

ΣΚΑΚΙ



Το πιο συναρπαστικό παιχνίδι στρατηγικής

Λάμπρος Στεφάνου

Ιστορία του σκακιού

- Παραλλαγές του παιχνιδιού παίζονταν στην αρχαιότητα σε πολλές χώρες και πολλές διεκδικούν την καταγωγή του.
- Το σκάκι όπως το ξέρουμε σήμερα διαμορφώθηκε τον 15^ο αιώνα στην Ευρώπη και από εκεί εξαπλώθηκε σε ολόκληρο τον κόσμο.
- Στην Ευρώπη το είχαν φέρει οι Άραβες, στους οποίους το έδωσαν οι Πέρσες.

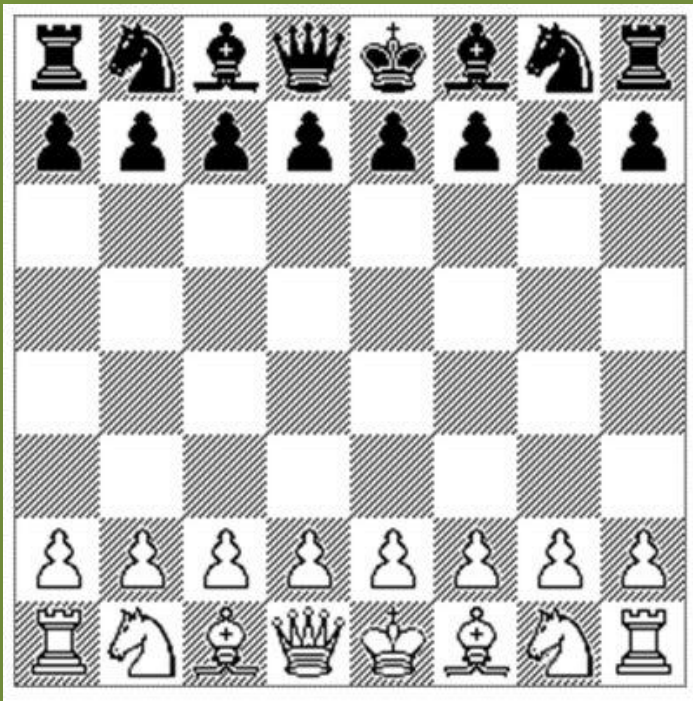
Ιστορία του σκακιού

- Το σκάκι γνώρισε μεγάλη ανάπτυξη τον 19^ο αιώνα.
- Την περίοδο εκείνη διοργανώνονται επίσημα πρωταθλήματα, τυπώνονται γραμματόσημα με θέμα το σκάκι και γράφονται πολλά βιβλία για το παιχνίδι αυτό.
- Στις μέρες μας δεν παίζουν μόνο οι άνθρωποι σκάκι, αλλά και οι Η/Υ. Ακόμα και οι ισχυρότεροι παίκτες δυσκολεύονται να νικήσουν τους Η/Υ.

Φιλοσοφία του σκακιού

- Ανταγωνιστικό πνευματικό παιχνίδι που παίζεται με δύο παίκτες.
- Το παιχνίδι αυτό έχει τη μορφή μιας μάχης που γίνεται ανάμεσα σε δύο στρατόπεδα.
- Πεδίο μάχης είναι η σκακιέρα, που είναι χωρισμένη σε 64 τετράγωνα.
- Οι παίκτες μετακινούν με τη σειρά τα κομμάτια τους πάνω στη σκακιέρα.
- Νικητής είναι αυτός που θα αιχμαλωτίσει τον βασιλιά του άλλου παίκτη.

Βασικοί κανόνες



Η σκακιέρα τοποθετείται
ώστε το **άσπρο** τετράγωνο
να είναι στα **δεξιά** του
παίκτη. Στη διπλανή
σκακιέρα μπορείτε να
δείτε τις αρχικές θέσεις
των κομματιών.

Βασικοί κανόνες

- Ο παίκτης που έχει τα λευκά κομμάτια πάντα κάνει την πρώτη κίνηση.
- Αν ένα πιόνι φτάσει στην τελευταία γραμμή μπορεί να μετατραπεί σε οποιοδήποτε άλλο κομμάτι εκτός του βασιλιά.

