

TURINYS

	Įvadas tėvams ir mokytojams	5
	Įžanga	10
1 skyrius.	Pėstininkai	13
2 skyrius.	En passant	23
3 skyrius.	Karo vežimas	29
4 skyrius.	Dramblys	37
5 skyrius.	Valdovė	45
6 skyrius.	Kavalerija	53
7 skyrius.	Karalius	61
8 skyrius.	Šachas ir matas	69
9 skyrius.	Patas ir kitos lygiosios	77
10 skyrius.	Pėstininko paaukštinimas ir rokiruotė	85
11 skyrius.	Šachmatų figūrų vertė	93
12 skyrius.	Kvailio matas	99
13 skyrius.	Stebėk priešą	105
14 skyrius.	Kirsk	113
15 skyrius.	Atsarga gėdos nedaro	119
16 skyrius.	Giljotina	125
17 skyrius.	Mirties bučinys	133
18 skyrius.	Vaikiškas matas	139
19 skyrius.	Valdovės šakutė	147
20 skyrius.	Žirgo šakutė	153
21 skyrius.	Surišimas	161
22 skyrius.	Pasala	167
23 skyrius.	Šaudytojų būrys	175
24 skyrius.	Ateivių invazija	183

ĮVADAS TĖVAMS IR MOKYTOJAMS

Ši knyga yra multimedijų projekto, kurio tikslas — išmokyti vaikus žaisti šachmatais, dalis. Svetainėje „chessKIDS“ (www.chesskids.com) rasite daug įvairios mokomosios medžiagos — interaktyvių pamokų, vaizdo įrašų, galvosūkių, užduočių, virtualių šachmatų, kuriais, pasirinkus norimą lygį, galima žaisti trumpus etiudus ir tikras partijas. Joje rasite tėveliams ir mokytojams skirtų patarimų, kaip naudotis šia knygele, kad ji duotų daugiausia naudos.

Tiesą sakant, šachmatai yra ne vaikams, o suaugusiems skirtas žaidimas, reikalaujantis atsakingo požiūrio ir dėmesingumo. Žinoma, reikia pridurti ir tai, kad šachmatais mielai žaidžia daug vaikų, o kai kuriems jų pavyksta pasiekti gerų rezultatų, be to, teisingai mokant, žaidimas šachmatais gali tapti svarbiu ir įvairiapusiu lavinimo ir socialiniu veiksmu. Tačiau jeigu mokyklos šachmatų būrelyje jiems skiriamas pusvalandis ar valanda per savaitę, naudos iš to bus labai mažai, o susidomėjimas — trumpalaikis.

Šveicarų psichologas Jeanas Piagetas išskyrė keturias vaiko kognityvinio vystymosi stadijas. Sensomotorinė stadija (nuo gimimo iki dvejų metų) mūsų nedomina. Anot Piageto, priešoperacinėje stadijoje (nuo dvejų iki septynerių metų) vaikai dar nemąsto logiškai. Šiuo vystymosi etapu jie gali sustatyti figūras žaidimui, išmokti jų pavadinimus ir ėjimus, bet loginės sąvokos, pavyzdžiui, matas, jiems yra pernelyg sudėtingos, kaip, beje, ir apgalvoti, o ne atsitiktiniai ėjimai lentoje. Tiesa, Piageto teorija per daugelį metų labai pakito, ir mes gerai žinome, kad pasitaiko talentingų vaikų, kurie, esant palankioms aplinkybėms, gali labai gerai žaisti šachmatais būdami septynerių.

Konkrečių operacijų stadijoje (nuo septynerių iki dvylikos metų) vaikai jau geba mąstyti logiškai, tačiau ne abstrakčiai, o tik konkrečiai. Tokio amžiaus vaikai supranta šachmatų taisykles, deja, jiems dar pernelyg sudėtinga suvokti susidariusią padėtį skirtingais atžvilgiais, jie kol kas nepajėgia įvertinti visų lentoje esančių figūrų išsidėstymo ir negali logiškai pagrįsti, kurį iš alternatyvių ėjimų reikėtų pasirinkti. Kita vertus, kai kurie vyresni šios amžiaus grupės vaikai jau pasiekia ir šachmatų meistro lygį.

