

## INSTRUKCJA OBSŁUGI



Renkforce Chess Champion powered by Millennium Komputer szachowy

Nr produktu : 2267125

**CONRAD**

Jak włożyć baterie:

Umieść grę zakrytą na płaskiej powierzchni i znajdź komorę baterii na spodzie urządzenia.

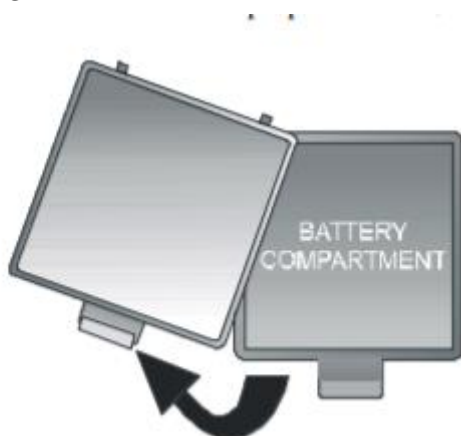
Otwórz komorę baterii, naciskając kłapkę kciukiem i unosząc.

Twój komputer szachowy potrzebuje 3 baterii 1,5 V „AA” lub „LR6”.

Podczas wkładania baterii upewnij się, że dodatnia końcówka każdej baterii jest zgodna ze znakiem + wewnątrz komory baterii.

Zamknij pokrywę komory baterii.

Nie zapomnij nacisnąć przycisku RESET na spodzie urządzenia, aby zapewnić prawidłowe działanie



#### INSTRUKCJE BEZPIECZEŃSTWA DLA AKUMULATORÓW:

- \* OSTRZEŻENIE! RYZYKO WYBUCHU W PRZYPADKU NIEWYMIANY BATERII PRAWIDŁOWO. UTYLIZACJA ZUŻYTYCH BATERII NALEŻY WYKONAĆ WYŁĄCZNIE ZGODNIE Z INSTRUKCJĄ.
- \* BATERII NIEDOŁADOWALNYCH NIE WOLNO ŁADOWAĆ. RYZYKO EKSPLOZJA!
- \* AKUMULATORY MOGĄ BYĆ ŁADOWANE TYLKO POD NADZOREM DOROSŁYCH.
- \* AKUMULATORY MUSZĄ BYĆ WYJMOWANE Z PRODUKTU PRZED ŁADOWANIEM.
- \* ZAWSZE WYMIENIJ WSZYSTKIE BATERIE RAZ.
- \* PODCZAS WKŁADANIA BATERII ZAPEWNIĆ ODPOWIEDNIĄ POLARYZACJĘ!
- \* RÓŻNYCH TYPÓW BATERII LUB BATERII NOWYCH I UŻYWANYCH NIE MOŻNA UŻYWAĆ RAZEM.
- \* NIE MIESZAĆ BATERII ALKALICZNYCH I NORMALNYCH (CYNKOWO-WĘGLOWYCH) ANI AKUMULATORÓW.
- \* TRZYMAJ BATERIE Z dala od MAŁYCH DZIECI. NIE WYRZUCAĆ DO OGNIA, ZWARCIA ANI NIE WYRÓBOWAĆ BATERII.
- \* JEŚLI KONIECZNE, WYCZYŚĆ BATERIĘ I STYKI URZĄDZENIA PRZED WKŁADANIEM ICH.
- \* ZACISKI ŁĄCZNIKA AKUMULATORA NIE POWINNY BYĆ ZWARCIE.

\* NIE WYSTAWIAJ BATERII NA EKSTREMALNE WARUNKI; NA PRZYKŁAD. NA GRZEJNIKACH LUB BEZPOŚREDNIM OŚWIETLENIU SŁONECZNYM! ZWIĘKSZONE RYZYKO WYCIEKÓW!

\* NATYCHMIAST WYJĄĆ CAŁKOWICIE ROZŁADOWANE BATERIE Z URZĄDZENIA.

ZWIĘKSZONE RYZYKO WYCIEKÓW!

\* UNIKAĆ KONTAKTU ZE SKÓRĄ, OCZAMI I BŁONAMI ŚLUZOWYMI. W PRZYPADKU KONTAKTU Z PŁYNEM DO AKUMULATORA NATYCHMIAST SPŁUKAĆ MIEJSCE ZWIĄZANE Z KOPIOWĄ ILOŚCIĄ CZYSTEJ WODY I SKONTAKTOWAĆ SIĘ Z LEKARZEM.

\* WYJMIJ BATERIE Z URZĄDZENIA, JEŚLI NIE UŻYWANE PRZEZ DŁUGIE OKRESY.

\* WKŁADANIE I WYMIANA BATERII MOŻE BYĆ WYKONYWANE TYLKO PRZEZ DOROSŁYCH

Uwagi dotyczące pracy zasilacza (dostępne jako opcja)

Produkt można także obsługiwać za pomocą zasilacza sieciowego.

Używać tylko adaptera przeznaczonego do tego celu, nr art. M811. Jest ono dostępne jako opcjonalne akcesorium w naszym sklepie internetowym pod adresem [www.computerchess.com](http://www.computerchess.com). Port znajduje się w przedniej lewej części z boku z przodu komputera szachowego.



UWAGA: Zasilacz ma następujące dane techniczne: Wyjście 5 V DC, 0,6 A. Używaj wyłącznie określonego zasilacza sieciowego M811.

Podczas korzystania z zasilacza sieciowego należy przestrzegać następujących zasad:

- Gniazdo zasilania powinno znajdować się blisko urządzenia i powinno być łatwo dostępne.
- Urządzenia nie należy podłączać do większej liczby źródeł zasilania niż jest to zalecane.
- Nie wolno zwierać styków elektrycznych.
- Zawsze odłączaj zasilacz od sieci przed czyszczeniem urządzenia.
- Regularnie sprawdzaj produkt i zasilacz pod kątem uszkodzeń i nie używaj żadnego z nich, jeśli są uszkodzone. Nigdy ich nie otwieraj.
- Przestrzegaj instrukcji bezpieczeństwa wydrukowanych na zasilaczu.

**Należy pamiętać, że ten produkt nie jest zabawką w rozumieniu dyrektywy 2009/48 / WE. Jeśli pozwalasz swoim dzieciom korzystać z produktu, poproś je, aby właściwie objaśnić działanie urządzenia i zwróć uwagę, że używają go zgodnie z przeznaczeniem producenta.**

Ostrzeżenie! Ten produkt zawiera magnesy. Magnesy sklejające się lub przyczepiające się do metalowych przedmiotów wewnątrz ludzkiego ciała mogą spowodować poważne lub śmiertelne obrażenia. W przypadku połknięcia lub wdychania magnesów należy natychmiast zwrócić się o pomoc lekarską.

Utylizacja:



Zgodnie z dyrektywą WE 2012/19, po zakończeniu okresu użytkowania urządzenie należy poddać prawidłowej utylizacji. Odpowiednie części urządzenia zostaną następnie poddane recyklingowi, zmniejszając zanieczyszczenie środowiska. Aby uzyskać więcej informacji, skontaktuj się z lokalnym przedsiębiorstwem utylizacyjnym lub władzami miejskimi.



Utylizacja baterii: Baterii nie należy wyrzucać razem z normalnymi odpadami domowymi.


Każdy konsument jest prawnie zobowiązany do właściwej utylizacji baterii w wyznaczonych do tego punktach zbiórki.

## Spis treści

<b>1 KONFIGURACJA .....</b>	<b>7</b>
1.1 BATERIE I WYBÓR JĘZYKA .....	7
1.2 WŁĄCZANIE I WYŁĄCZANIE .....	8
1.3 PODŚWIETLENIE.....	8
1.4 ZASTOSOWANIA ELEMENTÓW STERUJĄCYCH (PODSUMOWANIE) WŁ. / WYŁ.....	8
<b>2 WYBÓR GRY .....</b>	<b>10</b>
<b>3 OGÓLNE INFORMACJE DOTYCZĄCE GRY NA KOMPUTERZE.....</b>	<b>10</b>
3.1 OGÓLNE .....	10
3.2 KONIEC GRY.....	11
<b>4 SZACHY .....</b>	<b>11</b>
4.1 JAK GRAĆ W SZACHY .....	11
4.1.1 SZACHY I PODSTAWOWE USTAWIENIE .....	12
4.1.2 RUCHY .....	12
4.1.3 SZACH I MAT: WYGRANA W GRZE .....	17

4.1.4 PAT - REMIS .....	18
4.1.5 ROSZADA .....	18
4.1.6 EN PASSANT PRZECHWYTYWANIA .....	19
4.1.7 PROMOCJA PIONA .....	20
4.1.8 WARTOŚĆ MATERIALNA SZTUK .....	20
<b>4.2 GRA W SZACHY Z KOMPUTEREM.....</b>	<b>21</b>
4.2.1 ROZPOCZYNANIE GRY .....	21
4.2.2 WYBÓR TRYBU.....	21
4.2.3 ROZRUCH ZE ZREDUKOWANĄ ILOŚCIĄ MATERIAŁU .....	21
4.2.4 WYKONYWANIE RUCHÓW.....	21
4.2.5 PRZECHWYTYWANIE .....	22
4.2.6 RUCHY SPECJALNE .....	22
4.2.7 COFANIE GRY.....	22
4.2.8 ZMIANA STRON - KLAWISZ „SWAP” .....	22
4.2.9 WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE GRY W SZACHY Z KOMPUTEREM .....	23
4.2.10 PROBLEMY SZACHOWE (MAT W 2 LUB 3 RUCHACH) .....	23
4.2.11 SZACH - MAT - REMIS.....	24
4.2.12 POZIOMY TRUDNOŚCI GRY .....	24
<b>4.2.13 STYL .....</b>	<b>25</b>
4.2.14 OCENA POZYCYJNA .....	26
4.2.15 PODPOWIEDZI - SUGESTIE DOTYCZĄCE RUCHÓW WYKONYWANYCH PRZEZ KOMPUTER .....	26
4.2.16 NAUCZYCIEL .....	26
4.2.17 ĆWICZENIA SZACHOWE - ZNAJDŹ ROZWIĄZANIE .....	27
4.2.18 GRA „OCENIANA” .....	28
<b><u>5 WARCABY .....</u></b>	<b><u>29</u></b>
<b>5.1 JAK GRAĆ W WARCABY .....</b>	<b>29</b>
5.1.1 SZACHOWNICA I PIONKI.....	29
5.1.2 PIOEK I SPOSÓB, W JAKI SIĘ PORUSZA.....	30
5.1.3 PRZECHWYTYWANIE PIONÓW WROGA .....	30
5.1.4 KRÓL I JEGO RUCHY.....	32
<b>5.2 GRA PRZECIWKO KOMPUTEROWI .....</b>	<b>33</b>
<b><u>6 REVERSI.....</u></b>	<b><u>33</u></b>
<b>6.1 JAK GRAĆ W REVERSI .....</b>	<b>33</b>
6.1.1 PLANSZA I PIONKI .....	33
6.1.2 ROZPOCZĘCIE GRY .....	33
6.1.3 KONTYNUACJA GRY.....	34
6.1.4 WYNIK GRY .....	35
<b>6.2 GRA PRZECIWKO KOMPUTEROWI .....</b>	<b>35</b>
6.2.1 ROZPOCZYNANIE GRY .....	35

6.2.2 JAK „E” POSUNĄĆ .....	36
<b><u>7 CZTERY W RZĘDZIE.....</u></b>	<b>36</b>
7.1 ZASADY .....	36
7.2 GRA PRZECIWKO KOMPUTEROWI .....	37
<b><u>8 LIS I GĘSI .....</u></b>	<b>37</b>
8.1 ZASADY .....	37
8.2 GRA PRZECIWKO KOMPUTEROWI .....	38
<b><u>9 KONIK POLNY .....</u></b>	<b>38</b>
9.1 ZASADY .....	38
9.2 GRA PRZECIWKO KOMPUTEROWI .....	38
<b><u>10 NIM.....</u></b>	<b>39</b>
10.1 ZASADY .....	39
10.2 GRA PRZECIWKO KOMPUTEROWI .....	40
10.2.1 PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY .....	40
10.2.2 ZABAWA.....	40
<b><u>11 GRA NORTHCOTE'A.....</u></b>	<b>40</b>
11.1 ZASADY .....	40
11.2 GRA PRZECIWKO KOMPUTEROWI .....	41
11.2.1 PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY .....	41
11.2.2 ZABAWA.....	41
<b><u>12 FUNKCJE SPECJALNE .....</u></b>	<b>41</b>
12.1 OPCJE.....	41
12.1.1 DŹWIĘKI .....	42
12.1.2 STYLE GRY W SZACHY .....	42
12.1.3 LCD - KONTRAST .....	42
12.1.4 TRYB „SĘDZIA” .....	43
12.1.5 JĘZYK .....	43
12.1.6 NAUCZYCIEL GRY W SZACHY - WSKAZÓWKI I OSTRZEŻENIA .....	44
12.2 POZIOMY SIŁY GRY (GRY INNE NIŻ SZACHY) .....	44
12.3 COFANIE GRY .....	45

12.4 ZMIANA STRON - KLAWISZ „SWAP” .....	45
12.5 PODPOWIEDZI - SUGESTIE DOTYCZĄCE RUCHÓW KOMPUTERA.....	45
12.6 FUNKCJA „POMOC” .....	45
12.7 TABLICA ODWROTNA (  ) .....	45
12.8 USTAWIENIE POZYCJI.....	46
12.9 PRZERYWANIE / ZAPISYWANIE GRY .....	47
13 ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW .....	47
13.1 WYŚWIETLACZ LCD NIE POKAZUJE ŻADNYCH INFORMACJI.....	48
13.2 KOMPUTER NIE WYKONA RUCHU.....	48
13.3 KOMPUTER NIE AKCEPTUJE TWOJEGO RUCHU .....	48
13.3.1 WE WSZYSTKICH TYPACH GIER .....	49
13.3.2 W TRYBIE SZACHOWYM.....	49
13.3.3 W TRYBIE WARCABY .....	49
13.4 CZY ZNASZ WSZYSTKIE ZASADY? .....	49
13.5 KOMPUTER WYKONUJE „NIELEGALNE” RUCHY .....	50
13.6 BRAK DŹWIĘKU .....	50
13.7 PRZEŁĄCZNIK RESET .....	50
<b>14 ROZWIĄZANIA ĆWICZEŃ .....</b>	<b>50</b>

## 1 Konfiguracja

### 1.1 Baterie i wybór języka

Włóż baterie do komory na spodzie. Upewnij się, że są umieszczone we właściwej kolejności („+” pasujące do „+”). Komputer powinien odpowiedzieć sygnałem dźwiękowym. Wyświetlacz ciekłokrystaliczny (LCD) powinien pokazywać pozycję początkową gry w szachy ze słowem „migający” w dolnym wierszu.