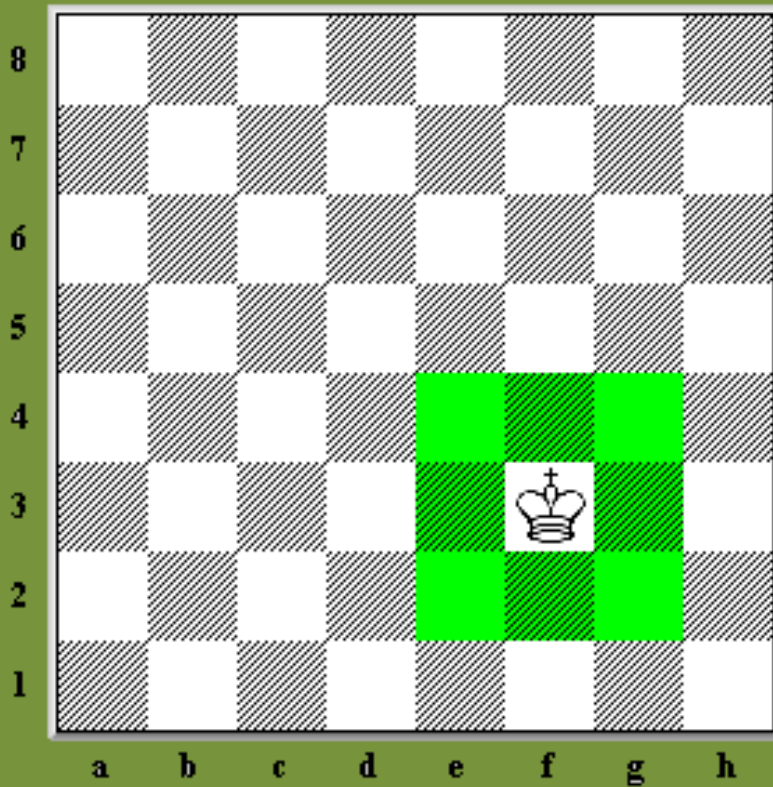
Βασικοί κανόνες

- **Σαχ:** Το σαχ είναι μια επίθεση κατά του εχθρικού βασιλιά. Όταν ο βασιλιάς σας βρίσκεται σε σαχ, δηλαδή απειλείται, μπορείτε να αιχμαλωτίσετε το επιτιθέμενο κομμάτι, να κινήσετε κάποιο άλλο κομμάτι ανάμεσα στο βασιλιά και αυτό ή να κινήσετε το βασιλιά σε ασφαλές τετράγωνο.

Βασικοί κανονισμοί

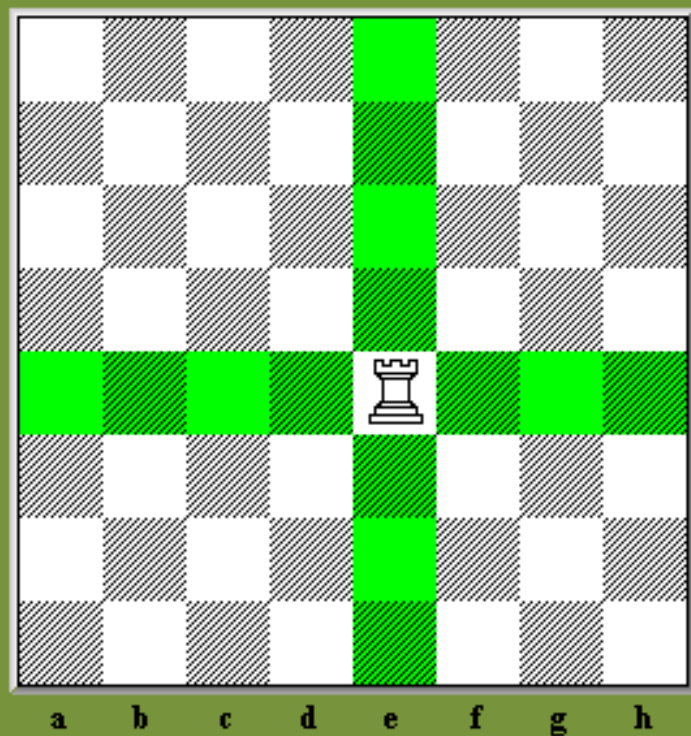
- **Ματ:** Αν ο βασιλιάς σας βρίσκεται σε θέση σαχ και δεν μπορείτε να το αποφύγετε με κανένα τρόπο, τότε βρίσκεστε σε **ματ**. Ο παίκτης που βρίσκεται σε ματ **ηττάται**.
- **Ισοπαλία:** Ισοπαλία (**νούλα**) έχουμε όταν μια παρτίδα ολοκληρώνεται χωρίς νικητή. Μια παρτίδα μπορεί να λήξει ισόπαλη με διάφορους τρόπους. Ο συνηθέστερος τρόπος είναι με συμφωνία των παικτών, στην περίπτωση που αδυνατούν να επιφέρουν ματ στον αντίπαλο βασιλιά.

