τις τρεις επιλογές, εξακολούθει να είναι σαφώς το καλύτερο κομμάτι για να αιχμαλωτιστεί, επειδή είναι δωρεάν, δηλαδή τα λευκά δεν θα χάσουν τη βασίλισσά τους ως αντάλλαγμα!



Έτσι, η σωστή επιλογή είναι Βε3χγ1, που είναι η ολοκληρωμένη σκακιστική γραφή (λεπτομέρειες θα μάθουμε σε επόμενο μάθημα): η βασίλισσα αιχμαλωτίζει αξιωματικό στο γ1 (Βχγ1 για συντομία) και τα λευκά κερδίζουν πολύτιμο υλικό.

GRIVAS CHESS INTERNATIONAL ACADEMY

Recognised by FIDE
www.fide.com

Recognised by ESO
www.chessfed.net



Μάθημα 3^ο * Κατηγορία: Βασικά * Τίτλος: Ο Πύργος - Ο Ίππος

Ο Πύργος

Όταν μία παρτίδα σκακιού είναι έτοιμη να ξεκινήσει, η κάθε πλευρά έχει δύο πύργους στη σκακιέρα.

Οι θέσεις εκκίνησης είναι στα τετράγωνα α1 και θ1 για τα λευκά και στα τετράγωνα α8 και θ8 για τα μαύρα. Κάθε πύργος αξίζει 5 πιόνια, σύμφωνα με τον πίνακα αξιών που γνωρίσαμε στο 1^ο μάθημα.

Ο πύργος κινείται όπως περίπου ένα τρένο πάνω σε ράγες: σε ευθεία γραμμή πάνω, κάτω, αριστερά, ή δεξιά. Ο πύργος κινείται κάθετα ή οριζόντια, αλλά ποτέ διαγώνια.

α	β	γ	δ	ε	ζ	η	θ
8							● 8
7							● 7
6							● 6
5							● 5
4							● 4
3							● 3
2							● 2
1	●	●	●	●	●	●	● 1
	α	β	γ	δ	ε	ζ	θ

Ο πύργος κινείται και αιχμαλωτίζει με τον ίδιο τρόπο. Φυσικά, ο πύργος (όπως και οποιοδήποτε από τα άλλα κομμάτια), δεν μπορεί ποτέ να αιχμαλωτίσει κάποιο από τα

ομόχρωμα κομμάτια του, αλλά μόνο τα κομμάτια του αντιπάλου.

Στη θέση του προηγούμενου διαγράμματος μπορείτε να δείτε το λευκό πύργο στο θ1. Εφόσον δεν υπάρχει κανένα εμπόδιο στο δρόμο του, από το θ1 μπορεί να κινηθεί προς τα αριστερά, δηλαδή στα τετράγωνα α1, β1, γ1, δ1, ε1, ζ1, ή η1.

Μπορεί επίσης να κινηθεί προς τα επάνω κατά μήκος της στήλης θ, δηλαδή στα τετράγωνα θ2, θ3, θ4, θ5, θ6, θ7, και θ8.

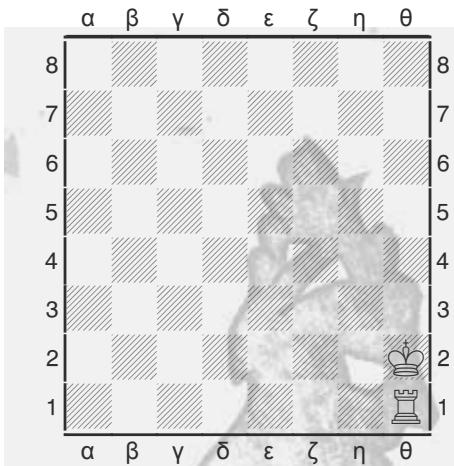
Ο πύργος δεν μπορεί να μετακινηθεί σε οποιαδήποτε άλλο τετράγωνο από τη θέση του στο θ1.

Για να σημειώσουμε την κίνηση του πύργου γράφουμε Π (το πρώτο γράμμα της λέξης πύργος) μπροστά από το όνομα του τετραγώνου όπου θα μετακινηθεί. Για παράδειγμα, αν ο πύργος μετακινηθεί από το θ1 στο β1, τότε θα γράψουμε Πβ1.