Jeśli ten ekran się nie pojawi, włóż cienki przedmiot (np. Spinacz biurowy) do otworu RESET na spodzie komputera i naciśnij nim. Jeśli chcesz, aby komputer nadawał komunikaty w języku angielskim, po prostu naciśnij przycisk „E” -. Możesz wybrać jeden z 13 różnych języków.

Język	Wyświetlacz pokazuje
Angielski	English
Niemiecki	Deutsch
Francuzki	Français
Włoski	Italiano
Hiszpański	Español
Holenderski	NL
Portugalski	POR
Szwedzki	Svenska
Finski	Suomi
Czeski	Čeština
Słowacki	Sloven
Polski	Polski
Grecki	Ελληνικά

Aby wybrać inny język, naciskaj ▲ lub ▼, aż pojawi się żądana opcja, a następnie naciśnij „E”. Dostępnych jest 7 opcji: angielski, niemiecki, francuski, włoski, hiszpański, holenderski (NL) i portugalski (POR).

Możesz teraz rozpocząć grę w szachy, z komputerem grającym z prędkością 10 sekund na ruch - patrz § 4.2.12 itd. Aby uzyskać inne możliwości, przejdź do § 1.5 („Menu główne”).

### 1.2 Włączanie i wyłączenie

Aby włączyć, gdy baterie nie są wymieniane, naciśnij przycisk WŁ. / WYŁ. Ogólnie komputer wyłączy się automatycznie, jeśli nie będzie używany przez 8 for minuty. Gdy jest wyłączony, nadal zachowuje bieżącą grę w swojej pamięci i można ją wznowić później.

### 1.3 Podświetlenie

Wyświetlacz LCD ma podświetlenie, które można włączyć lub wyłączyć przytrzymując przycisk SWAP przez około 1 sekundę.

Jeśli komputer czekał ponad 1 minutę na następną akcję, lampka gaśnie automatycznie, a następnie włącza się ponownie po naciśnięciu dowolnego kwadratu lub przycisku.

### 1.4 Zastosowania elementów sterujących (podsumowanie) WŁ. / WYŁ

#### **ON/OFF**

Włącza lub wyłącza komputer. Po wyłączeniu nadal pamięta bieżącą grę, którą można wznowić później.



**START** Daje dostęp do menu głównego, umożliwiając rozpoczęcie nowej gry lub skorzystanie z dowolnej funkcji specjalnej.

▲ ... ▼ Te przyciski umożliwiają przeglądanie wszystkich elementów menu. Również za pomocą ▼ możesz cofnąć jeden lub więcej ruchów.

**E (Enter)** Wybiera aktualnie wyświetlaną pozycję z menu. W niektórych przypadkach prowadzi do następnego etapu operacji.

**ESC** Powrót z podmenu do menu głównego lub z menu głównego do normalnych warunków gry. Używane w niektórych innych przypadkach, aby usunąć komunikat z dolnej linii i umożliwić kontynuację gry.

**SWAP** Sprawia, że komputer gra jako następny, tj. Zamienia się stronami z tobą. Na początku gry naciśnij przycisk SWAP, jeśli chcesz, aby komputer grał jako pierwszy. Kiedy komputer „myśli”, SWAP go przerywa. Gdy pojawi się komunikat „tutor” gry w szachy, SWAP podaje dalsze informacje.

Długie naciśnięcie tego przycisku włącza lub wyłącza podświetlenie.

**POMOC** Wyświetla przewijaną wiadomość, która informuje o dostępnych opcjach.

**LEGAL** W szachach, po naciśnięciu figury, możesz nacisnąć przycisk LEGAL, aby zobaczyć, jakie ruchy może wykonać ta figura. W ćwiczeniu szachowym naciśnij LEGAL, jeśli „poddajesz się”.

## ĆWICZENIE

Wybierz jedno ze 100 ćwiczeń szachowych. Znaleźć rozwiązanie!

## RESET

Powraca do sytuacji, w której baterie były ładowane po raz pierwszy. Może być używany w przypadku problemu, którego nie rozumiesz.

### 1.5 Menu główne

Naciśnięcie przycisku START powoduje wyświetlenie pierwszej pozycji w menu głównym. Naciskając kilkakrotnie ▲ lub ▼, możesz wyświetlić wszystkie elementy:

NOWA GRA Patrz § 2

POZIOM Patrz §§ 4.2.12, 12.2

INVERT (= tablica odwrotna) Patrz § 12.7

OPCJE Patrz § 12.1

RATING (= „Numer rankingowy”; tylko w szachach) Patrz § 4.2.18

USTAWIENIA Patrz § 12.8

WSKAZÓWKA Patrz § 12.5

Aby wybrać element, wyświetl go i naciśnij „E”. (Zamiast tego ESC powraca do poprzedniej sytuacji.)

## 2 Wybór gry

Wybierając NOWA GRA z menu głównego, a następnie naciskając kilkakrotnie ▲ lub ▼, możesz wyświetlić wszystkie 8 typów gier:

SZACHY patrz § 4

WARIANTY patrz § 5

REVERSI patrz § 6

4 W RZĘDZIE (= Cztery w rzędzie, zwane również „Połącz 4”) patrz § 7 FOX + G. (= Lis i gęsi) patrz § 8

G / HOPPER (= konik polny) patrz § 9

NIM patrz § 10

NORTH (= Northcote’s Game) patrz § 11

Aby wybrać grę, wyświetl ją i naciśnij „E”. (Zamiast tego ESC powraca do menu głównego - § 1.5.)

## 3 Ogólne informacje dotyczące gry na komputerze

### 3.1 Ogólne

Wyświetlacz LCD (wyświetlacz ciekłokrystaliczny) rejestruje aktualną sytuację w grze i wskazuje grę komputera. W niektórych grach (Szachy, Cztery w rzędzie, Nim, Gra Northcote'a) musisz podjąć kilka decyzji przed rozpoczęciem gry.

Komputer lub użytkownik może grać pierwszy. Aby komputer zaczął grać jako pierwszy, naciśnij przycisk SWAP, gdy gra będzie gotowa do rozpoczęcia. Symbol □ lub ■ (w lewym dolnym rogu wyświetlacza LCD) wskazuje, która strona (biała lub czarna) jest odtwarzana jako następna.

Notacja: Zwróć uwagę, że plansza do gry jest oznaczona współrzędnymi każdego pojedynczego kwadratu, np. A1, G6 itp. Pojawiają się one w dolnej linii wyświetlacza LCD,

gdy ruch jest ogłaszany lub wykonywany. Przykład: W szachach komputer przesuwa swój pionek z e7 na e5.

Dolna linia pokazuje:



Współrzędne E7 „migają”, podobnie jak pionek na tym kwadracie płytki LCD. Naciśnij kwadrat na planszy, podnosząc pionek. Następnie E5 „miga”, a pion jest wyświetlany na przemian między e7 i e5. Naciśnij kwadrat e5, umieszczając tam pionka.

**Kiedy komputer „myśli”**, dolna linia wyświetlacza LCD wyświetla obracający się symbol „klepsydry”. Może również wyświetlać rozważany ruch. Aby przerwać pracę komputera i natychmiast rozpocząć odtwarzanie, naciśnij przycisk SWAP.

Kiedy nadejdzie Twoja kolej na grę, naciśnięcie przycisku SWAP powoduje, że komputer gra następnym - tj. Zamienia się stronami z tobą.

**Błąd** (np. Jeśli spróbujesz zagrać nielegalne posunięcie) jest sygnalizowany przez brzęczyk. Jeśli współrzędne zostaną usunięte z dolnej linii, rozpocznij ruch od nowa.

**Zasady gier** wyjaśniono w odpowiednich rozdziałach.

### 3.2 Koniec gry

Jest to ogłaszane w następujący sposób:

**WW** White wygrywa

**BW** Black wygrywa

**1: 0** Pierwszy gracz wygrywa

**0: 1** Drugi gracz wygrywa

**WW 29:35** (np.) Białe wygrywają z 35 figurami do 29 (w Reversi) remisem

**DRAW 3** Remis przez 3-krotne powtórzenie (tylko szachy)

**DRAW 50** Zasada losowania po 50 ruchach (tylko w szachach)

**STALE** Remis przez pat (tylko szachy)

4 Szachy

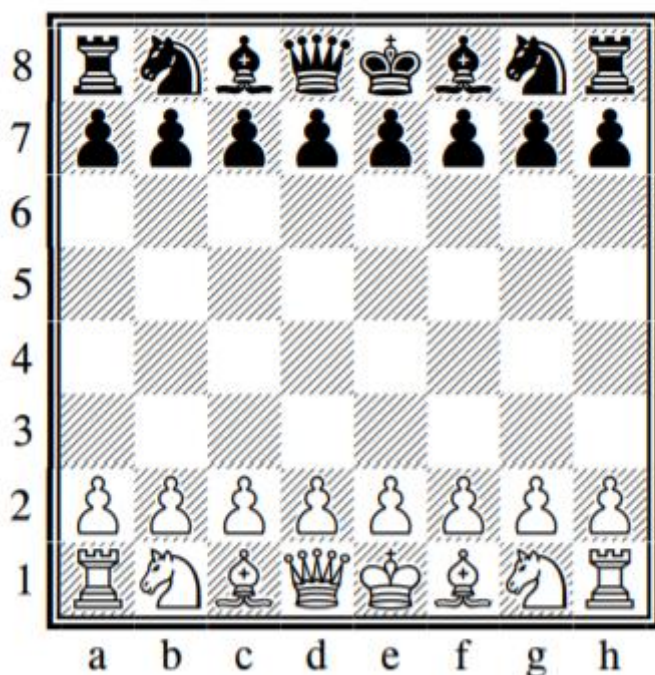
### 4.1 Jak grać w szachy

### 4.1.1 Szachy i podstawowe ustawienie

Każdy z graczy („biały” i „czarny”) zaczyna z 16 figurami w swoim kolorze - czyli jednym królem, jedną damą, dwiema wieżami, dwoma gońcami, dwoma skoczkami i osiem pionków

Król	
Goniec	
Królowa:	
Skoczek:	
Wieża:	
Pionek:	

Najważniejszą figurą jest król, ponieważ celem gry jest ustawienie króla przeciwnika w takiej pozycji, w której nie da się uniknąć zbitcia. Na początku kawałki są ułożone w następujący sposób:



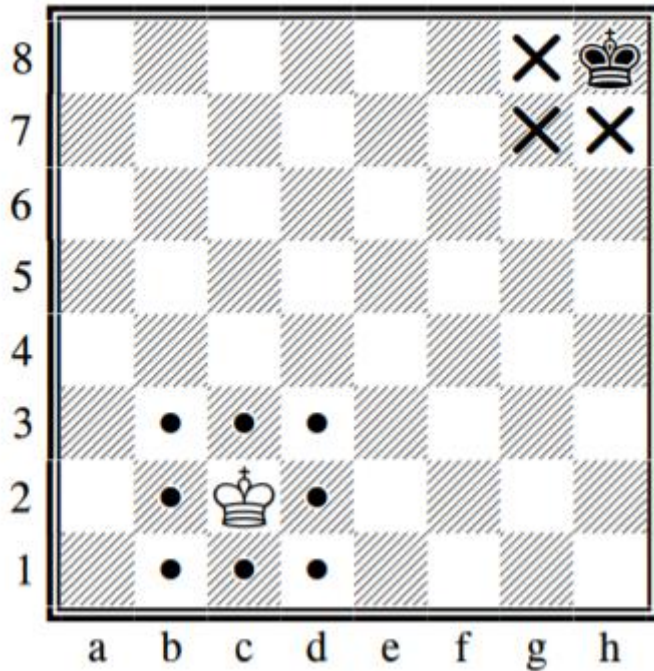
Częstym błędem podczas ustawiania jest pomieszenie hetmana i króla, więc pamiętaj: „biała dama, biały kwadrat” i „czarny hetman, czarny kwadrat”.

### 4.1.2 Ruchy

Białe wykonują pierwszy ruch, potem gracze poruszają się naprzemiennie. Kiedy nadchodzi jego tura, gracz musi przesunąć jeden ze swoich pionków na pole, które jest albo puste, albo

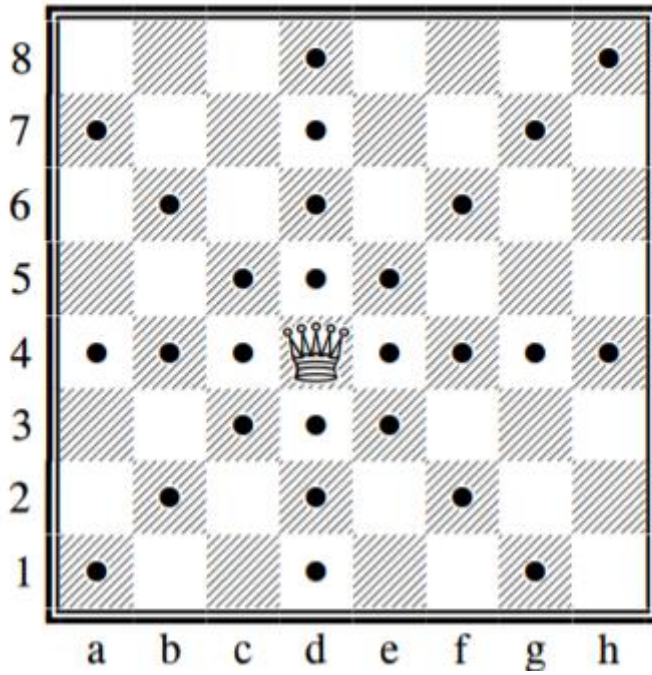
zajęte przez wroga. W tym drugim przypadku wrogie pionki zostaje „zbity”, czyli usunięty z planszy. Każdy rodzaj figury ma swój charakterystyczny sposób poruszania się.