Formalių operacijų stadijoje (nuo dvylikos metų) vaikai mąsto logiškai ir geba operuoti abstrakčiomis sąvokomis. Pradedantieji šioje amžiaus grupėje paprastai greitai perpranta šachmatus ir pradeda žaisti tikras partijas. Tuo tarpu konkrečių operacijų stadijoje vaikai mokosi lėtai, žingsnis po žingsnio. Šią knygą parašiau būtent jiems ir tiems, kurie jau beveik pasiekę šią stadiją.

Štai tokia pedagogine teorija vadovavusi, rašydamas savo knygą ir kurdamas „chessKIDS“ svetainę. Panašaus amžiaus, tai yra nuo šešerių iki aštuonerių metų, vaikams pritinka trumpos ir aiškios pamokos. Kalbėkite su jais, pasakokite, parodykite, leiskite jiems patiems atlikti tai, ko juos mokote, pakartokite, padrąsinkite, dar kartą pakartokite ir vėl padrąsinkite, o galiausiai įsitikinkite, ar jie išmoko pamoką. Tik tada imkitės naujos. Žaidžiant šachmatais svarbu ne tik tiesiogiai su jais susiję įgūdžiai, bet ir platus mąstymas, pastabumas bei vizualizacija.

Jungtinėje Karalystėje pernelyg dažnai būna taip (tą patį daugelį metų dariau ir aš), kad vaikai vieną savaitę mokomi ėjimų, o jau kitą savaitę turi dalyvauti varžybose. Mano nuomone, tai yra tas pat, kas iškart mokyti juos sudėties, atimties, daugybos ir dalybos, tikintis, kad to pakaks ir jie netrukus galės atlikti sudėtingus matematikos veiksmus.

Skubėti nėra jokio reikalo. Jūsų vaikai galės žaisti šachmatais dar maždaug aštuoniasdešimt metų. Jeigu pavėluosite ko nors išmokyti, jie neskubiai pasivys vėliau, tačiau jeigu per daug skubėsite, ir jiems tai bus per sunku, stabtelėkite ir palaukite keletą mėnesių. Jei demonstruosite savo nepasitenkinimą, nieko gero iš to nebus. Dabar, kai rašau šią knygą, aukščiausią reitingą tarp pasaulio šachmatininkų turi norvegas Magnusas Carlsenas, gimęs tūkstantis devyni šimtai devyniasdešimtųjų lapkričio trisde-

šimtą. Magnusas, kurio abu tėvai žaidė šachmatais, ėjimus išmoko būdamas penkerių su puse arba šešerių metų, bet iš pradžių šis žaidimas jam pasirodė per sunkus, todėl prie lentos sugrįžo vėliau, sulaukęs aštuonerių.

Šachmatais galima žaisti dėl įvairių priežasčių ir skirtingu lygiu. Galbūt jūs skaitote šią knygą todėl, kad per Kalėdas pas jus užsuka dėdė Fredas, mielai žaidžiantis šį žaidimą, ir jūs manote, kad būtų šaunu, jeigu jūsų mažasis Džonis arba Dženė galėtų įveikti jį. Tai labai gerai. Šioje knygoje rasite viską, kas tik jums gali būti reikalinga, be to, galbūt paaiškės, kad pats dėdė Fredas nežino visų taisyklių. Išbandykite, žaisdami su juo, „en passant“ taisyklę ir pažiūrėkite, kas nutiks!

Galimas dalykas, mokykloje, kurioje mokosi Džonis ir Dženė, veikia šachmatų būrelis, o jūs kur nors skaitėte, kad žaisti šachmatais yra naujinga, todėl norėtumėte, jog ir jie imtų lankyti šį būrelį. Tai puiku, tik žinokite, kad jie tikriausiai pamirš tai, ko jame išmoko, arba kažko nesuspraus, jeigu jų žinios nebus įtvirtintos namuose, jums padedant. Jeigu tikrai norite, kad šachmatai duotų naudos jūsų vaikams, jums teks padirbėti kartu su jais, o mūsų multimedijų projektas palengvins jų triūsą ir suteiks jiems džiaugsmo.

