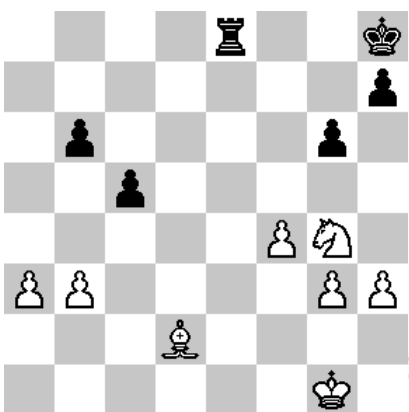


ΔΙΠΛΗ ΑΠΕΙΛΗ ΜΕ ΙΠΠΟ

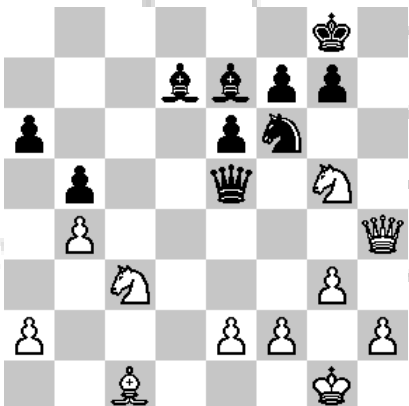
Όταν απειλώντας με Ίππο δύο αξίες συγχρόνως, για να γλυτώσει η μεγαλύτερη αξία, κερδίζουμε τη μικρότερη.



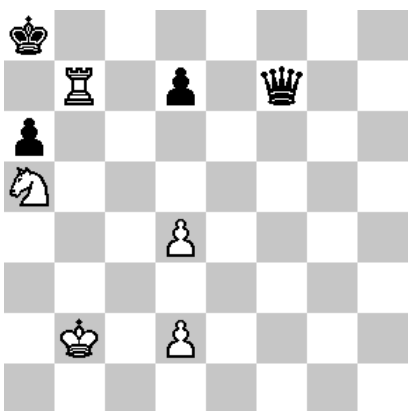
Παίζουν τα λευκά



Παίζουν τα λευκά



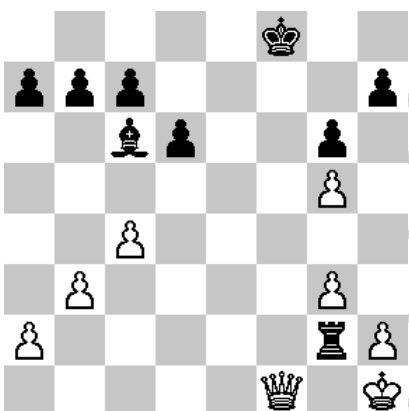
Παίζουν τα λευκά



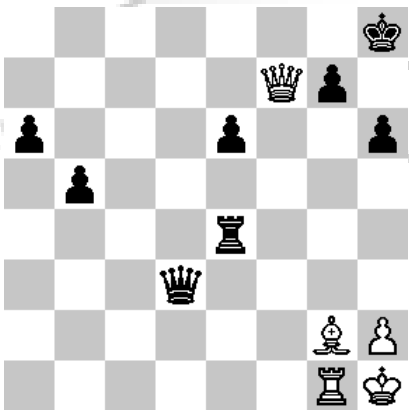
Παίζουν τα λευκά

ΣΑΧ Η΄ ΕΠΙΘΕΣΗ ΕΞ ΑΠΟΚΑΛΥΨΕΩΣ

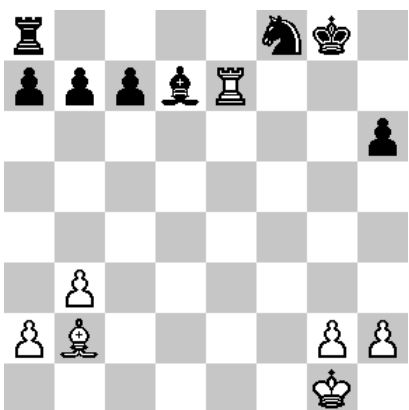
Όταν ανάμεσα σε επιθετική μας μονάδα και στον αντίπαλο Βασιλιά (ή απλά κάποιο ανώτερο κομμάτι) βρίσκεται κάποιο δικό μας κομμάτι, υπάρχει η δυνατότητα, όταν το κινήσουμε να απειληθεί ο Βασιλιάς (ή η ανώτερη μονάδα) από την επιθετική αυτή μονάδα.



Παίζουν τα μαύρα

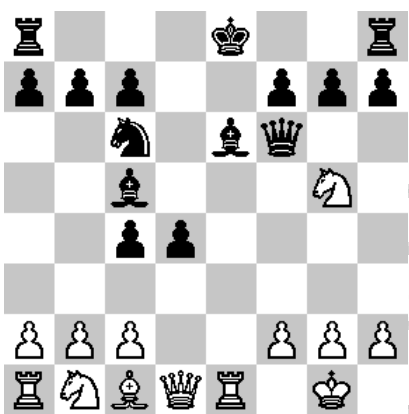


Παίζουν τα λευκά

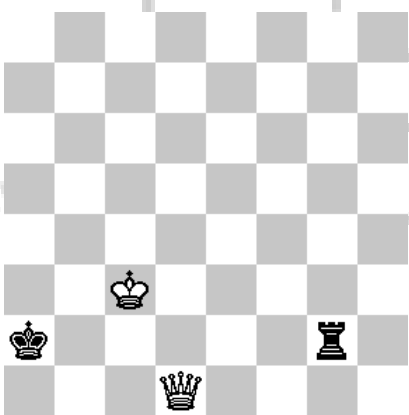


Παίζουν τα λευκά. Κερδίζουν υλικό.