(a) Król porusza się o jedno pole na raz, w dowolnym kierunku - do przodu, do tyłu, na boki lub po przekątnej

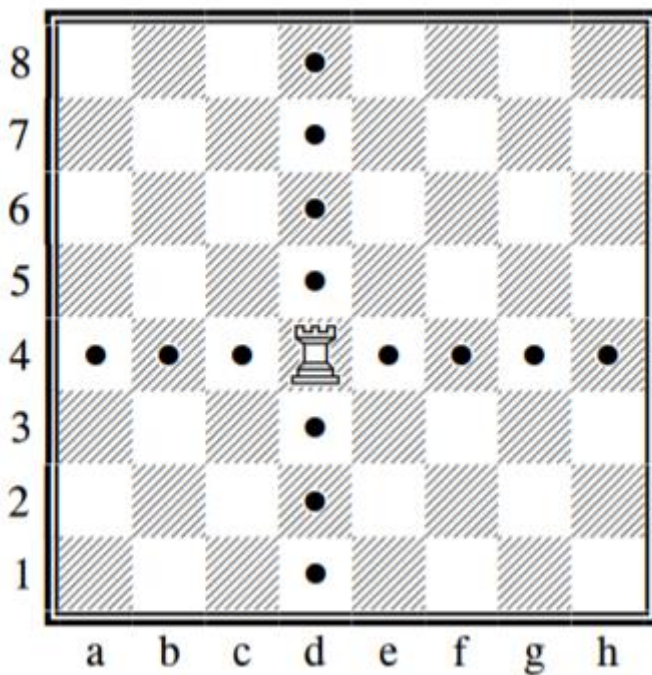


(b) Hetman może jednocześnie poruszyć dowolną liczbę pól w linii prostej - poziomo, pionowo lub ukośnie

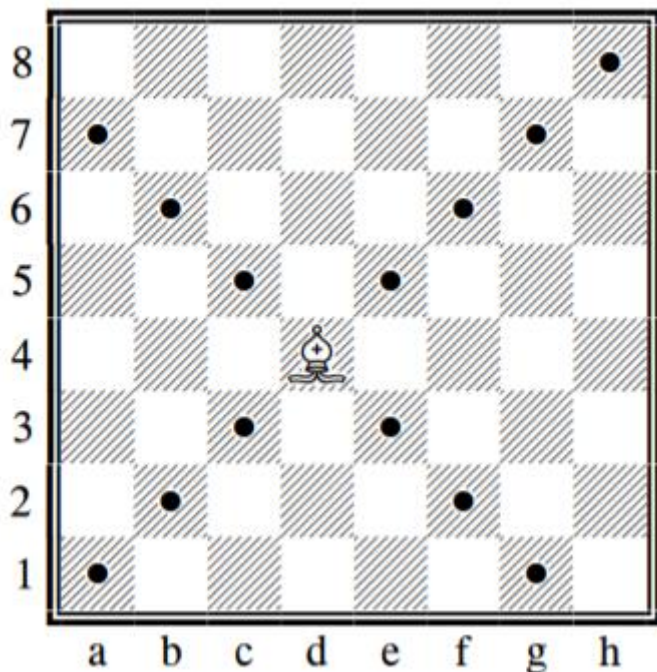




(c) Wieża porusza się poziomo lub pionowo dowolną liczbę pól jednocześnie.

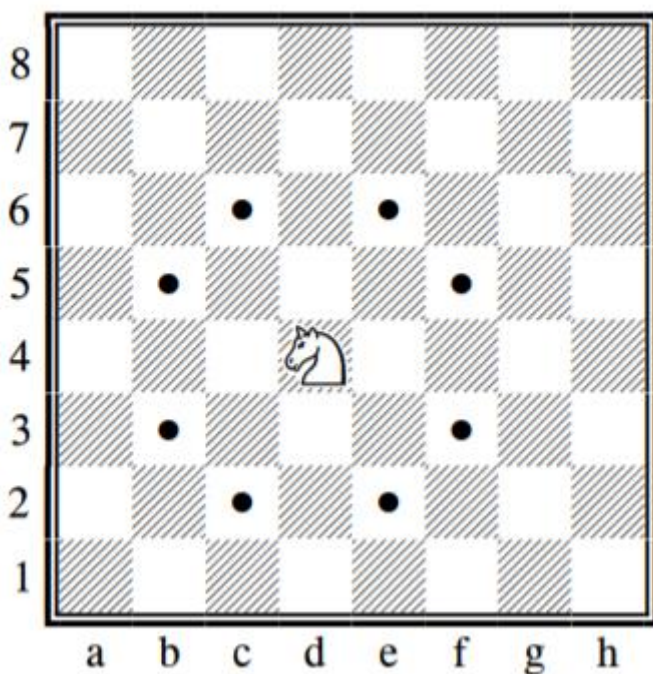


(d) Goniec porusza się po przekątnej dowolną liczbę pól naraz.



Hetman, wieża i gонец nie mogą „przeskoczyć” innej figury. Jedyny wyjątek (kiedy wieża „przeskakuje” nad królem), patrz „Roszada” (§ 4.1.5.).

(e) Ruch skoczka przypomina „kształt litery L”: dwa pola w poziomie lub w pionie, a następnie jeden kwadrat pod kątem prostym. Skoczek może przeskakiwać inne figury (dowolnego koloru).



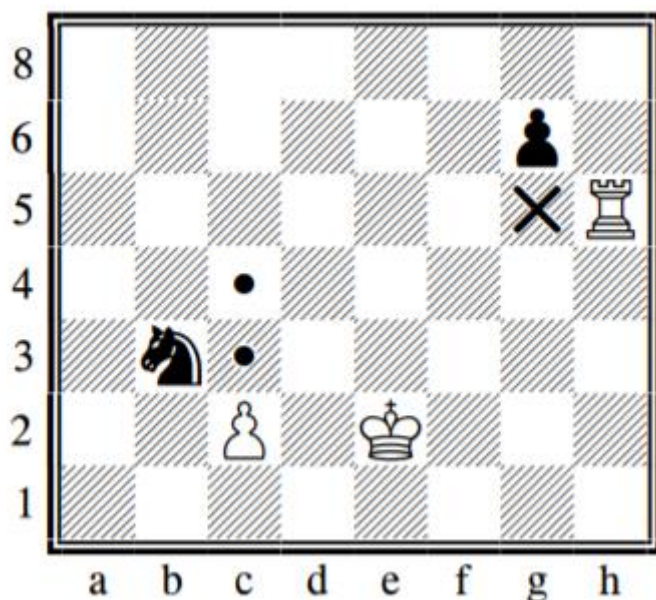
Piony, z którymi mieliśmy do czynienia do tej pory, mogą chwycić pionki wroga, poruszając się w zwykły sposób. Jeśli nadeszła kolej białych, aby przesunąć się w powyższej pozycji, mogą zbić czarnego skoczka ze swoim gońcem, jeśli zechce.

(f) Zwykły ruch pionka to po prostu jedno pole prosto do przodu - nie może on się wycofać.

Podczas bicia pionek przesuwa się o jedno pole po przekątnej do przodu.

Pion jest najstarszą figurą szachową, ale są pewne szczególne punkty dotyczące sposobu, w jaki się porusza. Z początkowej pozycji w drugim rzędzie może przesunąć się o dwa pola. Gracz decyduje, czy przesunąć go o jedno czy dwa pola. Jednak gdy przesunie się o jedno pole, podwójny ruch nie jest już możliwy.

Pionek zbija w innym kierunku niż sposób, w jaki się porusza, tj. Zbija ukośnie o jedno pole w lewo lub w prawo. Dotyczy to również pionka w jego początkowej pozycji. Diagram pokazuje wszystkie możliwe ruchy i bicia pionkami.



Biały pionek może przesunąć się o jedno lub dwa pola albo zbić czarnego skoczka. Czarny pionek przesunął się już o jedno pole ze swojej początkowej pozycji i dlatego może przesunąć się o kolejne pole lub zbić białą wieżę.

Po osiągnięciu najdalszego końca szachownicy pionek jest „promowany”, tj. Zamieniany na hetmana, wieżę, gońca lub skoczka. Gracz wybiera figurę (zwykle królową) i umieszcza ją na polu, na które właśnie przesunął się jego pionek. Pionek jest usuwany z planszy.

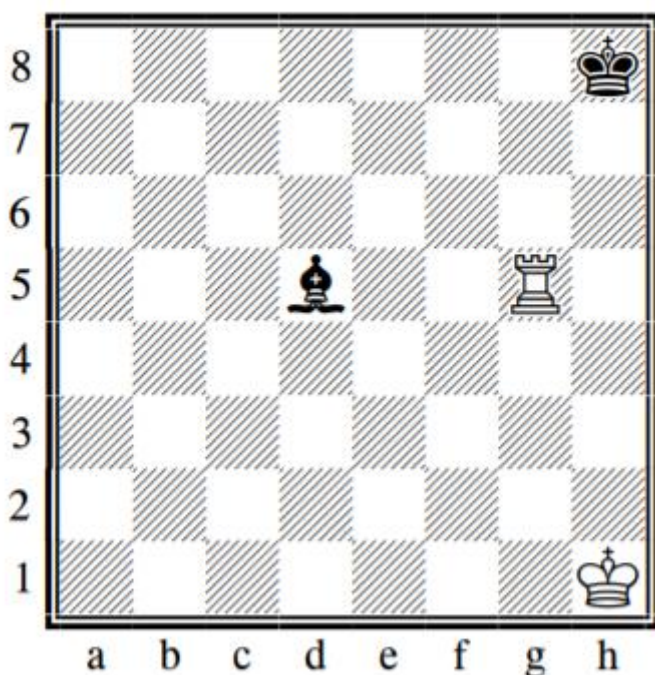


#### 4.1.3 Szach i mat: wygrana w grze

Jeśli gracz zaatakuje jedną figurę niezauważoną przez przeciwnika, ta figura przepada. Z królem sytuacja jest jednak inna, ponieważ nie można go schwytać. Można go zaatakować jak każdą inną figurę, ale atak należy skontrolować w następnym ruchu. Ponieważ ten atak faktycznie grozi czekaniem - a król jest następnie na pozycji check - mniej doświadczony gracz w tym momencie ogłosi „czek”, aby ostrzec przeciwnika. Twój komputer właśnie to zrobi, ale pamiętaj, że nie jest to naprawdę konieczne.

Zasadniczo istnieją trzy sposoby przeciwdziałania czekowi z groźbą:

- 1) Król przesuwa się na pole niezagrożone;
- 2) Groźna figura zostaje zbита;
- 3) Kolejna figura jest umieszczana między zagrażającą figurą a królem.



Tutaj wszystkie 3 sytuacje przedstawiono na prostym przykładzie.

Białe są w szachu, zagrożone przez gońca d5 i muszą wykonać ruch:

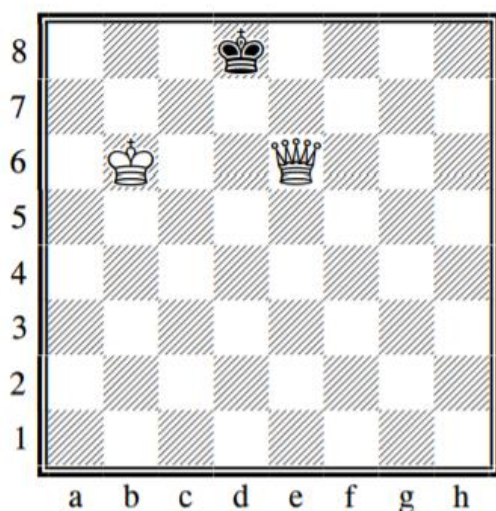
- 1) Król przechodzi na h2 lub g1 (nie na g2, gdzie pozostawałby szach);
- 2) Wieża zbija czarnego gońca;

3) Wieża przesuwa się na g2, eliminując tym samym szacha.

Jeśli czeku nie można skontrować żadną z tych 3 taktyk, król jest matem, tj. Nie może uniknąć bycia złapanym przez następnny ruch przeciwnika).

#### 4.1.4 Pat - remis

Jeśli gracz będący w ruchu nie może wykonać żadnego prawidłowego ruchu, a jego król nie jest w szachu, gra kończy się remisem. Nazywa się to patem.



Tutaj jest to ruch czarnych. Jego król nie jest szachowany, ale każdy ruch, który nim wykona, może go powstrzymać.

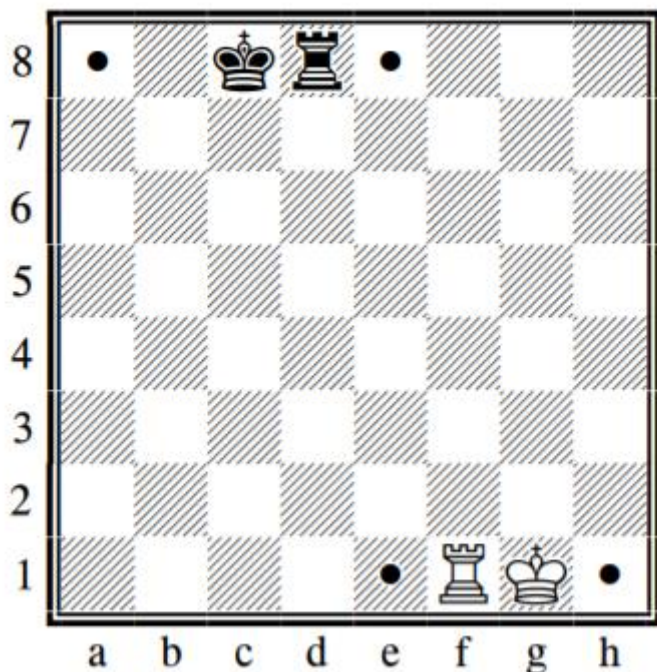
Dlatego czarne nie mają żadnych legalnych ruchów i są patowe.

O remis można również ubiegać się, jeśli (a) dokładnie ta sama pozycja występuje trzy razy, a ten sam gracz porusza się; lub (b) podczas sekwencji 50 posunięć na każdą stronę, nie ma bicia i żaden pion nie jest przesuwany.

Remis może również nastąpić po prostu na podstawie porozumienia między graczami.

#### 4.1.5 Roszada

Ten specjalny ruch jest wykonywany królem i jedną z wież. Król przesuwa się o dwa pola w kierunku wieży; wieża przeskakuje nad królem, lądując na placu obok.