Galbūt jūsų ambicijos didesnės ir jūs norėtumėte suteikti Džoniui ir Dženei galimybę žaisti aukštesniame, gal net tarptautiniame lygmenyje, vildamasis, kad jie vieną dieną taps tarptautiniais meistrais arba didmeistrais. Ši knyga tik padės jiems žengti pirmuosius žingsnius, bet šie žingsniai bus tvirti. Sakoma, norint išmokti gerai žaisti šachmatais, prie lentos reikia praleisti dešimt tūkstančių valandų, o be to, rekomenduojama pradėti kuo anksčiau. Tai reiškia keletą valandų per savaitę, o gal net nuo dešimties iki dvidešimties valandų, jei norite, kad jie pasiektų patį aukščiausią lygį. Tačiau šiuo atveju kebliausia, jog už savo vaikus, kol jie maži, sprendžiate jūs, todėl vėliau, nutarę rinktis kitą kelią, jie jums gali ir nepadėkoti. Be to, net ir turėdami pakankamai gabumų žaisti aukštu lygiu, jie gali stokoti emocijų įgūdžių.

Šioje knygoje susipažinsite su šachmatų taisyklėmis, bent jau su tomis, kurias reikia žinoti eiliniam žaidėjui (norint dalyvauti rimtose varžybose, reikės mokėti šiek tiek daugiau), gausite pačių elementariausių pata-

rimų šachmatų strategijos ir taktikos klausimais. Ypatingas dėmesys joje skiriamas kognityviniams šachmatininko įgūdžiams lavinti bei trims klausimams, kuriuos, žaidžiant šachmatais, reikia užduoti sau prieš kiekvieną ėjimą: kokius gerus ėjimus galiu atlikti, kokius gerus ėjimus gali atlikti mano varžovas, ar mano būsimas ėjimas yra saugus? Kol neišidėmėsite šių klausimų, — o vaikams tai labai sunku, — nebūsite tikras šachmatininkas. Pirmoje dalyje apsiribojama trumpais etiudais, kuriuose dalyvauja po kelias figūras iš abiejų pusių. Esminiai įgūdžiai geriausiai lavinami būtent etiuduose, o ne žaidžiant sudėtingas „didžiųjų šachmatų“ partijas su daugybe figūrų ir plačia galimybių įvairove.

Šioje knygelėje rasite ir patarimų, kaip lavinti atmintį ir dėmesingumą, kaip priimti sprendimus, laikytis žaidimo plano ir daugelį kitų. O pasakojimo siužetas, sokratiškas mokymo metodas ir sarkastiškas humoras atvers vaikams galimybę pasikalbėti su tėvais įvairiomis temomis, pavyzdžiui, apie berniukų ir mergaičių skirtumus, norą pranokti kitus ir agresiją, požiūrį į laimėjimus ir pralaimėjimus, sėkmę ir nesėkmę, taip pat apie tėvų ir vaikų tarpusavio santykius. Informacija, kurią rasite interneto svetainėje, padės susieti mokymo medžiagą su dalykais, įtrauktais į mokyklines ugdymo programas.

Skaitant šią knygą, gali kilti klausimas, kodėl šachmatams taikoma karo metafora. Šachmatai atsirado Indijoje maždaug 600 m. pr. Kr., o figūros atvaizdavo to meto kariuomenės tipą, taigi šachmatai iš tiesų yra karinis, o ne šiaip abstraktus strateginis žaidimas. Tai supratęs, bus lengviau suprasti, kas vyksta lentoje. Žymiausių šachmatininkų pasisakymai ir knygų apie šachmatų pavadinimai byloja, kad geriausi žaidėjai, kalbėdami apie šį žaidimą, dažnai vartoja terminus, susijusius su agresija, smurtu ir naikinimu, tiesa, siauroje aplinkoje ir laikydamiesi etiketo. „Šachmatai yra sporto — nuožmaus sporto — šaka“, — teigė Marcelis Duychampas, tarptautinis šachmatų meistras ir vienas iš įtakingiausių dvidešimto amžiaus menininkų. O amerikiečių (buvęs SSRS) didmeistris Borisas Gulko savo mokiniams tvirtina, kad šachmatai yra chuliganams skirta sporto šaka.