Αυτή είναι η σύντομη σημειογραφία. Για την αναλυτική σημειογραφία, θα πρέπει να γράψουμε Πθ1-β1.

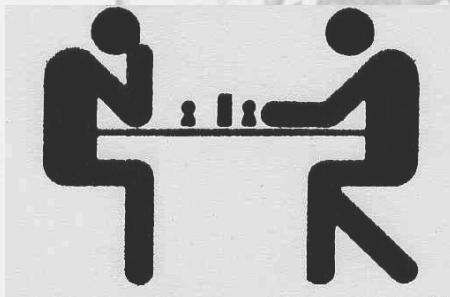
Αν ο πύργος αιχμαλωτίσει ένα κομμάτι του αντιπάλου με την ίδια κίνηση, τότε μπορούμε να προσθέσουμε ένα x, που είναι το σύμβολο για την αιχμαλωσία. Στην περίπτωση αυτή, θα πρέπει να γράψουμε Πxβ1 στη σύντομη ή Πθ1xβ1 στην αναλυτική γραφή.

Για να κατανοήσουμε τη δύναμη του πύργου, ας δούμε το επόμενο παράδειγμα, όπου έχουμε προσθέσει ένα λευκό βασιλιά στο τετράγωνο θ2:



Τώρα η κινητικότητα του λευκού πύργου στο θ1 είναι πιο περιορισμένη. Μπορεί να συνεχίσει να κινείται προς τα αριστερά, αλλά δεν μπορεί πλέον να κινηθεί προς τα επάνω κατά μήκος της στήλης, επειδή ο βασιλιάς στο τετράγωνο θ2 είναι στο δρόμο του.

Να θυμάστε πάντα ότι κανένα κομμάτι (με εξαίρεση τον ίππο) δεν μπορεί να περάσει πάνω από κάποιο άλλο (να το υπερπηδήσει)!

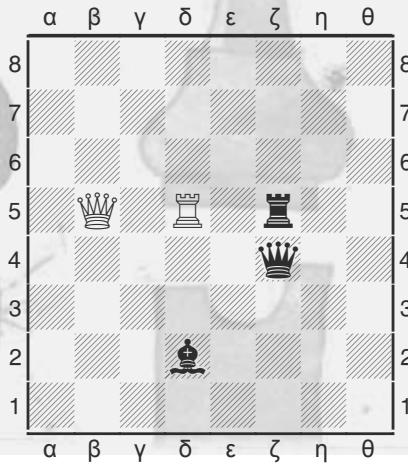
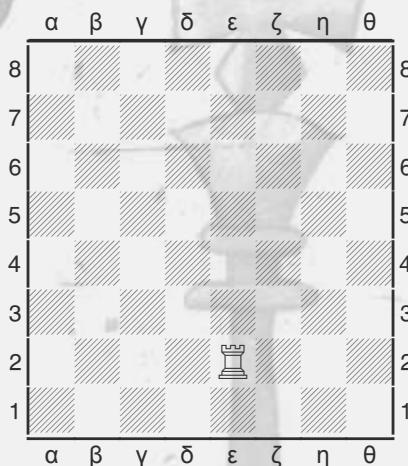
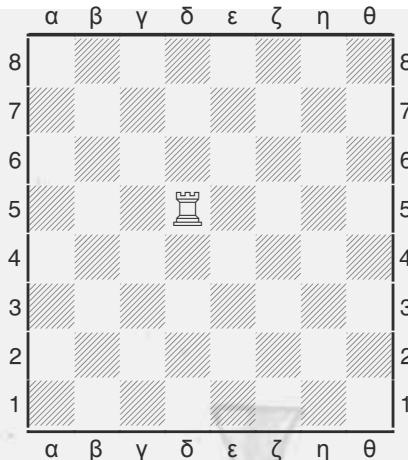


Ασκήσεις

Για την καλύτερη κατανόηση της κίνησης του πύργου, προσπαθήστε να λύσετε τις ασκήσεις (διαγράμματα) που ακολουθούν.