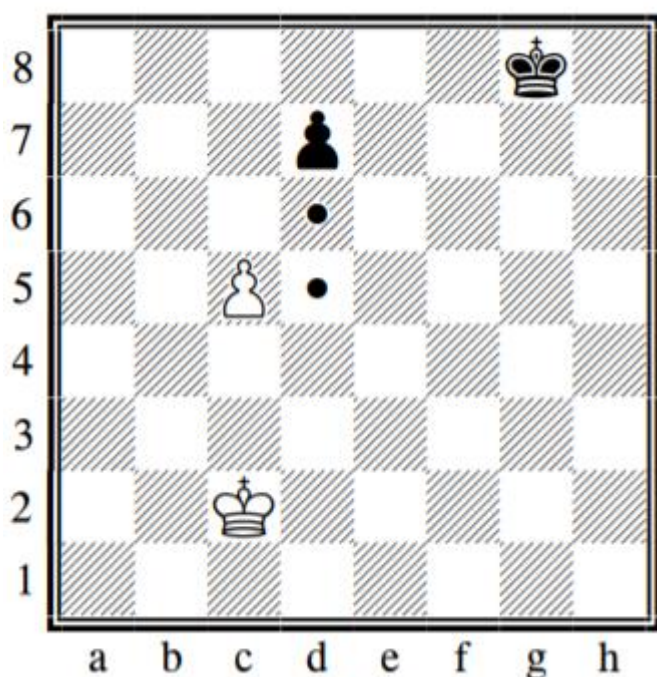
Biały roszył bok króla; Czarny roszył stronę hetmańską

Pamiętaj, że gracz nie może wykonać roszowania w następujących okolicznościach:

- Jeśli pomiędzy królem a wieżą znajduje się jakaś figura (dowolnego koloru).
- Jeśli król lub wieża, za pomocą której gracz chce wykonać roszadę, poruszyła się wcześniej.
- Jeśli król jest obecnie szachowany.
- Jeśli pole, przez które król musi przejść (lub, oczywiście, pole, na które król przybędzie) jest atakowane przez wrogą figurę.

#### 4.1.6 En passant przechwytywania

Zasada ta wywodzi się z dwuetapowego ruchu pionka. Schemat pokazuje, jak to działa:



Przesuwając się tylko o jedno pole, czarny pionek zostałby zбитy przez pionka białego. Ale czy możliwe jest pokonanie niebezpiecznej strefy za pomocą dwustopniowego ruchu d7-d5? Aby temu zapobiec, wprowadzono bicie en passant (francuskie: na podanie): Jeśli po dwuetapowym ruchu pionek zostanie ustawiony obok pionka przeciwnika, ten (drugi) pionek może zbić drugiego pionek

tak, jakby został przesunięty tylko o jedno pole.

Ten ruch jest wykonywany dokładnie tak, jak ruch do bicia po pojedynczym ruchu: biały pionek przesuwa się z c5 do d6 i usuwa czarny pion

Ważne: bicie w przelocie jest możliwe tylko jako bezpośrednia odpowiedź na dwustopniowy ruch.

#### 4.1.7 Promocja piona

Bardzo nietypowe jest, aby pionek dotarł do przeciwnej strony szachownicy (zwykle jest zbity po drodze); jednak po przejściu na drugą stronę zmienia się w inny kawałek tego samego koloru. Nie może zostać królem ani pozostać pionkiem, więc masz wybór między zostanie królową, wieżą, biskupem lub rycerzem. Zwykle preferowanym wyborem awansu jest hetman, ponieważ jest to najsilniejsza figura, ale w rzadkich przypadkach preferowany jest awans skoczka, ponieważ skoczek ma dostęp do różnych pól.

Awans odbywa się poprzez usunięcie pionka i umieszczenie nowej figury na polu promocji. Zamiana pionka na zbitą wcześniej figurę nie jest wymagana, tj. Gracz może mieć na szachownicy dwie damy lub trzech skoczków, mimo że nie jest to przewidziane w pierwotnym ustawieniu.

Zasada ta w znacznym stopniu przyczynia się do fascynacji szachami, ponieważ bez promocji gra w szachy w zaawansowanej fazie nie mogłaby zostać wygrana z zaledwie kilkoma pozostałymi figurami.

#### 4.1.8 Wartość materialna sztuk

W szachach wartość materialna figur nie ma ostatecznego znaczenia, chociaż zazwyczaj wygrywa gracz posiadający bardziej wartościowe figury. Do oceny strategicznej komputer wykorzystuje następujące wartości:

Pion = 100 punktów

Skoczek = 300 punktów

Goniec = 300 punktów

Wieża = 500 punktów

Królowa (hetman) = 900 punktów

Król nie ma wartości materialnej, ponieważ nie można go schwytać.

Oto kilka ważnych terminów, które są regularnie używane: różnica wartości między skoczkiem (lub gońcem) a wieżą nazywa się jakością. Jeśli obie strony zbierają kawałki o

równej wartości, używany jest termin wymiana. Nie jest też niczym niezwykłym, że gracz celowo traci pewną figurę w celu uzyskania przewagi w innym miejscu; nazywa się to ofiarą.

## 4.2 Gra w szachy z komputerem

### 4.2.1 Rozpoczynanie gry

Naciśnij Start; Na wyświetlaczu zaczną migać komunikat „NEW GAME”. Naciśnij „E”. Użyj ▲ lub ▼, aby wybrać „Szachy” i potwierdź przyciskiem „E”.

### 4.2.2 Wybór trybu

NORMAL (tempo gry początkowo ustawione na 10 sekund / ruch), patrz § 4.2.4 itp.



(gra wyłącznie królami, damami i pionkami), patrz § 4.2.3



(gra wyłącznie królami, wieżami i pionkami), patrz § 4.2.3



(gra wyłącznie królami, gońcami i pionkami) patrz § 4.2.3



(gra wyłącznie królami, skoczkami i pionkami) patrz § 4.2.3



(gra wyłącznie królami i pionkami), patrz § 4.2.3

MT. IN 2 (komputer wyszukuje mata w 2 ruchach) patrz § 4.2.10

RAPID 30 (szybka gra: 30 minut na gracza na mecz), patrz § 4.2.12

RAPID 25 (szybka gra: 25 minut na gracza na mecz), patrz § 4.2.12

BLITZ 5 (szachy błyskawiczne: 5 minut na gracza na partię), patrz § 4.2.12

OCENA (gra oceniana: punkty przyznawane za ruchy użytkownika) patrz § 4.2.18

ĆWICZENIA patrz § 4.2.17

Aby wybrać tryb, wyświetl go i naciśnij „E”. (Zamiast tego ESC powraca do listy typów gier - § 2.) Sugerujemy, aby w pierwszych grach wybrać NORMAL.

### 4.2.3 Rozruch ze zredukowaną ilością materiału

Wybierając odpowiedni tryb (§4.2.2), możesz rozpocząć grę tylko z 2 lub 3 rodzajami figur. To oferuje praktykę dla nowicjuszy. Pionki zaczynają na swoich zwykłych pozycjach i gra toczy się normalnie.)

### 4.2.4 Wykonywanie ruchów

Aby wykonać ruch, naciśnij kwadraty, z których i do których się poruszasz. Podobnie w przypadku ruchu komputera: naciśnij kwadraty „od” i „do”, które „migają” na wyświetlaczu LCD.



#### 4.2.5 Przechwytywanie

Jeśli chcesz uchwycić jeden z elementów komputera, postępuj tak, jakbyś grał zwykły ruch:

naciskaj swoją figurę kolejno najpierw na pole „od”, a następnie na kwadrat „do” i wyjmij zbitą pionka (bez naciskania). Komputer automatycznie rejestruje, że figura została zbita i oblicza następny ruch.

Jeśli komputer zbije jeden z twoich pionów, to również postępuje jak w zwykłym ruchu; jednak w tym przypadku symbol „x” miga między kwadratami „od” i „do”. Po prostu wykonaj ruch przechytujący komputera tak, jakby był twoim własnym, tj. Zdejmij pionek z planszy po naciśnięciu kwadratów „od” i „do”.

#### 4.2.6 Ruchy specjalne

Roszada: najpierw wykonaj ruch króla, a komputer poleci ci przesunięcie wieży.

Bicie w przelocie: przesuń pionka do zbitia, a następnie naciśnij kwadrat zbitego pionka - zgodnie z informacją na wyświetlaczu LCD.

Promocja pionka: Wykonaj ruch pionkiem. Użyj ▲ lub ▼, aby wybrać rodzaj promocji. Gdy na wyświetlaczu pojawi się właściwa pozycja, naciśnij kwadrat promocyjny (lub „E”).

Podczas promowania własnego pionka komputer zawsze wybiera hetmana.

#### 4.2.7 Cofanie gry

Jeśli wybrałeś kwadrat „od”, ale zmienisz zdanie, naciśnij ponownie kwadrat lub naciśnij klawisz ESC i zacznij od nowa.

Po wykonaniu ruchu i odpowiedzi komputera możesz chcieć wycofać te ruchy i grać inaczej. Aby cofnąć ruch, naciśnij ▼. W niektórych przypadkach wystarczy przesunąć figurę z powrotem, naciskając kwadraty „do” i „z”. W innych przypadkach zbite pionki również będą musiały zostać zastąpione, lub pionki Reversiego „odwrócone” itp. W każdym przypadku naciśnij kwadrat, który jest „migający” na panelu LCD, a w dolnej linii, po dodaniu, usuń lub zmień figurę na tym kwadracie. Upewnij się, że pozycja na planszy odpowiada pozycji na tablicy LCD. Następnie możesz zagrać nowy ruch (lub naciśnij przycisk SWAP, aby komputer to zrobił).

W szachach, powtarzając operację, możesz cofnąć do 8 ruchów z obu stron, a cofnięte ruchy można powtórzyć za pomocą przycisku ▲. W innych grach można cofnąć tylko ostatnią parę ruchów.

#### 4.2.8 Zmiana stron - klawisz „SWAP”

- Przed rozpoczęciem gry, gdy na wyświetlaczu pojawia się „Białe”, naciśnięcie przycisku SWAP powoduje, że komputer pobiera białe figury.

- Również w trakcie gry możesz zmieniać strony, naciskając przycisk SWAP, o ile jest to Twoja kolej. Po naciśnięciu przycisku SWAP po każdym ruchu komputer gra przeciwko sobie.
- Naciśnięcie przycisku SWAP, gdy komputer przygotowuje się do ruchu, przerwie obliczenia i zmusi go do natychmiastowego wykonania ruchu. Wykona najlepszy ruch obliczony do tego momentu, który zwykle nie będzie najlepszym ruchem w wartościach bezwzględnych.

#### 4.2.9 Wskazówki dotyczące gry w szachy z komputerem

Jeśli naciśniesz jedną ze swoich figur, a następnie naciśniesz LEGAL, komputer pokaże ci wszystkie ruchy, które ta figura może legalnie wykonać. Kwadraty docelowe są oznaczone jeden po drugim znakiem „+”.

W dolnej linii znak „+” oznacza, że jesteś w szachu; towarzyszy mu sekwencja sygnałów dźwiękowych.

Gdy komputer wyświetla swój własny ruch, można uzyskać dostęp do Menu głównego (§1.5), które zawiera dodatkową pozycję: OCENA. Wybierając tę pozycję możesz zobaczyć ocenę stanowiska, np.

**192** Komputer uważa, że ma przewagę wartą prawie 2 pionki.

**-54** Ma wadę wartą nieco ponad pół pionka.

Otwieranie Ruch znajduje się w „bibliotece” standardowych otworów w komputerze.

Naciśnij dwukrotnie klawisz ESC i wykonaj ruch komputera.

Jeśli w dolnym wierszu jest wyświetlany komunikat **OSTROŻNIE!** lub **NA PEWNO ?**, komputer wyświetla komunikat „nauczyciela” - patrz § 12.1.6. Możesz kontynuować, naciskając klawisz ESC.

#### 4.2.10 Problemy szachowe (mat w 2 lub 3 ruchach)

Komputer może rozwiązywać zadania szachowe dla mata w 3 ruchach (chyba, że wymagają one „podbicia” pionka na wieżę, gońca lub skoczka).

(1) Ustaw pozycję, jak opisano w § 12.8.

(2) Wybierz poziom bez limitu (§ 4.2.12).

(3) Naciśnij SWAP. Pod warunkiem, że istnieje prawidłowe rozwiązanie, komputer będzie kontynuował analizę, dopóki nie znajdzie ruchu, a następnie wyświetli go w normalny sposób.

(4) Po wykonaniu ruchu można grać po stronie broniącej się, a komputer znajdzie 2 i 3 ruch rozwiązania

Istnieje również specjalna funkcja mata w 2 ruchach, obejmująca 10 standardowych pozycji problemowych. Aby skorzystać z tej funkcji, wybierz „MT. IN 2” z listy trybów gry w szachy (§4.2.2). Następnie naciśnij kilkakrotnie ▲ lub ▼, aby wyświetlić 10 problemów oraz jeszcze jedną pozycję: SU (= konfiguracja). Aby wybrać pozycję problemu, która jest aktualnie wyświetlana, naciśnij „E”. Następnie naciśnij SWAP, a komputer znajdzie i wyświetli rozwiązanie.

Jeśli naciśniesz „E”, gdy wyświetla się SU, nastąpi przejście do trybu „ustawiania” (§12.8). Następnie możesz ustawić (np.) Pozycję problemową z magazynu. Po wyjściu z trybu „ustawiania” naciśnij SWAP, a komputer wyszuka mata w 2 ruchach.

#### 4.2.11 Szach - Mat - Remis

Jeśli komputer ogłosi „czek”, zrobi to, pokazując symbol „+” na wyświetlaczu.

To tylko przypomnienie, że następnym ruchem musisz skontrolować czek. Jeśli „sprawdzisz” komputer, nie otrzymasz potwierdzenia.

Jeśli jeden z graczy (ty lub komputer) osiągnie „mata”, na wyświetlaczu pojawi się „BW 0: 1” (czyli czarny wygrywa) lub „WW 1: 0” (biały wygrywa).

W sytuacji patowej wyświetlany jest komunikat „STALEMATE”.

Dodatkowo na remis wskazuje trzykrotne powtórzenie pozycji (ale tylko w uproszczonym formacie, gdzie ruchy są powtarzane sukcesywnie od razu). Po trzecim powtórzeniu zostanie wyświetlony komunikat „DRAW 3”. W ten sam sposób pat zgodnie z „regułą pięćdziesięciu ruchów” jest ogłaszany i wyświetlany jako „DRAW 50”. Jeśli na szachownicy pozostają tylko królowie, mat staje się niemożliwy. W takim przypadku obie strony powinny uzgodnić remis, który zakończy grę.