ΑΛΛΕΣ ΔΙΠΛΕΣ ΑΠΕΙΛΕΣ



Παίζουν τα λευκά



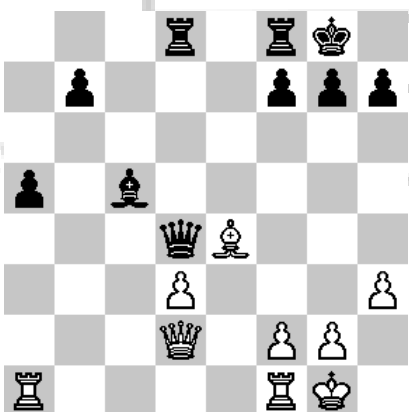
Παίζουν τα λευκά



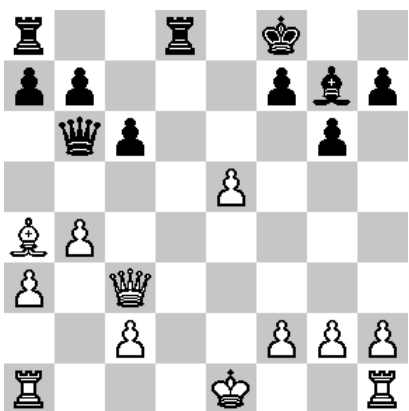
Παίζουν τα λευκά

ΚΑΡΦΩΜΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ

Λέμε ότι ένα κομμάτι είναι καρφωμένο όταν απειλείται από Πύργο ή Αξιωματικό ή Βασίλισσα και δεν μπορούμε να το μετακινήσουμε χωρίς να χάσουμε κομμάτι μεγαλύτερης αξίας το οποίο βρίσκεται πίσω από το καρφωμένο κομμάτι. Ένα κάρφωμα λέγεται απόλυτο όταν πίσω από το καρφωμένο κομμάτι βρίσκεται ο Βασιλιάς. Σε αυτή την περίπτωση το καρφωμένο κομμάτι δεν επιτρέπεται να μετακινηθεί. Σε κάθε άλλη περίπτωση το κάρφωμα λέγεται σχετικό και το καρφωμένο κομμάτι επιτρέπεται να μετακινηθεί άσχετα αν αυτό είναι καλή κίνηση ή όχι.



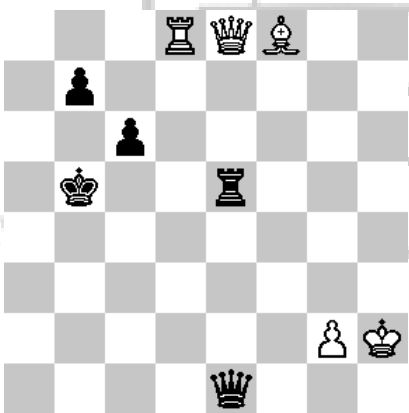
Παίζουν τα μαύρα



ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



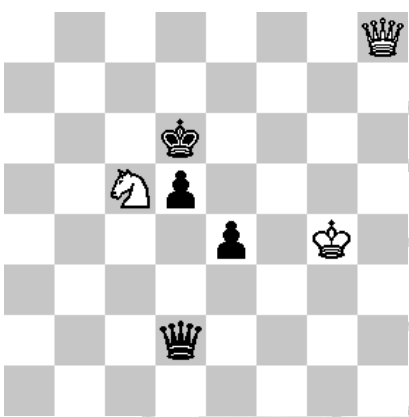
ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

ΣΟΥΒΛΙΣΜΑ

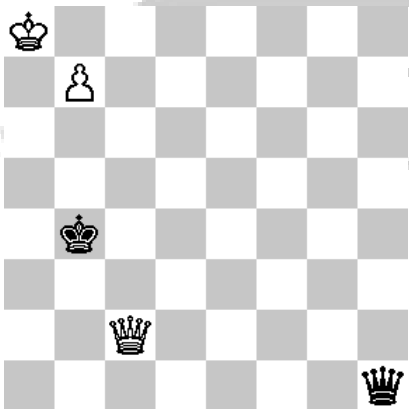
Όταν το μεγάλο κομμάτι, αυτή τη φορά, κρύβει πίσω του το μικρότερο και όντας υποχρεωμένο να κινηθεί μετά από την απειλή εκείνο θα παραδοθεί στον αντίπαλο.



Παίζουν τα λευκά



Παίζουν τα λευκά



Παίζουν τα λευκά

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