Berniukai ir mergaitės, kurių amžius atitinka konkrečių operacijų etapo pradžią, ima vystytis skirtingai kaip asmenybės, ir daugelis berniukų

(ir kai kurios mergaitės) ima labiau domėtis kova, ginklais ir kariais. Tai yra visiškai normalaus ir sveiko vaikų vystymosi fazė, todėl, apie tai atvirai kalbant ir vaikų domėjimąsi nukreipiant tinkama, konstruktyvia linkme bei įtraukiant juos į fizinę ir protinę veiklą, baimintis neigiamų pasekmių nereikėtų. Konradas Lorenzas yra paaiškinęs, kad agresija –tai visiškai natūralus instinktas, kuris savaime nėra nei blogas, nei geras. Šioje knygoje ir svetainėje „chessKIDS“ taikomas metodas yra dvikryptis: pasitelkiant smurtinius vaizdinius, siekiama prikaustyti vaikų dėmesį ir netgi prajuokinti, bet kartu suteikti ir pretekstą diskusijoms su tėvais ir pedagogais apie smurtą ir agresiją.

Galiausiai, nors mokyklų šachmatų būreliuose daug triukšmo ir chaoso, „tikrasis“ šachmatų pasaulis yra tylus ir gerai organizuotas. Vaikams su autizmo spektro ypatumais, dažnai pasižymintiems matematiniais arba kompiuterinių technologijų sugebėjimais, linkusiems visą dėmesį skirti savo specifiniam pomėgiui ir nereikalaujantiems stipraus išorinio stimulo, šachmatai gali tapti idealiu ir net jų ateitį lemiančiu pomėgiu. Šachmatų pasaulyje jie susipažins ir susidraugaus su bendraminčiais, kurie juos vertins tik pagal ėjimus šachmatų lentoje. Šiems vaikams aš jaučiu ypatingą artumą, ir mano veikla skirta pirmiausia jiems.

Jeigu, skaitant šią knygą, kiltų klausimų ar turėtumėte pastebėjimų, galite su manimi susisiekti elektroninio pašto adresu, nurodytu svetainėse www.chesskids.com arba www.richardjames.org.uk.

IŽANGA

— S emai, Alisa, jūs nuolat susipešate. Greičiau eikite namo, kol neįsivėlėte į didesnius nemalonumus. Jeigu dar kartą pamatysiu pykstantis, kasdien liksite po pamokų.

Griždami namo jie priėjo duris, ant kurių buvo skelbimas:

STOKITE Į KARIUOMENĘ REGISTRUOJAME NAUJOKUS

— Gal užėikime, Alisa? — paklausė Semas.

— Nesu tikra, — atsakė jo sesuo dvynė. — Ar tu manai, kad mamai ir tėčiui tai patiktų?

— O koks skirtumas? Jei įstosime į kariuomenę, mums bus leidžiama ne tik peštis, bet ir kautis, argi ne?

— Manau, kad taip. Jei tu tikrai to nori, ir aš eisiu kartu su tavimi.

* * * * *

— Sveiki, mes norėtume stoti į kariuomenę.

— Mes ieškome pačių protingiausių ir drąsiausių visoje planetoje vaikų. Ar jūs esate protingi ir drąsūs?

— Aš pats drąsiausias vaikas visoje planetoje, — atsakė Semas.

— O aš protingiausia, — pridūrė Alisa. — O kodėl jūs norite, kad kariuomenėje tarnautų vaikai?

— Mums atėjo žinutė iš kosmoso. Pikti ateiviai iš Kaisos planetos ketina užgrobti Žemę. Todėl ieškome protingiausių ir drąsiausių visoje mūsų planetoje vaikų, kurie pajęgtų susikauti su jais.

— Bet kodėl būtent vaikai? Kodėl ne suaugusieji? — toliau klausinėjo Alisa.

— Todėl, kad vaikai daug protingesni už suaugusiuosius, taip pat ir drąsesni. Suaugusieji labai bijo ateivių.

— Ką tu manai, Semai? Gal reikėtų pabandyti?