Jednak komputer nie zakończy gry w żadnym z tych przypadków (z wyjątkiem sytuacji remisowej) i teoretycznie możesz kontynuować grę tak długo, jak chcesz.

#### 4.2.12 Poziomy trudności gry

Aby zmienić poziom:

(1) Wybierz LEVEL z menu głównego (§ 1.5).

(2) Naciśnij kilkakrotnie ▲ lub ▼, aby sprawdzić poziom.



(3) Gdy zostanie wyświetlony żądany poziom, naciśnij „E”.

Istnieje 30 poziomów szachowych w następujący sposób:

- 4 „zabawne” poziomy dla nowicjuszy. Na tych poziomach (1 jest najniższy) komputer popełnia celowe błędy.
- 15 poziomów „ruchu na czas”, np. 10 S / MV (= 10 sekund na ruch). Jeśli funkcja „nauczyciela” jest „wyłączona” (patrz § 12.1.6), komputer będzie się poruszał w wyznaczonym czasie.

W przeciwnym razie może to potrwać trochę dłużej.

- 10 poziomów „gry na czas”, np. 30 M / GM (= 30 minut na mecz). Każdy gracz ma określoną liczbę minut na wykonanie wszystkich swoich ruchów. Symbol
- wskazuje, że trwa „gra na czas”. Na tych poziomach komputer nie wyłączy się automatycznie (§1.2). Dotychczas wykorzystany czas jest wyświetlany na wyświetlaczu LCD. Jeśli skończy się czas, komunikat informuje, że gracz przegrał, ale grę można kontynuować w trybie „normalnym”: wciśnij ESC, następnie wykonaj ruch lub SWAP.

Gry na poziomach 5, 25 lub 30 minut można rozpocząć bezpośrednio, wybierając odpowiedni tryb (patrz § 4.2.2)

- 1 poziom bez limitu - komputer normalnie myśli, dopóki nie naciśniesz przycisku SWAP.

#### 4.2.13 Styl

Oprócz różnych poziomów gry. możesz wybrać styl gry komputera. Można wybrać pięć różnych poziomów stylu, które można z grubsza opisać w następujący sposób:  
bardzo pasywny bierny normalny aktywny agresywny

Aby ustawić styl gry w szachy:

- (1) Za pomocą przycisku START i ▲ lub ▼ przejdź do podmenu Opcje i potwierdź przyciskiem „E”
- (2) Wybierz opcję STYL i potwierdź przyciskiem „E”.
- (3) Użyj ▲ lub ▼, aby wyświetlić 5 stylów: normalny, aktywny, agresywny, bardzo pasywny, pasywny.
- (4) Naciśnij „E”, gdy zostanie wyświetlony żądany styl.
- (5) Naciśnij dwukrotnie klawisz ESC, aby wznowić odtwarzanie.

Przy coraz bardziej „aktywnych” ustawieniach, komputer zwykle naciska mocniej, aby przejść przez środek planszy i atakować Twoje figury.

W kontekście wybranego poziomu gry może rozpocząć nieco mniej kwalifikowane ataki.

Na bardziej pasywnych poziomach stylów komputer ma tendencję do zatrzymywania swoich pionków na własnej połowie, a nawet może sam się wciągnąć, tj. Zająć bardzo obronne pozycje.

#### 4.2.14 Ocena pozycyjna

Gdy komputer wyświetla swój własny ruch, można uzyskać dostęp do Menu głównego (§1.5), które zawiera dodatkową pozycję: OCENA. Wybierając tę pozycję możesz zobaczyć ocenę stanowiska, np.

**192** Komputer uważa, że ma przewagę wartą prawie 2 pionki.

**-54** Ma wadę wartą nieco ponad pół pionka.

**Otwieranie** Ruch znajduje się w „bibliotece” standardowych otworów w komputerze.

Naciśnij dwukrotnie klawisz ESC i wykonaj ruch komputera.

#### 4.2.15 Podpowiedzi - sugestie dotyczące ruchów wykonywanych przez komputer

Aby poprosić komputer o zasugerowanie ruchu, wybierz PODPOWIEDŹ z menu głównego (§1.5). Podpowiedź jest wyświetlana w postaci „przewijanego” komunikatu. Aby odrzucić wskazówkę, naciśnij klawisz ESC. Aby to zaakceptować, naciśnij „E”, a komputer poleci Ci wykonanie ruchu.

#### 4.2.16 Nauczyciel

W szachach funkcja „tutor” zwraca uwagę na słabe ruchy i ostrzega przed nimi zagrożenia komputerowe. Aby wyłączyć lub włączyć tę funkcję:

(1) Wybierz TUTOR z podmenu Opcje (§ 12.1)

(2) Naciśnij „E”, aby przełączyć się między 1 a 0. (Symbol pokazuje, że nauczyciel funkcja jest włączona).

(3) Naciśnij dwukrotnie klawisz ESC, aby wrócić do gry.

Kiedy „nauczyciel” jest „włączony”, komputer wyświetli SURE? jeśli uważa, że twój ostatni ruch jest błędem. Następnie możesz wykonać jedną z następujących czynności:

Naciśnij SWAP, aby uzyskać wyjaśnienie, np .:

- „Mógłbyś mnie zamatować”
- „Mogę wziąć ten kawałek”.
- „Możesz wygrać materiał o wartości 3 pionów”.

Naciśnij ponownie przycisk SWAP, aby zobaczyć ruch, który według komputera przegapiłeś.

Naciśnij ▼ i wykonaj ruch (patrz § 12.3).

Naciśnij klawisz ESC, aby Twój ruch się zatrzymał.

Jeśli komputer wyświetla OSTROŻNIE !, jego własny ostatni ruch zawiera zagrożenie. Możesz wtedy nacisnąć przycisk SWAP, aby uzyskać wyjaśnienie, np.

**„Grozę matem”.**

Drugie naciśnięcie przycisku SWAP wyświetla zagrożony ruch. Gdy będziesz gotowy, naciśnij ESC i kontynuuj grę.

#### 4.2.17 Ćwiczenia szachowe - znajdź rozwiązanie

Komputer posiada zestaw 100 pozycji do ćwiczeń, w których możesz spróbować znaleźć właściwy ruch. Im wyższa liczba pozycji w ćwiczeniu, tym trudniej jest znaleźć właściwe rozwiązanie. Rozwiązania przedstawiono na końcu niniejszej instrukcji.

Aby skorzystać z tej funkcji:

(1) Wybierz ĆWICZENIE z listy trybów szachowych (§ 4.2.2)

(2) Użyj ▲ lub ▼ i „E”, aby wybrać numer ćwiczenia. Symbol □ lub ■ wskazuje, która strona ma się przesunąć, a przewijany komunikat wskazuje zadanie - np. „Znajdź ruch, który doprowadzi do mata”. Symbol ⇕ („migający”) oznacza, że pozycja na planszy jest ćwiczeniem.

(3) Zagraj ruch, który uważasz za poprawny.

Jeśli Twój ruch jest prawidłowy:

- Komputer wyświetli wynik dla tego ćwiczenia. Naciśnij ▼, jeśli chcesz zobaczyć procent wszystkich wykonanych dotychczas ćwiczeń.
- Naciśnij „E”, a wyświetlony zostanie numer kolejnego ćwiczenia. Naciśnij „E” ponownie, aby je wybrać (lub użyj ▲ lub ▼ i „E”, aby uzyskać inne ćwiczenie).

Jeśli twój ruch jest zły:

- Komputer brzęczy i wyświetla odpowiedni komunikat.

- Możesz teraz nacisnąć LEGAL, aby uzyskać dalsze wyjaśnienia. Jeśli naciśniesz LEGAL po raz drugi, komputer powie ci właściwy ruch.
- Możesz nacisnąć ▲ lub ▼, aby wycofać swój ruch (patrz § 12.3) i spróbować innego.

Generalnie otrzymujesz 6 punktów za pierwsze podejście, 4 punkty za drugie podejście i 2 punkty za trzecie podejście. Jeśli komputer pokazał Ci rozwiązanie, otrzymujesz zero.

Podczas ćwiczenia Twój wynik procentowy może być widoczny jako pozycja w menu głównym (§1.5).

Po przerwie w sekwencji ćwiczeń (np. jeśli przeskoczysz od 5 do 10), procent ponownie zaczyna się od zera.

Jeśli twoje posunięcie (dobre lub złe) nie daje mata, możesz nacisnąć przycisk SWAP i zagrać przeciwko komputerowi z pozycji wynikowej. Dzięki temu możesz poznać konsekwencje swojego ruchu, np. zobaczyć, jak faktycznie powstaje mat. W takich okolicznościach komputer będzie przekazywał komunikaty „nauczyciela” (patrz § 4.2.16), ale niektóre inne funkcje (podpowiedzi, jak w § 4.2.15,; cofanie ruchów, jak w § 12.3) będą niedostępne.

#### 4.2.18 Gra „oceniiana”


W grze „ocenianej” komputer zapewnia:

- punktacja (0-6) za każdy ruch;
- „ocena wydajności”, tj. Ogólna ocena Twojej gry w bieżącej grze, pod warunkiem, że obie strony wykonały 10 ruchów;
- „liczba rankingowa” oparta na Twoich łącznych wynikach w ocenianych grach.

Aby zagrać w grę z oceną:

(1) Wybierz RATED z listy trybów szachowych (§ 4.2.2)

(2) Za pomocą ▲ lub ▼ i „E” wybierz limit czasu w sekundach na ruch. (Uwaga: w trybie „znamionowym” zwykły system poziomów - patrz § 4.2.12 - nie ma zastosowania).

Symbole  wskazują, że komputer jest w trybie „oceny znamionowej”. Twój czas na bieżący ruch „odlicza się” na wyświetlaczu. Możesz zdobyć więcej punktów, zajmując mniej czasu. Jeśli skończy się czas, nadal możesz się poruszać, ale zdobędziesz mniej punktów.

Wynik Twojego ruchu jest oznaczony sekwencją „sygnałów dźwiękowych”. (Pojedynczy niski sygnał dźwiękowy oznacza 1 lub 0.) Twoja dotychczasowa suma jest wyświetlana przez 3 sekundy. W tym czasie możesz

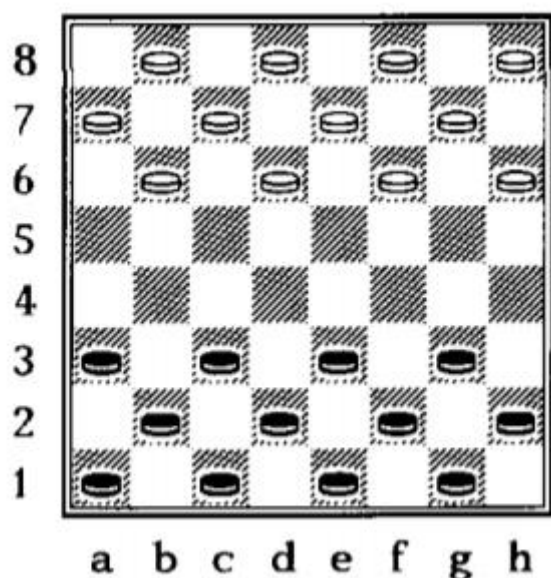
- naciśnij „E”, aby zobaczyć swój aktualny procent;
- naciśnij „E” ponownie, aby zobaczyć swoją „ocenę wydajności” w grze.

Aby wyświetlić swoją „ocenę”, tj. Średnią dotychczasowych wyników, wybierz RATING z menu głównego (§1.5). Aby wznowić odtwarzanie, naciśnij dwukrotnie klawisz ESC.

## 5 Warcaby

### 5.1 Jak grać w warcaby

#### 5.1.1 Szachownica i pionki



Warcaby (lub warcaby) są rozgrywane na szachownicy o wymiarach 8x8, ale pionki poruszają się tylko na polach jednego koloru. Każdy z przeciwników („Czarny” i „Biały”) zaczyna od 12 elementów ułożonych w następujący sposób:

Gracze po kolei wykonują ruch po jednym kawałku na raz. Czarny porusza się pierwszy. Celem gry jest pozostawienie przeciwnika bez żadnych ruchów. Zwykle osiąga się to poprzez zabicie wszystkich jego pionów, ale wygrasz również, jeśli unieruchomisz je wszystkie, blokując je.

Czasami żaden gracz nie jest w stanie wygrać. Często dzieje się tak, gdy pozostaje tylko kilka sztuk, ta sama liczba z każdej strony.

### 5.1.2 Pionek i sposób, w jaki się porusza

Na początku każdy z 24 elementów nazywanych jest jako pionek. Jego zwykły ruch to jedno pole po przekątnej do przodu, na puste pole. W pozycji startowej (np.) Czarny pionek na c3 może przesunąć się na b4 lub d4. W odpowiedzi białe mogą przesunąć swojego pionka z b6 na a5 lub c5; albo jego mężczyzna na h6 może przejść na g5; itp.

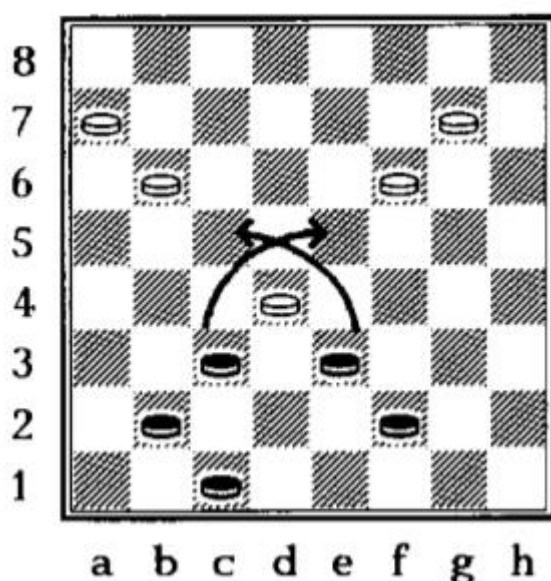
Na początku każdy z 24 elementów nazywany jest mężczyzną. Jego zwykły ruch to jedno pole po przekątnej do przodu, na puste pole. W pozycji startowej (np.) Czarny pionek na c3 może przesunąć się na b4 lub d4. W odpowiedzi białe mogą przesunąć swojego pionka z b6 na a5 lub c5; albo jego mężczyzna na h6 może przejść na g5; itp.

### 5.1.3 Przechwytywanie pionów wroga

Mężczyzna chwyta wroga, przesuwając się o dwa pola do przodu po przekątnej, przeskakując nad wrogiem, aby wylądować na wolnym polu za nim. Wrogi pionek jest usuwany z planszy. W warcabach, jeśli możesz zrobić bicie, musisz to zrobić.