Ο βασιλιάς



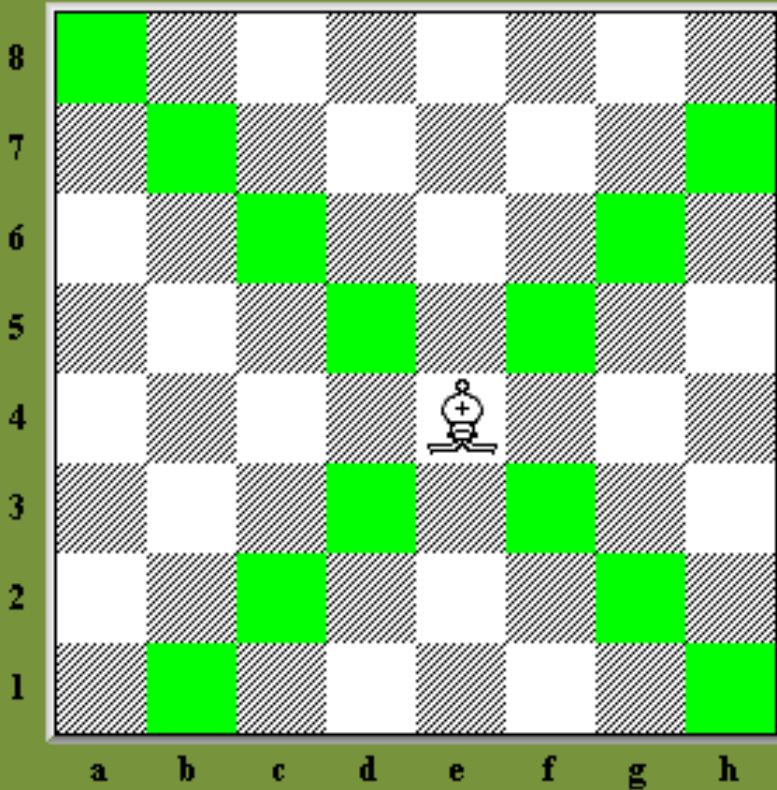
Ο βασιλιάς είναι το πολυτιμότερο κομμάτι. Με την απώλεια του βασιλιά χάνεται και η παρτίδα. Ο βασιλιάς μπορεί να κινείται κατά ένα τετράγωνο προς οποιαδήποτε κατεύθυνση.

Ο πύργος



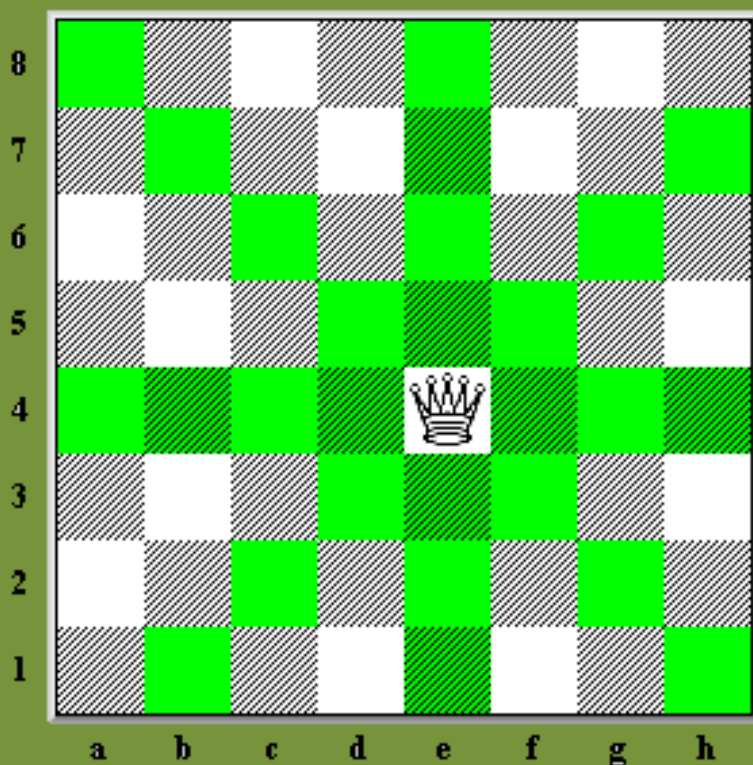
Ο πύργος μπορεί να κινηθεί σε οποιοδήποτε αριθμό κενών τετραγώνων, τόσο οριζόντια όσο και κάθετα.