Στα δύο πρώτα διαγράμματα θα πρέπει να σημειώσετε τα τετράγωνα όπου μπορεί να μετακινηθεί ο λευκός πύργος από το τετράγωνο δ5 στο πρώτο διάγραμμα και από το τετράγωνο ε2 στο δεύτερο διάγραμμα. Μπορείτε να σημειώσετε τα τετράγωνα μετακίνησης με μάυρες κουκίδες!

Στο τρίτο διάγραμμα, σημειώστε ποια κομμάτια μπορεί να αιχμαλωτίσει ο λευκός πύργος από το δ5.

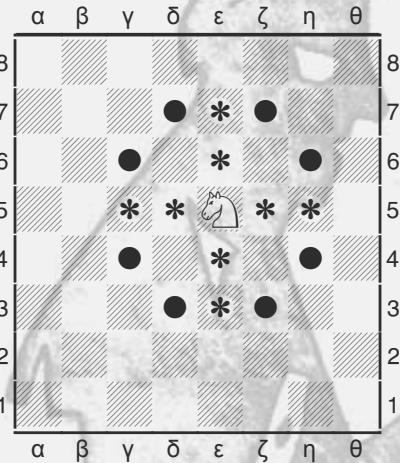


Ο Ιππος

Το κομμάτι με την πιο παράξενη κίνηση στο σκάκι είναι ο ιππος, που επίσης μπορούμε να το αποκαλούμε και άλογο.

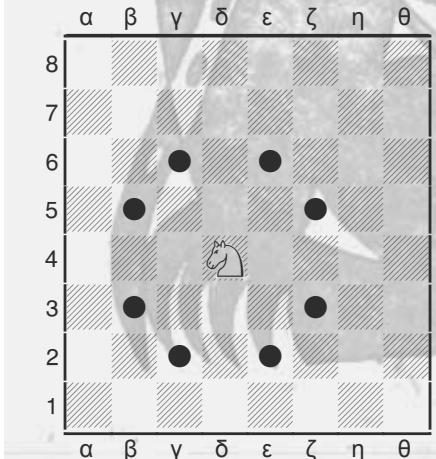
Η αξία του είναι τρία πιόνια, και είναι το μόνο κομμάτι που μπορεί να υπερπηδά πάνω από τα άλλα κομμάτια.

Ο ιππος μετακινείται σε σχήμα Γ (ή αγγλικό L), από ένα λευκό σε ένα μαύρο τετράγωνο ή αντίστροφα.



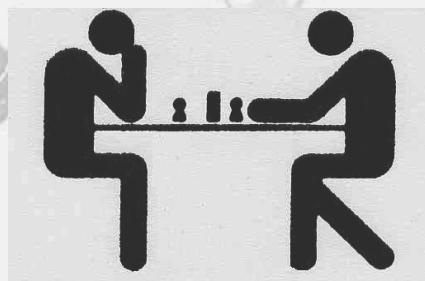
Όπως φαίνεται στο παραπάνω διάγραμμα, ο λευκός ιππος από το e5 μπορεί να μετακινηθεί στα τετράγωνα δ7, ζ7, γ6, η6, γ4, ζ4, δ3 ή ζ3.

Η πορεία που ακολουθεί είναι μέσω των αστερίσκων στην αρχή και έπειτα καταλήγει στη μαύρη κουκίδα. Έτσι σχηματίζεται το γράμμα Γ.



Στο προηγούμενο διάγραμμα βλέπουμε πώς ο ίππος μπορεί να αιχμαλωτίσει οκτώ πιόνια-κουκίδες, χωρίς άλλα κομμάτια στη σκακιέρα — μόνο κινήσεις των λευκών. Ο ίππος αιχμαλωτίζει αντίπαλα κομμάτια όταν αυτά βρίσκονται πάνω στο τελευταίο τετράγωνο όπου μετακινείται.