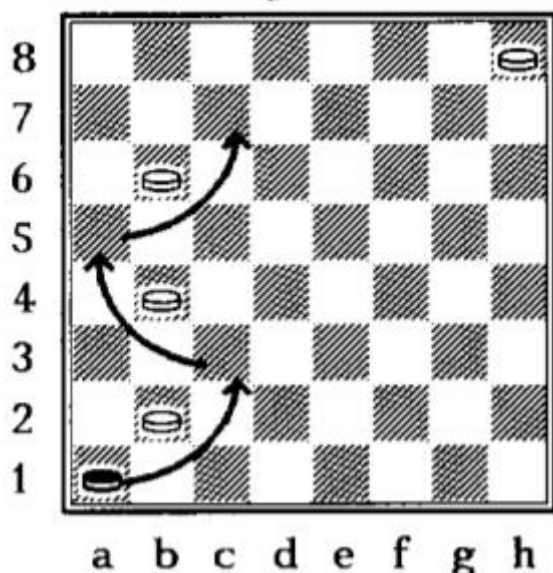
W tej pozycji czarne mają do wyboru dwa zbicia:

- Mężczyzna na c3 może zbić białego pionka na d4, przeskakując go i lądując na e5.
- Pionek na e3 może zbić tego samego białego pionka skacząc na c5.





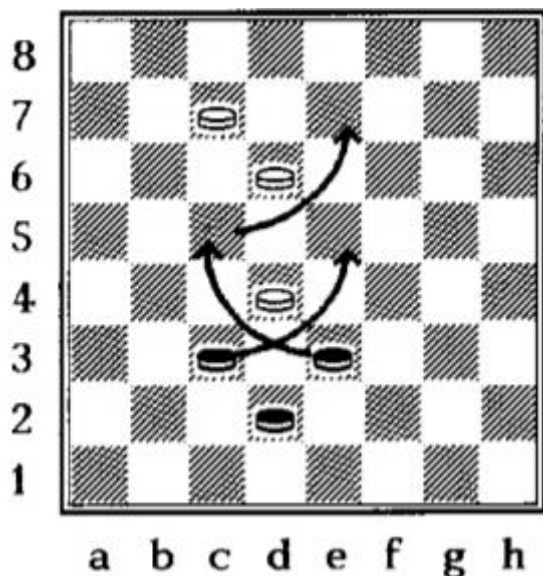
W obu przypadkach pionek dokonujący bicia zostanie po kolei złapany. Następnie (jak widać) każdy gracz złapie jeszcze jednego pionka.



Wielokrotne bicie: Jeśli zbity pionek wylądzuje na polu, z którego może wykonać kolejne z bicie, musi to zrobić - w ramach tego samego ruchu. Na poniższym diagramie po lewej stronie, czarny mężczyzna na a1 musi zbić białego pionka na b2, lądując na c3.

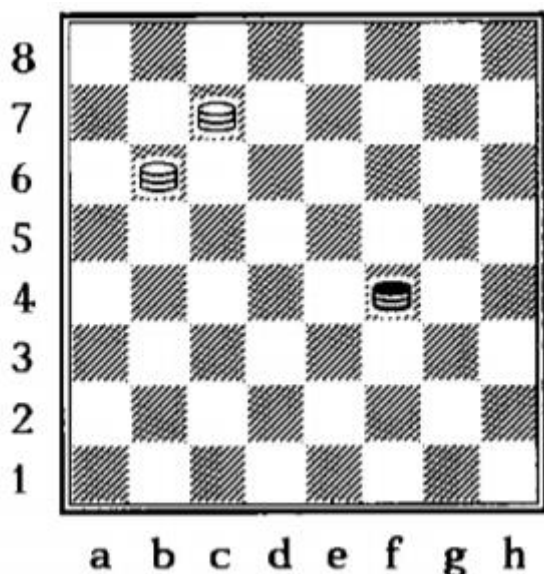
Ten sam pionek musi następnie skoczyć na a5 (usuając białego pionka na b4), a następnie c7 (usunąć pionka z b6).

W sytuacji, gdy możliwe są dwa różne ruchy z bicia, z których jeden prowadziłby do z bicia większej liczby pionków niż druga opcja, decyzja o wyborze opcji należy do gracza. Pamiętaj jednak, że należy wybrać jeden z dwóch ruchów. Oto przykład:



Czarny pion na C3 może zbić białego pionka na D4 i kończy na E5. tym ruchem czarne zbijają tylko jedną figurę. Jednak z E3 czarne mogą zbić białego pionka na D4, kończą na C5, zabrać białego pionka na D6 i zakończy swój ruch na E7. Chociaż ten ostatni ruch czarnymi zbija 2 pionki, czarny może swobodnie decydować, który ruch zbijający powinien zostać wybrany. Zwykle (ale nie zawsze) najlepszym ruchem jest ten, który oddaje najwięcej materiału.

### 5.1.4 Król i jego ruchy



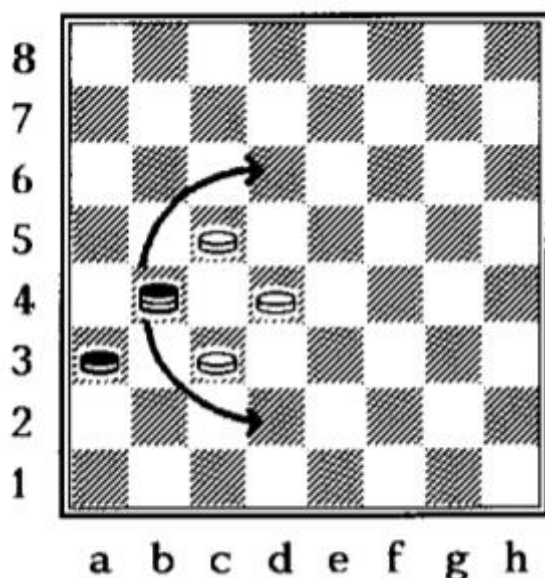
Kiedy gracz dociera do drugiej strony szachownicy, zostaje natychmiast „koronowany” - awansowany na króla.

(Aby pokazać to na tradycyjnej planszy Warcaby, kładziemy jednego pionka na drugim.) Królowie mogą poruszać się (i bić) zarówno do tyłu, jak i do przodu. Dla ilustracji, oto kilka przykładów:

W tej pozycji czarny hetman na F4 może przesunąć się do G5, E5, G3 lub E3, ponieważ w przeciwieństwie do zwykłych figur, czarny hetman ma również dostęp do pól E3 i G3, które są niedostępne dla zwykłego bierki na

F4.

Tutaj czarny hetman na B4 może albo zbić białą bierkę na C5 i skończyć na D6, albo zbić białą bierkę na C3 i skończyć na D2. Normalna czarna pionek nie może wykonać zbitia przez C3 do D2, ponieważ porusza się tylko do przodu.



Uwaga: jeśli mężczyzna wylądaje na swoim polu ukoronowania wykonując bicie, nie może zbić innego wroga w ramach tego samego ruchu.



## 5.2 Gra przeciwko komputerowi

Naciśnij Start; Na wyświetlaczu zacznie migać komunikat „NEW GAME”. Naciśnij „E”. Użyj ▲ lub ▼, aby wybrać „SZARY” i potwierdź przyciskiem „E”.

Naciśnij kwadraty, z których i do których się poruszasz. W przypadku wielokrotnego bicia naciśnij każde pole, na którym ląduje zbity.

Ruch komputera: wyświetlacz LCD wskazuje od kwadratu („miga”) i do kwadratu, np. D6C5 - naciśnij kwadrat oznaczony D6, a następnie kwadrat oznaczony C5, przesuując figurę. Aby zrobić zdjęcie wielokrotne, naciśnij każdy kwadrat, który „miga” na wyświetlaczu LCD.

Po z biciu dolna linia pokazuje (np.) E5 = X. Naciśnij kwadrat, usuwając zbity tam fragment.

Jeśli osiągniesz przeciwną tylną rangę, zdobywając w ten sposób hetman, współrzędne pola awansu i symbol hetmana zaczną migać. Zmień swojego mężczyznę w królową (dodając kolejną figurę na górze) i ponownie naciśnij kwadrat promocyjny, aby potwierdzić. Wykonaj te same kroki, jeśli komputer pozyska królową.

Uwaga: poziom gry na komputerze można regulować zgodnie z § 12.2. Dla graczy, którzy nie są już nowicjuszami, zalecany jest poziom 7 lub wyższy.

## 6 Reversi

### 6.1 Jak grać w Reversi

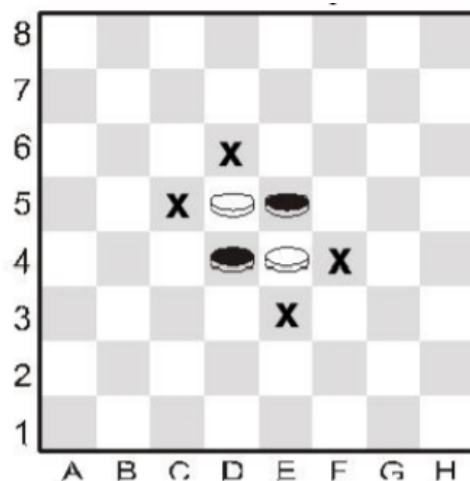
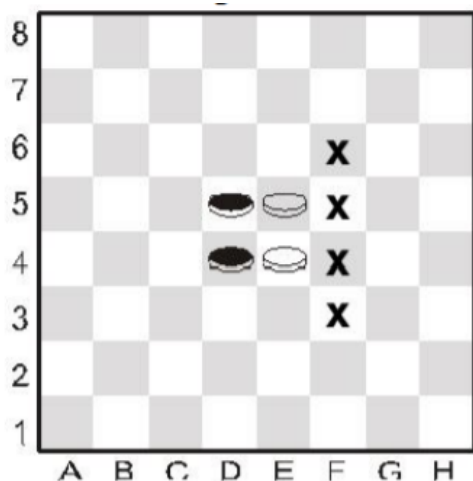
#### 6.1.1 Plansza i pionki

W Reversi gracze posługują się zestawem 64 dysków, czyli elementów do gry, które z jednej strony są białe, a z drugiej czarne. Na początku plansza 8x8 jest pusta. Jeden gracz („Czarny”) ma 32 bierki odwróconą czarną stroną. Jego przeciwnik („biały”) ma 32 biegi z białą stroną.

Za każdym razem, gdy nadejdzie jego tura, gracz umieszcza jeden ze swoich pionów, swoim własnym kolorem na górze, na wolnym polu planszy - pod warunkiem, że może to zrobić zgodnie z zasadami, które zostaną wyjaśnione.

#### 6.1.2 Rozpoczęcie gry

Czarny umieszcza bierkę na jednym z czterech centralnych pól: d4, e4, d5 lub e5. Białe odpowiadają umieszczając pionek na innym z tych kwadratów. Wtedy czarny zajmuje trzecie centralne pole, a białe pozostałe. W tym momencie istnieją dwa możliwe wzorce:



### 6.1.3 Kontynuacja gry

Gra toczy się teraz zgodnie z następującą zasadą:

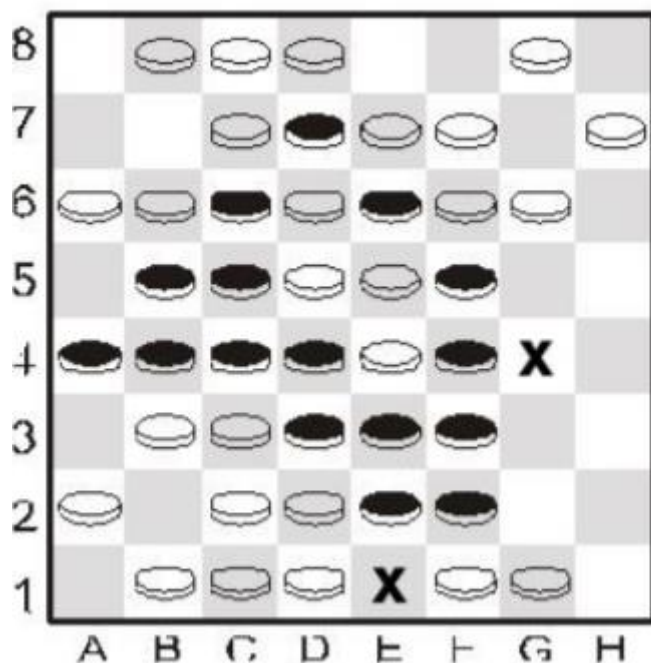
Kiedy nadchodzi jego tura, gracz umieszcza pionek na planszy w taki sposób, że jeden lub więcej pionków przeciwnego koloru jest umieszczonych w nieprzerwanej linii prostej między tym nowym pionem a innym w kolorze gracza.

Linia kawałków może być pozioma, pionowa lub ukośna.

Tak więc w pozycji lewej (powyżej) czarne mogą wstawić bierkę na f4, „umieszczając” białą bierkę na e4 pomiędzy czarnymi na f4 i d4. Czarne mogą również grać na f3, f5 lub f6. W pozycji prawej może grać na c5, d6, e3 lub f4. Kawałek przeciwnego koloru, „wciśnięty” pomiędzy nowe i stare elementy gracza, jest odwracany, aby pokazać ten sam kolor, co dwa otaczające go elementy.

Ponadto kilka sztuk w jednej linii może jednocześnie zmieniać kolor. Np. Z trzema białymi pionkami w poziomej, pionowej lub ukośnej linii pomiędzy czarną bierką, która jest już na miejscu, a inną, która właśnie się tam przesunęła, wszystkie trzy zmieniają kolor jednocześnie.

Jedna figura może kilkakrotnie zmieniać kolor podczas gry. Na przykład w pozycji po prawej stronie białe mogą kontrować ostatni ruch czarnych, przesuwając się na e1, powodując zmianę wszystkich czarnych pionów od e2 do e3 na białe.



Jeśli gracz nie może umieścić figury w taki sposób, aby otoczyć i zbić jeden lub więcej pionków przeciwnego koloru, musi „spasować”, a jego przeciwnik ma kolejną turę.

#### 6.1.4 Wynik gry

Żaden z graczy nie może włożyć więcej niż 32 elementy. Gra kończy się, gdy obaj nie mogą grać, a zwycięzcą zostaje ten, kto ma na planszy więcej pionków swojego koloru. Jeśli obaj mają ten sam numer, gra kończy się remisem.