— Atrodo, gali būti smagiau negu mokykloje.

— Jei norite tapti kariais, teks atvykti čia kiekvieną savaitę po pamokų. Tačiau apie ateivius negalima prasitarti niekam iš suaugusiųjų.

— Ką gi, susitiksiame ateinančią savaitę, — tarė Semas.

* * * * *

— Klausyk, Alisa, man dabar dingtelėjo viena mintis. Juk mums reikės kaip nors pasiaiškinti, kodėl po pamokų taip vėlai grįžtame namo.

— Aš jau sugalvojau, Semai. Pasakysime mamai, kad lankome šachmatų būrelį. Šachmatai — mielas ramus žaidimas. Suaugusiems tai patinka.

1 SKYRIUS

PĖSTININKAI

— **A**tėjome į pirmą pamoką. Kada galėsime kautis? — paklausė Semas.

— Kantrybės, Semai. Pirmiausia jums teks kai ko išmokti.

— Mūšis su kaisiečiais vyks pagal Žvaigždžių karų taisykles. Šios taisyklės numato, jog kaunasi dvi kariuomenės — Baltieji ir Juodieji. Mūšį pradeda Baltieji, o jau paskui abi pusės pasikeisdamos atlieka po vieną veiksmą. Tai reiškia, kad turėsite laiko apgalvoti, ką darysite toliau. Kaip jau supratote, norėdami laimėti, turėsite būti ypač protingi ir drąsūs. Kaisiečiai tokias kautynes vadina šachmatais, taigi ir mes taip darysime.

— Ar ten mūšio laukas? Kodėl pusė jo raudona? — paklausė Alisos brolis dvynys.

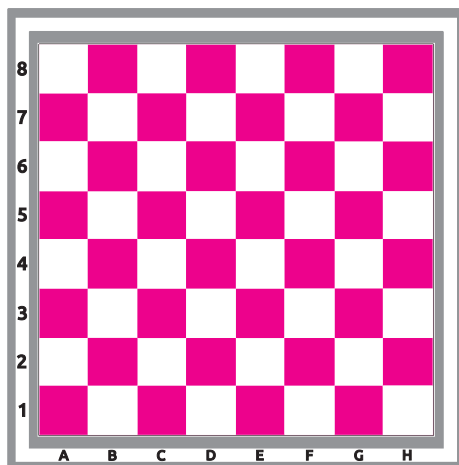
— Jis suteptas žuvusių karių krauju, Semai. Kada nors ten liks ir tavo kraujo žymė.

— Pagaliau atsiimsi už visas man padarytas niekšybes, — pagąsdino brolių Alisa.

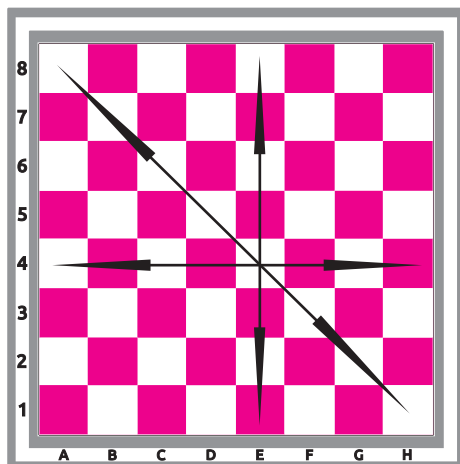
— Puiku. Aš nebijau.

— Pakaks. Jei nenurimsite, sudaušiu jus kaktomis. Čia ne mokykla — tikiuosi, suprantate. Neketinu būti lipšnus ir nesielgsiu kaip jūsų mokytojai. Liaukitės ginčijęsi ir pažvelkite į mūšio lauką. Jis padalytas į aštuonias eilutes ir aštuonis stulpelius. Kiekvieną eilutę ir stulpelį sudaro po aštuonis langelius. Taigi iš viso yra šešiasdešimt keturi langeliai. Jei moko-

tės matematikos, žinote, kad, aštuonis padauginę iš aštuonių, gauname šešiasdešimt keturis.