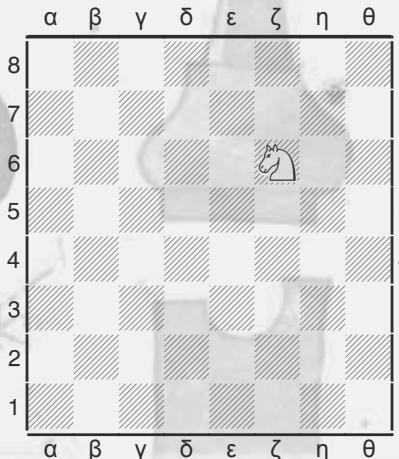
Για να σημειώσουμε την κίνηση του ίππου γράφουμε I (το πρώτο γράμμα της λέξης ίππος) μπροστά από το όνομα του τετραγώνου όπου θα μετακινηθεί. Για παράδειγμα, αν ο ίππος μετακινηθεί από το ε5 στο ζ3, τότε θα γράψουμε Iζ3 ή Ie5-ζ3 στην αναλυτική σημειογραφία.

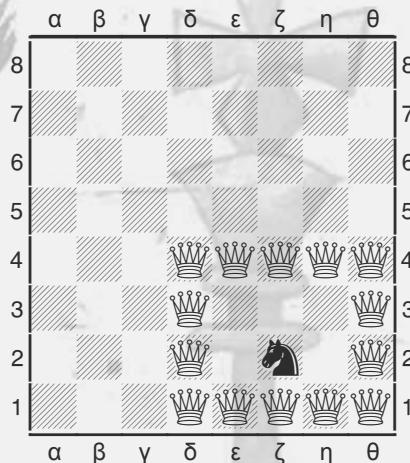
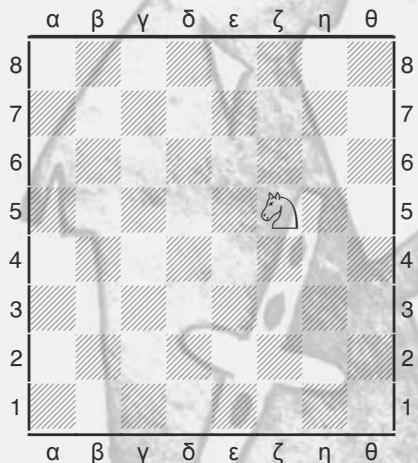
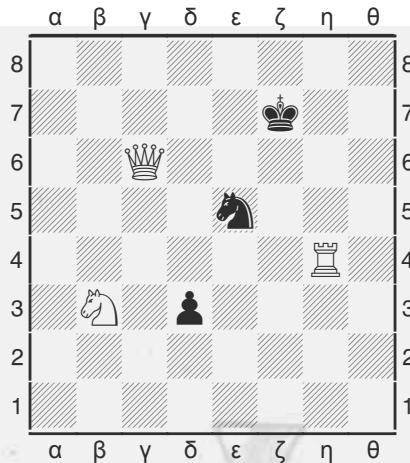
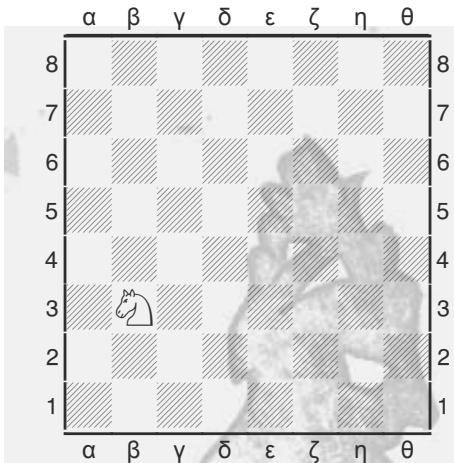


Ασκήσεις

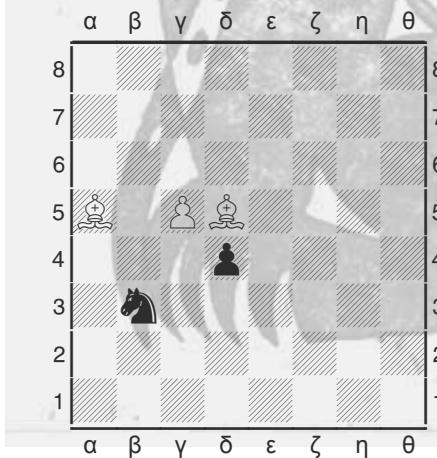
Για την καλύτερη κατανόηση της κίνησης του ίππου, προσπαθήστε να λύσετε τις ασκήσεις (διαγράμματα) που ακολουθούν.