## 6.2 Gra przeciwko komputerowi

### 6.2.1 Rozpoczynanie gry

Aby rozpocząć grę w Reversi, najpierw naciśnij START. Następnie użyj ▲ lub ▼, aby wybrać „NOWA GRA” i potwierdź przyciskiem „E”. Teraz użyj ▲ lub ▼, aby wybrać Reversi i ponownie potwierdź przyciskiem „E”.

Dociśnij swój pionek (kolorem do góry) do celu lub kwadratu „do”. Podczas odtwarzania komputera wyświetlany jest „migający” utwór. Naciśnij odpowiedni kwadrat, aby „umieścić” element.

### 6.2.2 Jak „E” posunąć

Naciśnij swój kawałek, wkładając go do kwadratu z własnym kolorem do góry. Po kolei komputera kawałek „miga” na wyświetlaczu LCD. Naciśnij odpowiedni kwadrat podczas wkładania elementu.

Kiedy element musi zostać „odwrócony”, na płycie LCD widać oscylację między białym a czarnym. Naciśnij kwadrat podczas obracania elementu.

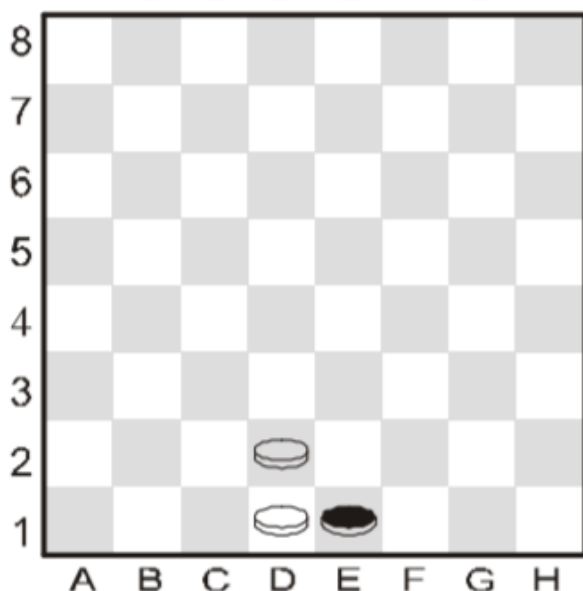
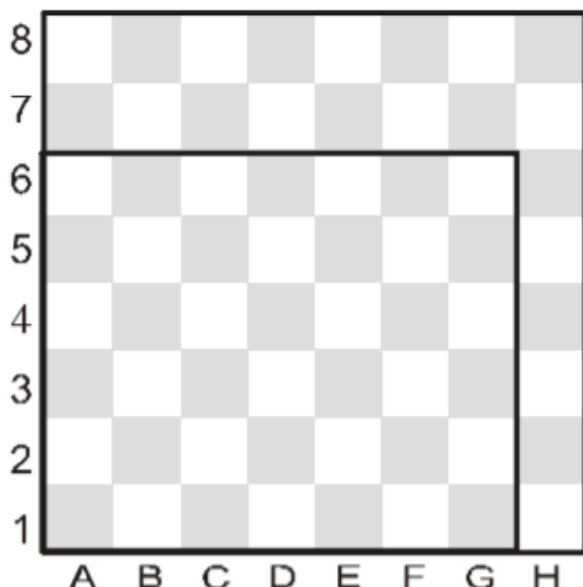
Kiedy komputer musi „przejsć”: Rozlegają się 3 sygnały dźwiękowe, na wyświetlaczu na chwilę pojawi się komunikat PASS, a użytkownik ma kolejną turę.

Kiedy użytkownik musi „spasować”: Wyświetlacz pokazuje PASS. Naciśnij „E” i odtwarzanie będzie kontynuowane.

Koniec gry: Zwycięzca jest wyświetlany jako WW (wygrane białe) lub BW (wygrane czarne), a liczba pozostałych elementów dla każdego gracza jest wyświetlana. Czarne pionki są zawsze wyświetlane jako pierwsze, a następnie białe, np. WW 29:35: Białe wygrane, 35 do 29 sztuk.

## 7 Cztery w rzędzie

### 7.1 Zasady



4 Cztery w rzędzie to gra dla dwóch graczy. Plansza jest ograniczona do 7 pionowych rzędów.

Chociaż rzędy zwykle oferują miejsce na 6 sztuk, komputer umożliwia wybór większej planszy. Jeden gracz („biały”) używa białych, a jego przeciwnik („czarny”) czarnymi.

„Białe” zaczyna się od umieszczenia bierki na dowolnym kwadracie w dolnym rzędzie (a1-g1). Następnie gracze na zmianę układają swoje pionki, po jednym w każdym ruchu. Każdy kawałek musi być umieszczony na wolnym kwadracie, w dolnym rzędzie lub nad bierką już umieszczoną.

Tutaj białe zaczynają od położenia pionka na d1. Czarny może teraz

### 50

umieścić bierkę bezpośrednio na białej bierce (d2) lub dowolnym wolnym polu w dolnym rzędzie (a1, b1, c1, e1, f1, g1, h1). Jeśli czarny umieszcza bierkę na e1, białe mogą umieścić bierkę na d2, e2 lub w dolnym rzędzie. Pozycjonowanie mogłoby wyglądać następująco:

W swoim drugim ruchu czarne mogą zająć jedno z pól a1, b1, c1, d3, e2, f1, g1 lub h1.

Celem gry jest ułożenie czterech elementów tego samego koloru w taki sposób, aby tworzyły ciągłą prostą pionową, poziomą lub ukośną. Pierwszy gracz, który to osiągnie, wygrywa. Jeśli żaden z graczy nie odniesie sukcesu, wynikiem jest remis.

## 7.2 Gra przeciwko komputerowi

Aby rozpocząć grę w cztery w rzędzie, najpierw naciśnij START. Następnie użyj ▲ lub ▼, aby wybrać „NOWA GRA” i potwierdź przyciskiem „E”. Teraz użyj ▲ lub ▼, aby wybrać 4 w ROW i potwierdź ponownie przyciskiem „E”.

Pola na polu gry są oznaczone znakami „+”. Powierzchnia może mieć wysokość 6, 7 lub 8 rzędów.

Na początku dolna linia pokazuje (np.) RZĘDY 6

Możesz zmienić liczbę wierszy za pomocą ▲ lub ▼. Gdy obszar gry osiągnie żądany rozmiar, naciśnij „E”.

W swojej turze: Możesz nacisnąć dowolny kwadrat w kolumnie, w którą wstawiasz figurę.

W kolejce komputera: włóż kawałek do kwadratu wskazanego przez LCD i naciśnij nim.

8 Lis i gęsi

## 8.1 Zasady

Jeden gracz ma cztery białe figury - „gęsi”, które rozpoczynają się na b8, d8, f8 i h8. W każdej turze przesuwa gęś ukośnie do przodu na sąsiednie wolne pole - jak człowiek w Warcaby.

Jego przeciwnik ma jedną czarną figurę - „lisa”. Lis porusza się jak król w warcabach - po przekątnej do przodu lub do tyłu na sąsiedni wolny dom. Kiedy jeden gracz nie jest w stanie wykonać więcej ruchów, wygrywa jego przeciwnik.

## 8.2 Gra przeciwko komputerowi

Aby rozpocząć zabawę w Fox and Geese, najpierw naciśnij START. Następnie użyj ▲ lub ▼, aby wybrać „NOWA GRA” i potwierdź przyciskiem „E”. Teraz użyj ▲ lub ▼, aby wybrać FOX + G i ponownie potwierdź przyciskiem „E”.

Jeśli chcesz zagrać w lisa: zacznij od wyboru pola startowego: a1, c1, e1 lub g1. Umieść czarny element na kwadracie, naciśnij go i potwierdź „E”.

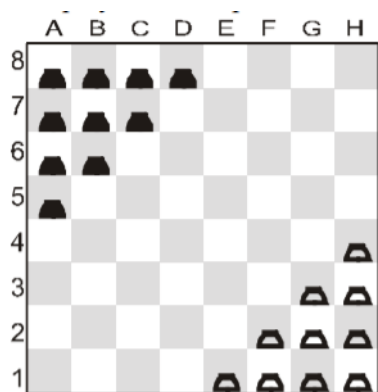
W kolejnych turach po prostu naciskaj kwadrat, do którego się poruszasz.

Aby zagrać w gęsi: Rozpocznij grę, naciskając przycisk SWAP. Umieść lisa na jego początkowym kwadracie, jak wskazuje wyświetlacz LCD, i naciśnij go. Aby przenieść gęś, naciskaj kwadraty, z których i do których się poruszasz.

W turze komputera: naciśnij kwadraty, od których i do których pionek przesuwają się - jak pokazano na wyświetlaczu LCD.

## 9 Konik polny

### 9.1 Zasady



Każdy gracz ma 10 pionów, które rozpoczynają grę w obszarze w dolnym rogu po jego prawej stronie.

Biały porusza się pierwszy. W swojej turze gracz przesuwa pionek

jeden z dwóch sposobów:

(a) Pionek może przesunąć się na każde sąsiednie wolne pole -na przykład od e1 do d1, d2 lub e2.

(b) Może przeskoczyć nad sąsiednią bierką (dowolnego koloru) na wolne pole za nim - np. figura na g1 (patrz schemat) może przeskoczyć na e3. Pionek na f1 może przeskoczyć na d1 lub f3 (lub przesunąć się na e2).

**Cel gry:** zajęcie „obszaru startowego” przeciwnika. Po pierwszym ruchu przegrywasz, jeśli twój własny obszar startowy jest całkowicie zajęty (przez elementy jednego lub obu kolorów).

### 9.2 Gra przeciwko komputerowi

Aby rozpocząć grę w Grasshopper, najpierw naciśnij START. Następnie użyj ▲ lub ▼, aby wybrać „NOWA GRA” i potwierdź przyciskiem „E”. Teraz użyj ▲ lub ▼, aby wybrać G / HOPPER i ponownie potwierdź przyciskiem „E”.

Aby wykonać swój ruch: Naciśnij pola, z których i do których się poruszasz.

Wielokrotne skoki: Jeśli bierka wykonująca skok jest w stanie wykonać kolejny skok, może to zrobić w ramach tego samego ruchu (choć nie jest to obowiązkowe, tak jak w warcabach). Jednocześnie można wykonać do 8 skoków (bez lądowania dwukrotnie na tym samym polu). Wykonując skok wielokrotny, naciśnij każdy kwadrat w sekwencji. Aby zakończyć ruch, gdy możliwy jest dalszy skok, naciśnij miejsce docelowe po raz drugi.

Ruch komputera: wyświetlacz LCD wskazuje od kwadratu („miga”) i do kwadratu, np. A8C6 - naciśnij kwadrat oznaczony A8, a następnie kwadrat oznaczony C6, przesuując figurę. W przypadku wielokrotnego skoku, kontynuuj, naciskając każdy kwadrat, gdy „miga” na wyświetlaczu.

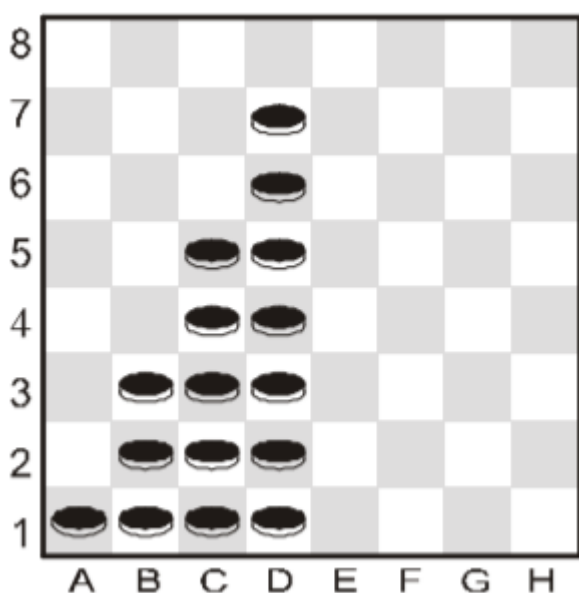
10 NIM

### 10.1 Zasady

W „domyślnej” pozycji startowej znajdują się 4 stosy elementów:

Gracze po kolei usuwają pionki z planszy.

W swojej turze gracz bierze kilka elementów z jednego stosu - może to być cały stos, tylko jeden element lub dowolna liczba pomiędzy. Gracz, który zdobędzie ostatnią figurę, wygrywa - chyba że na początku gry ustalono inaczej.



## 10.2 Gra przeciwko komputerowi

### 10.2.1 Przed rozpoczęciem gry

Dolna linia pokazuje LW (= „Ostatni grający wygrywa”) lub LL (= „Ostatni grający przegrywa”). Możesz przełączać się między nimi za pomocą ▲ lub ▼. Gdy żądana opcja zostanie wyświetlona, naciśnij „E”.

Wyświetlacz pokaże DEFAULT i masz do wyboru:

- Aby odtwarzać z „domyślnej” pozycji początkowej: naciśnij „E”.
- Aby grać z alternatywnej pozycji początkowej:

o Naciśnij ▲ lub ▼ (pojawi się: KOLUMNY?).

o Naciśnij kwadrat w jednej z kolumn c-h. Ta kolumna będzie zawierać skrajny prawy stos pionów.

o Naciśnij „E”, a liczba pionów w każdym stosie zostanie ustalona losowo. Umieść elementy na planszy, jak pokazano na wyświetlaczu LCD.

### 10.2.2 Zabawa

Naciśnij górną i dolną część, którą chcesz usunąć. Zdejmij te elementy z planszy, razem z pozostałymi. Aby usunąć pojedynczy element, naciśnij dwukrotnie jego kwadrat.

Po kolei komputer:

(1) Górny element, który ma zostać usunięty, jest „migający” na wyświetlaczu LCD. Naciśnij ten kawałek.

(2) Górna i dolna część „migają” teraz na przemian. Naciśnij dolną część.

(3) Usuń ten element i te nad nim.

## 11 Gra Northcote'a

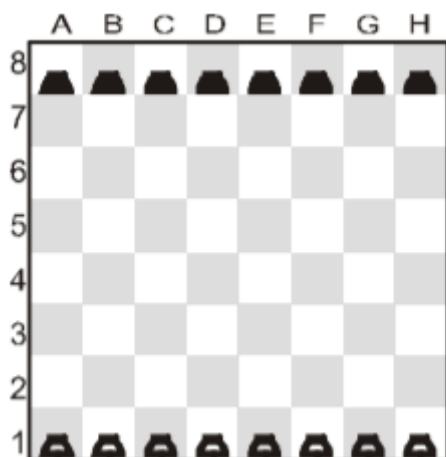
### 11.1 Zasady

„Domyślna” pozycja początkowa wygląda następująco:

Gracz z białymi pionkami zaczyna od przesunięcia jednej bierki do przodu. Może dojść tak daleko, jak chce, ale musi zatrzymać się przed czarnym pionem w tej samej kolumnie.