— Langeliai būna šviesūs ir tamsūs — šviesius vadiname BALTAIS LANGELIAIS, o tamsius — JUODAIS LANGELIAIS, net jeigu šie yra raudoni. O dabar klausykite itin atidžiai, nes tai labai svarbu. Dešinysis apatinis lentos langelis visada turi būti baltas. Gerai įsidėmėkite: DEŠINĖJE — BALTAS LANGELIS! Taip pat prisiminkite ir tai, jog aštuonios langelių eilutės



mūšio lauke yra vadinamos GULSTINĖMIS, o aštuoni stulpeliai — VERTIKALĖMIS. Vienodos spalvos langeliai sudaro įstrižaines. Stebėtina tai, kad jos ir vadinamos ĮSTRIŽAINĖMIS.

— Jei atidžiai pažvelgsite į mūšio lauką, vadinamą šachmatų lenta, aplink jį pastebėsite skaičius nuo vieno iki aštuonių ir raides nuo „a“ iki „h“. Kiekvienas langelis turi pavadinimą, kurį sudaro jo VERTIKALĖS raidė ir jo GULSTINĖS skaičius. Pavyzdžiui, a1, e4 arba h8.



*Gerai įsidėmėkite:
DEŠINYSIS APATINIS
lentos langelis
visada turi būti
BALTA.*

— Kadangi apie mūšio lauką jau žinote viską, metas pirmajam mūšiui.

— Atrodo, neblogai, — apsidžiaugė Semas. — Ar aš galėsiu kariauti prieš ateivius?

— Eime į mūšio lauką, ir aš paaiškinsiu, ką turėsite daryti. Šiame mūšyje jūs kovosite PĖSTININKŲ gretose.

— Paštininkų? — paklausė Semas.

— Ne paštininkų, o pėstininkų, — pataisė brolių Alisa.

— Kiekviena kariuomenė turi aštuonis pėstininkus. BALTIEJI PĖSTININKAI išsidėstę langeliuose nuo a2 iki h2, o JUODIEJI PĖSTININKAI — nuo a7 iki h7.

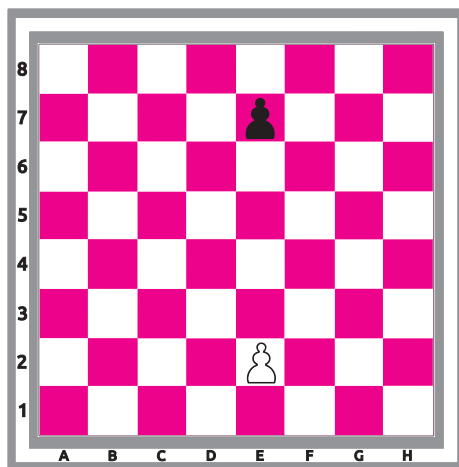


*Kiekviena kariuomenė turi
aštuonis pėstininkus.*

BALTIEJI PĖSTININKAI

*išsidėstę langeliuose nuo
a2 iki h2, o JUODIEJI PĖSTININKAI –
nuo a7 iki h7.*

— Semai, tu būsi baltas pėstininkas. Atsistok į langelį e2.
Alisa, o tu būsi juodas pėstininkas, todėl eik ir atsistok į langelį
e7. Kadangi tu, Semai, vadovauji baltosioms figūroms, tai tu
ir pradedi. Gali judėti tik į priekį, tačiau turi pasirinkimą eiti
vieną arba du langelius. Ką renkiesi?



— Eisiu du langelius į priekį. Vadinasi, atsidursiu langely-
je e4, ar ne?

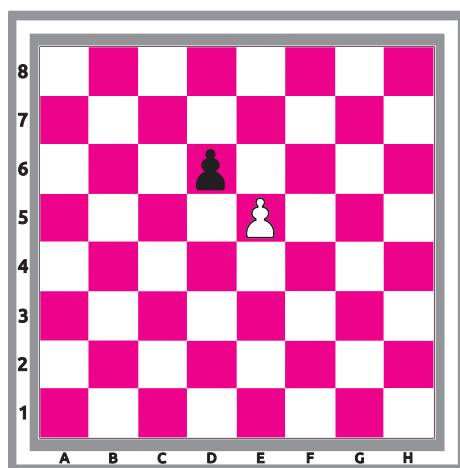
— Labai gerai. O dabar eilė tau, Alisa. Tu irgi turi tokį patį
pasirinkimą. Vieną langelį ar du?