Ο αξιωματικός



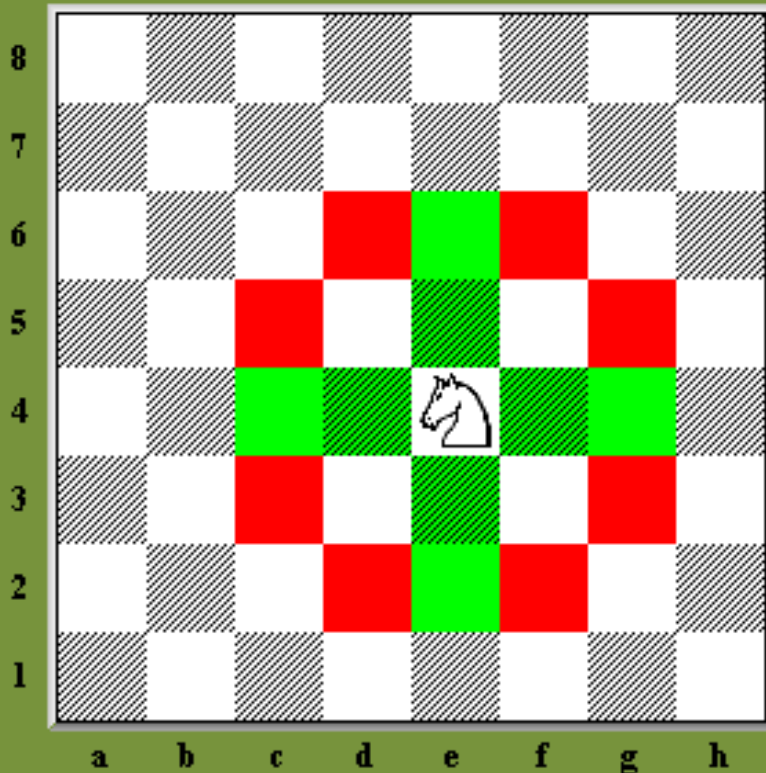
Ο αξιωματικός μπορεί να κινηθεί διαγώνια σε οποιοδήποτε αριθμό κενών τετραγώνων.

Η βασίλισσα



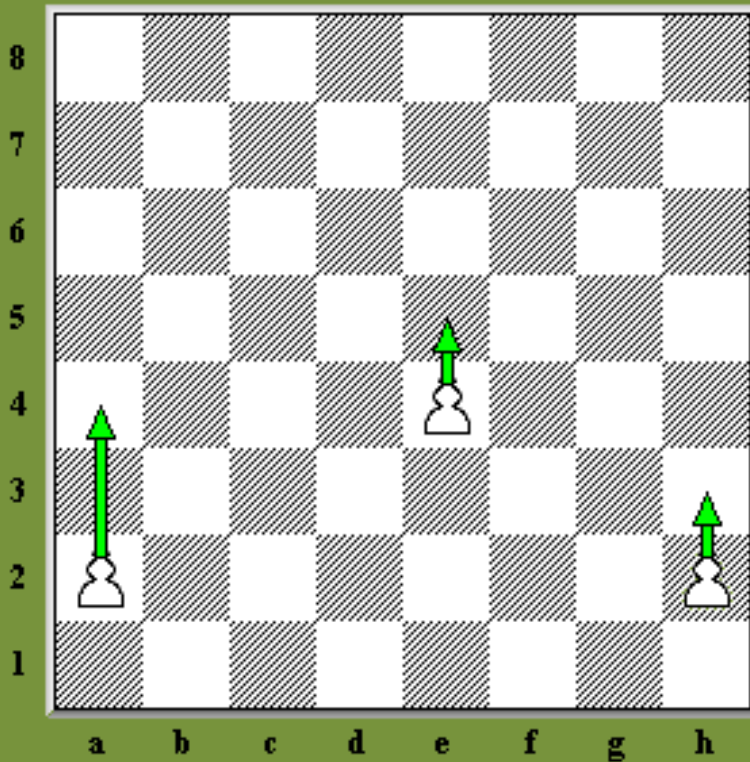
Η βασίλισσα είναι το ισχυρότερο κομμάτι στο σκάκι και συνδυάζει τις κινήσεις του πύργου και του αξιωματικού. Μπορεί να κινηθεί σε οποιοδήποτε αριθμό κενών τετραγώνων οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια.

Ο ίππος



Ο ίππος (άλογο) είναι το μοναδικό κομμάτι που έχει τη δυνατότητα υπερπήδησης άλλων κομματιών. Ο ίππος κινείται δύο τετράγωνα οριζόντια ή κάθετα και ακολούθως άλλο ένα δεξιά ή αριστερά (σχηματίζεται έτσι ένα μπαστουνάκι).

Το πιόνι



Το πιόνι (ή στρατιώτης) μπορεί να κινηθεί ένα τετράγωνο εμπρός, ή και δύο μόνο στην πρώτη του κίνηση. Είναι το μοναδικό κομμάτι του σκακιού που αιχμαλωτίζει τα αντίπαλα κομμάτια με τρόπο διαφορετικό από αυτόν που κινείται. Ενώ κινείται εμπρός, αιχμαλωτίζει διαγώνια.