Στα τρία πρώτα διαγράμματα σημειώστε με αστερίσκους και μαύρες κουκίδες τα τετράγωνα όπου μπορεί να μετακινηθεί ο λευκός ιππος, όπως ακριβώς έχουμε δει σε προηγούμενο διάγραμμα.





Στα επόμενα τρία διαγράμματα να σημειώσετε ποια κομμάτια μπορεί να αιχμαλωτίσει ο μάυρος ίππος:



Πρακτική

Για να κατανοήσετε καλύτερα την κίνηση του πύργου και του ίππου, χωριστείτε σε ομάδες των δύο ατόμων και παίξτε μερικές παρτίδες όπου θα υπάρχουν στη σκακιέρα μόνο οι πύργοι και οι ίπποι. Ο εκπαιδευτής σας θα διορθώσει τα πιθανά λάθη σας και θα σας βοηθήσει να κατανοήσετε πλήρως τις κινήσεις των δύο νέων κομματιών. Επαναλάβετε στο σπίτι σας τις ασκήσεις.

Λύσεις Ασκήσεων

Οι λύσεις των ασκήσεων του προηγούμενου, 2^ο μαθήματος (Βασιλιάς & Βασίλισσα), είναι οι εξής:

Διάγραμμα 1: e2-δ3-γ4-β5-α6-β7-α8.

Διάγραμμα 2: β3-α4-β5-α6-β7-α8.

Διάγραμμα 3: η2-ζ3-ε4-δ5-γ6-β7-α8.

Σκακιστικά Βήματα

Τόμος Α'

Το σκάκι είναι ένας εντυπωσιακός συνδυασμός παιχνιδιού, επιστήμης, και τέχνης. Αυτό ίσως εξηγεί γιατί είναι αναμφισβήτητα το δημοφιλέστερο πνευματικό άθλημα στον κόσμο, με εκατομμύρια ενεργούς αθλητές –σε ερασιτεχνικό και αγωνιστικό επίπεδο. Όπως όμως συμβαίνει με κάθε τέχνη αντίστοιχης ομορφιάς και δυσκολίας, για να ανακαλύψει κανείς τα μυστικά του χρειάζεται κόπο και μέθοδο.

Τα δύο βιβλία της σειράς *Σκακιστικά Βήματα* φιλοδοξούν να είναι απλά και ευανάγνωστα ώστε να είναι κατάλληλα για τους αρχάριους σκακιστές, αλλά και να θέσουν ταυτόχρονα τις σωστές εκπαιδευτικές βάσεις για την περαιτέρω πρόοδό τους. Περιέχουν τις απόψεις ενός κορυφαίου σκακιστή, προπονητή και συγγραφέα με πλούσια πείρα στον σκακιστικό χώρο, και προσφέρουν τη βασική εκπαίδευση σε όσους ενδιαφέρονται να εντυφώσουν στα μυστικά αυτού του πνευματικού αθλήματος.

Για την επιλογή και την παρουσίαση των θεμάτων, ο συγγραφέας βασίστηκε στην πείρα που απέκτησε από τη συμμετοχή του σε δύο Επιτροπές της Διεθνούς Σκακιστικής Ομοσπονδίας (FIDE) –την Επιτροπή Προπονητών και τη Σχολική Επιτροπή– και από τη θητεία του στη θέση του Τεχνικού Συμβούλου της Ελληνικής Σκακιστικής Ομοσπονδίας (ΕΣΟ). Η συγκεκριμένη σειρά βιβλίων είναι εγκεκριμένη από τη Διεθνή Ομοσπονδία Σκακιού (FIDE) και έχει σταλεί (στην αγγλική γλώσσα) σε όλες τις ομοσπονδίες-μέλη της, προκειμένου να χρησιμοποιείται ως βασικός οδηγός σε σχολικά προγράμματα.

Οδηγός Σχολικής Εκπαίδευσης

Εγκεκριμένος από τη Διεθνή Σκακιστική Ομοσπονδία
(Fédération Internationale des Échecs)



ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ

Δαμοκού 4, Σταθμός Λαρίσης, 10440 ΑΘΗΝΑ, Τηλ. 210-5237635
www.klidarithmos.gr info@klidarithmos.gr

ISBN 978-960-461-628-2

9 789604 616282