Pirmuoju ėjimu pėstininkas gali judėti į priekį vieną arba du langelius.

Vėliau, atlikęs pirmą ėjimą, jis gali eiti tik vieną langelį.

- Aš eisiu pirmyn vieną langelį, į e6, — nusprendė Alisa.
- Vėliau, atlikęs pirmą ėjimą, gali eiti tik vieną langelį į priekį. Todėl tu, Semai, dabar gali eiti į e5. Ką gi, Alisai nebeliko ėjimų.
- Nepasakyčiau, kad labai įdomu, — pareiškė Semas.
- Būk kantrus, Semai. O dabar, Alisa, įsivaizduok, kad esi ne langelyje e6, o d6. Pagal šachmatų taisykles, šiuo atveju tu gali NUKIRSTI Semą.



- Tai neteisinga, — paprieštaravo berniukas.
- Minutėlę. Jei dabar, Semai, būtų tavo ėjimas, tu ga-

lėtum nukirsti Alisą. Pėstininkai KERTA priešus, EIDAMI ĮSTRIZAI VIENĄ LANGELĮ PIRMYN. Tuomet priešo pėstininkas nuimamas nuo lentos, o jo vietą užima tavo pėstininkas. O ką manote apie tikrą mūšį? Jis vadinasi PAGROBK VĒLIAVĄ. Abiejuose mūšio lauko galuose yra po vėliavą. Kariuomenė, pirmoji pasiekusi galą, PAGROBS VĒLIAVĄ ir laimės žaidimą. Laimėti galima ir tuo atveju, jei nukerti visą priešininko kariuomenę arba jeigu ji nebeturi kur eiti.



*Pėstininkai KERTA
priešus, EIDAMI ĮSTRIZAI
VIENĄ LANGELĮ PIRMYN.*

— Šiam mūšiui jums reikės ginklų. Vienas jų bus Alisai, o kitas — Semui. Jei nukirsite priešą, galėsite jį nušauti.

— Vandens ginklai! Puiku! Turėtų būti labai smagu! — susijaudinęs šūktelejo Semas. — Kas pradeda?

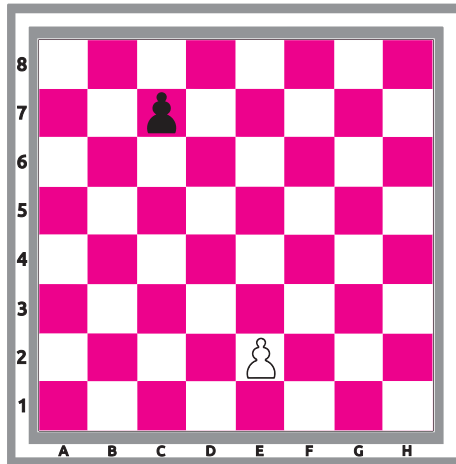
— Pirmenybė — damoms! — pareiškė Alisa. — Pradėsiu aš. Todėl vadovausiu baltiesiems, tiesa?

— Puikiai įsiminei! Alisa, stok į e2. O tu, Semai, užimk c7. Ką gi, Alisa, gali eiti pirmyn vieną arba du langelius.

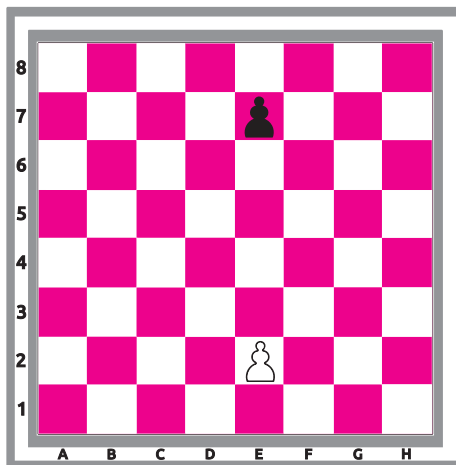
— Einu du. Greičiau pasieksiu lentos galą, — paaiškino Alisa.

Semas taip pat paėjo du langelius ir atsistojo į c5. Nuo dabar jiedu galėjo eiti tik vieną langelį į priekį. Alisa atėjo į e5, o Semas užėmė c4, tada Alisa perėjo į e6, o Semas — į c3. Mergaitė ėjo toliau, į e7, o Semas tuo tarpu užėmė c2. Alisa atėjo į e8.

Pėstininkai



- Nevykėlis! — šūktelėjo Alisa, šaudama į Semą.
- Ei, tai neteisinga! Kitą kartą pradėsiu aš! — atsakė Semas.
- Gerai, vaikai, dabar Semas vadovaus baltiesiems. Semai, tu pradėsi iš langelio e2, o Alisa — iš e7.



- Puiku! Aš einu pirmyn du langelius, į e4, — pareiškė Semas.

— O aš einu į e5, — atsakė mergaitė. — Dabar tu nebeturi kur eiti, taigi aš ir vėl laimėjau. Gali džiaugtis — vėl gavai į kailį!

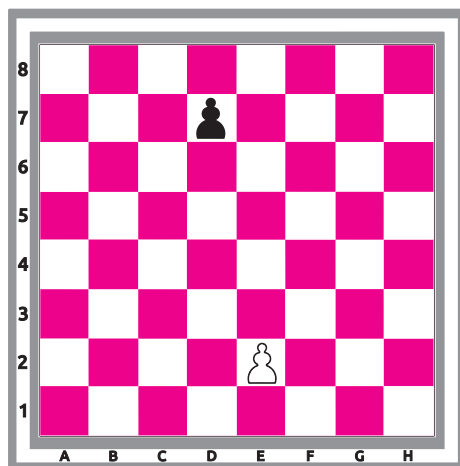
— Tuojau aš tau įkrėsiu! — atkirto Semas. — Pradėkime iš naujo. Einu pirmyn vieną langelį, į e3.

Alisa susimąstė. Jeigu ji pajudėtų du langelius pirmyn, atsidurtų langelyje e5, ir Semas laimėtų, užėmęs e4. Todėl ji atsistojo į e6. Semui liko ėjimas į e4. Tada Alisa perėjo į langelį e5 ir laimėjo žaidimą.

— Manau, jog supratau, — apsidžiaugė mergaitė. — Aš visada laimėsiu, atkartodama tavo pirmąjį ėjimą. Jei tu eini du langelius pirmyn, tai ir aš einu du langelius. Jei vieną, tai ir aš darau tą patį.

— Pats metas tave pričiupti, Alisa, — pasakė Semas. — Dabar pradėk tu.

— Na ir puiku. Aš pradėsiu iš e2, o tu — iš d7, — tarė Alisa. — Aš einu du langelius į priekį, tai yra į e4.



— Ei, minutėlė! Jei dabar atkartosiu tavo pirmą ėjimą, tu mane nugalėsi! — Semas susimąstė. — Tačiau aš eisiu tik vie-

ną langelį, į d6. Tu gali eiti tik į e5, todėl šįkart laimėjau aš. Valio! Pagaliau aš nugalėjau! — patenkintas sušuko Semas, šaudydamas į seserį.

— Pradėkime iš naujo, — pasiūlė sesuo. — Šį kartą aš einu pirmyn tik vieną langelį ir užimu e3.

Semas dar kartą susimąstė. Kažin ar jam geriau eiti į d6, ar į d5? Galiausiai apsisprendė:

— Einu į d5. Dabar tu gali eiti tik į e4, taigi aš vėl laimėjau! Šį kartą aš laimėsiu, darydamas priešingai, nei tu. Jei tu eini du langelius pirmyn, aš einu vieną, o jeigu tu paeini vieną, tai aš — du.

— Norėčiau, kad namuose jūs pasitreniruotumėte, žaisdami panašius žaidimus. Pabandykite žaisti dviem pėstininkais prieš vieną, dviem prieš du, ir pažiūrėkite, kaip seksis. Apsilankę mūsų interneto puslapyje, rasite dar daugiau medžiagos apie panašius žaidimus.