Czarny odpowiada, robiąc to samo. Gracze poruszają się naprzemiennie, aż wszystkie elementy blokują się nawzajem. Gracz, który wykona ostatni ruch, przegrywa, chyba że wcześniej uzgodniono inaczej.





## 11.2 Gra przeciwko komputerowi

### 11.2.1 Przed rozpoczęciem gry

Dolna linia pokazuje LL (= „Ostatni grający przegrywa”) lub LW (= „Ostatni grający wygrywa”). Możesz przełączać się między nimi za pomocą ▲ lub ▼. Gdy żądana opcja zostanie wyświetlona, naciśnij „E”.

Wyświetlacz pokaże DEFAULT i masz do wyboru:

- Aby odtwarzać z „domyślnej” pozycji początkowej: naciśnij „E”.
- Aby grać z alternatywnej pozycji początkowej:

o Naciśnij ▲ lub ▼ (pojawi się: KOLUMNY?).

o Naciśnij kwadrat w jednej z kolumn c-h. Ta kolumna będzie zawierać skrajny prawy stos pionów.

o Naciśnij „E”, a liczba pionów w każdym stosie zostanie ustalona losowo. Umieść elementy na planszy, jak pokazano na wyświetlaczu LCD.

### 11.2.2 Zabawa

W swojej turze naciskaj kwadraty, z których i do których się poruszasz.

Podobnie, aby wykonać ruch komputera, naciśnij kwadraty „od” i „do”, które „migają” na wyświetlaczu LCD.

## 12 Funkcje specjalne

### 12.1 Opcje

Różne parametry można regulować po wybraniu opcji OPCJE z menu głównego (§ 1.5).

Spowoduje to wyświetlenie pierwszej pozycji w „Podmenu opcji”. Naciśnij kilkakrotnie ▲ lub ▼, aby wyświetlić wszystkie elementy:

DŹWIĘKI patrz § 12.1.1

STYL (tylko szachy) patrz § 12.1.2

CONT .. (= kontrast LCD) patrz § 12.1.3

REF. (= Tryb „Sędzia”) patrz § 12.1.4

JĘZYK patrz § 12.1.5

TUTOR (tylko szachy) patrz § 12.1.6

Aby wybrać element, wyświetl go i naciśnij „E”. (Zamiast tego ESC powraca do Menu Głównego § 1.5)

### 12.1.1 Dźwięki

Aby wyłączyć lub włączyć sygnały dźwiękowe:

- (1) Wybierz DŹWIĘKI z podmenu Opcje (§ 12.1).
- (2) Wybierz opcję od 0 (cicho) do 3 (głośno) za pomocą ▲ i ▼ potwierdź przyciskiem „E”
- (3) Naciśnij dwukrotnie klawisz ESC, aby wrócić do gry.

Gdy dźwięk jest „wyłączony” (0), komputer wyświetla komunikat ERROR w dolnym wierszu zamiast „brzęczenia”. Naciśnij dowolny kwadrat na tablicy, aby usunąć ten komunikat.

### 12.1.2 Style gry w szachy

Aby ustawić styl gry w szachy na komputerze. Szczegółowe informacje na temat różnych stylów można znaleźć w rozdziale 4.2.13.

- (1) Wybierz STYL z podmenu Opcje (§ 12.1).
- (2) Użyj ▲ lub ▼, aby wyświetlić 5 stylów: Normalny, Aktywny, Agresywny, Bardzo pasywny, Pasywny.
- (3) Naciśnij „E”, gdy zostanie wyświetlony żądany styl.
- (4) Naciśnij dwukrotnie klawisz ESC, aby wznowić odtwarzanie.

### 12.1.3 LCD - kontrast

Aby zmienić kontrast:

- (1) Wybierz KONT. z podmenu Opcje (§ 12.1)
- (2) Użyj ▲ lub ▼, aby sprawdzić 10 ustawień kontrastu.

(3) Naciśnij „E”, gdy zostanie wyświetlony żądany styl.

(4) Naciśnij dwukrotnie klawisz ESC, aby wznowić odtwarzanie.

#### 12.1.4 Tryb „Sędzia”

W trybie „sędziego” komputer umożliwia grę po obu stronach. (Na przykład możesz grać przeciwko przyjacielowi - komputer będzie po prostu działał jako „sędzia”, sprawdzając, czy ruchy są prawidłowe i ogłaszając wynik itp.) Aby włączyć lub wyłączyć ten tryb:

(1) Wybierz REF. z podmenu Opcje (§ 12.1).

(2) Naciśnij „E”, aby przełączyć się między 0 a 1.

(3) Naciśnij dwukrotnie klawisz ESC, aby wznowić odtwarzanie.

W trybie „arbitra” nie ma podpowiedzi (§12.5) ani komunikatów „nauczyciela” (§12.1.6).

#### 12.1.5 Język

Aby zmienić język wiadomości:

(1) Wybierz JĘZYK z podmenu Opcje (12.1)

(2) Użyj ▲ lub ▼, aby wyświetlić języki:

Język	Wyświetlacz pokazuje
Angielski	English
Niemiecki	Deutsch
Francuzki	Français
Włoski	Italiano
Hiszpański	Español
Holenderski	NL
Portugalski	POR
Szwedzki	Svenska
Finski	Suomi
Czeski	Čeština
Słowacki	Sloven
Polski	Polski
Grecki	Ελληνικά

(3) Naciśnij „E”, gdy pojawi się żądany język.

Naciśnij dwukrotnie klawisz ESC, aby wrócić do gry.

### 12.1.6 Nauczyciel gry w szachy - wskazówki i ostrzeżenia

W szachach funkcja „tutor” zwraca Twoją uwagę na słabe ruchy i ostrzega przed zagrożeniami komputera. Aby wyłączyć lub włączyć tę funkcję:

- (1) Wybierz TUTOR z podmenu Opcje (§ 12.1)
- (2) Użyj klawiszy strzałek, aby wybrać pomiędzy 2, 1 i 0 i potwierdź przyciskiem „E”. (Symbol strzałki oznacza, że funkcja trenera jest włączona)
- (3) Naciśnij dwukrotnie klawisz ESC, aby wrócić do gry.

Kiedy „nauczyciel” jest na poziomie 1, komputer wyświetli SURE? jeśli uważa, że twój ostatni ruch jest błędem. Następnie możesz wykonać jedną z następujących czynności:

Naciśnij SWAP, aby uzyskać wyjaśnienie, np .:

- o „Mógłbyś mnie zamatować”
- o „Mogę wziąć ten kawałek”.
- o „Możesz wygrać materiał o wartości 3 pionów”.

Naciśnij ponownie przycisk SWAP, aby zobaczyć ruch, który według komputera przegapiłeś.

Naciśnij ▼ i wykonaj ruch (patrz § 12.3).

Naciśnij klawisz ESC, aby Twój ruch się zatrzymał.

Jeśli komputer wyświetla OSTROŻNIE! (poziom nauczyciela 2), jego własny ostatni ruch zawiera zagrożenie. Możesz wtedy nacisnąć przycisk SWAP, aby uzyskać wyjaśnienie, np.

„Grozę matem”.

Drugie naciśnięcie przycisku SWAP wyświetla zagrożony ruch. Gdy będziesz gotowy, naciśnij ESC i kontynuuj grę.

### 12.2 Poziomy siły gry (gry inne niż szachy)

W warcabach poziomy są ponumerowane od 1 do 16. W innych grach (poza szachami) są to 1-10.

Poziom 1 jest najszybszy i najslabszy. Aby sprawdzić i zmienić poziom:

- (1) Wybierz LEVEL z menu głównego (§1.5), tak aby numer poziomu „migał”.
- (2) Naciskaj ▲ lub ▼, aż pojawi się żądany numer poziomu.
- (3) Naciśnij „E” i wznów odtwarzanie.

### 12.3 Cofanie gry

Jeśli wybrałeś kwadrat „od”, ale zmienisz zdanie, naciśnij ponownie kwadrat lub naciśnij klawisz ESC i zacznij od nowa.

Po wykonaniu ruchu i odpowiedzi komputera możesz chcieć wycofać te ruchy i grać inaczej. Aby cofnąć ruch, naciśnij ▼. W niektórych przypadkach wystarczy przesunąć figurę z powrotem, naciskając kwadraty „do” i „z”. W innych przypadkach zbite bierki również będą musiały zostać zastąpione, lub pionki Reversiego „odwrócone” itp. W każdym przypadku naciśnij kwadrat, który jest „migający” na panelu LCD, w dolnej linii, po dodaniu, usuń lub zmień figurę na tym kwadracie. Upewnij się, że pozycja na planszy odpowiada pozycji na tablicy LCD. Następnie możesz zagrać nowy ruch (lub naciśnij przycisk SWAP, aby komputer to zrobił).

W szachach, powtarzając operację, możesz cofnąć do 8 ruchów z obu stron, a cofnięte ruchy można powtórzyć za pomocą przycisku ▲. W innych grach można cofnąć tylko ostatnią parę ruchów.

### 12.4 Zmiana stron - klawisz „SWAP”

Podczas swojej tury możesz w dowolnym momencie w grze zamienić się stronami, używając klawisza SWAP. Jeśli przycisk SWAP zostanie naciśnięty po każdym ruchu, komputer gra przeciwko sobie.

Naciśnięcie przycisku SWAP, gdy komputer przygotowuje się do ruchu, przerwie obliczenia i zmusi go do natychmiastowego wykonania ruchu. Wykona najlepszy ruch obliczony do tego momentu, który zwykle nie będzie najlepszym ruchem w wartościach bezwzględnych.

### 12.5 Podpowiedzi - sugestie dotyczące ruchów komputera

Aby poprosić komputer o zasugerowanie ruchu, wybierz PODPOWIEDŹ z menu głównego (§ 1.5). Wskazówka jest wyświetlana jako „przewijany” komunikat. Aby odrzucić wskazówkę, naciśnij klawisz ESC. Aby to zaakceptować, naciśnij „E”, a komputer poleci wykonanie ruchu.


### 12.6 Funkcja „Pomoc”

W większości sytuacji po naciśnięciu przycisku HELP pojawi się „przewijany” komunikat wyjaśniający, co możesz zrobić dalej. Aby przerwać wiadomość, naciśnij klawisz ESC.

### 12.7 Tablica odwrotna ( )

Możesz chcieć, aby czarne grały „na szachownicy” w szachach (itp.) Lub „na szachownicy” w warcaby.

Aby zmienić planszę, wybierz INVERT z menu głównego (§ 1.5), a następnie naciśnij ESC, aby kontynuować grę.

Symbol  oznacza, że obie strony grają w odwrotnym kierunku od normalnego.

Pamiętaj, że oznaczenia współrzędnych na polach należy teraz pominąć, np. kwadrat oznaczony „C3” jest traktowany jako f6).

### 12.8 Ustawienie pozycji

Możesz ustawić specjalną pozycję na planszy, np. problem szachowy z magazynu. Aby to zrobić, należy rozpocząć od wybrania opcji USTAWIENIA z menu głównego (§ 1.5). Dolna linia zawiera wtedy:

- Symbol koloru □ lub ■.
- Symbol #, „migający”, który oznacza, że komputer jest w „trybie konfiguracji”.
- Symbol typu figury (z wyjątkiem Nim).
- Współrzędne kwadratu, do którego można włożyć lub wyjąć element.

(W przypadku czterech w rzędzie jest tylko litera oznaczająca kolumnę. W Nim znajduje się litera kolumny, po której następuje liczba elementów, które zawiera kolumna).

Gdy komputer jest w „trybie konfiguracji”, możesz wykonać jedną z następujących czynności:

☒ Aby usunąć bierkę z kwadratu: naciśnij kwadrat, a następnie naciśnij klawisz ESC.

(Nie jest to możliwe w grze Northcote'a. W grze Cztery w rzędzie naciśnij kolumnę, a następnie ESC, aby usunąć górną część. W Nim, aby wyczyścić całą kolumnę, naciśnij kolumnę, a następnie ESC. Aby zmienić rozmiar stosu, naciśnij kolumnę, a następnie kwadrat, w którym chcesz umieścić górną część).

- Aby wyczyścić całą tablicę: Naciskaj ▲ lub ▼, aż w dolnej linii pojawi się Wyczyść?.

Następnie naciśnij „E”. (Nie jest to możliwe w grze Northcote).

- Aby wybrać typ wstawianego elementu: Naciskaj ▲ lub ▼, aż żądany element pojawi się w dolnej linii. (Tylko szachy i warcaby).
- Aby zmienić kolor (□ / ■): Naciśnij przycisk SWAP.
- Aby wstawić kawałek bieżącego koloru (i rodzaju): Naciśnij żądany kwadrat, a następnie naciśnij „E”.

(W trybie Cztery w rzędzie naciśnij kolumnę, a następnie naciśnij „E”, aby dodać kawałek „na” dowolny, który już się tam znajduje. W Nim, naciśnij kolumnę, a następnie górny kwadrat stosu. Gra Northcote'a, po prostu naciśnij żądany kwadrat - pionek przesuwa się tam z poprzedniego pola w kolumnie.)

Kiedy król zostaje wstawiony do gry w szachy, król tego samego koloru jest automatycznie usuwany z poprzedniego pola.



Po ustawieniu pozycji upewnij się, że aktualny kolor jest taki sam, jak strona, która wykona następny ruch. Następnie:

- Aby wyjść z trybu „konfiguracji”: Naciskaj ▲ lub ▼, aż w dolnym wierszu zostanie wyświetlony komunikat Gotowe? Następnie naciśnij „E”. Możesz teraz grać z nowej pozycji - wykonaj ruch lub naciśnij przycisk SWAP, aby poinstruować komputer, aby to zrobił.

Jeśli gra jest niemożliwa z pozycji, którą skonstruowałeś, na wyświetlaczu pojawi się ??? a komputer pozostaje w trybie „konfiguracji”. Naciśnięcie na HELP może dać dalsze wyjaśnienie - na przykład w szachach może brakować króla lub gracz, którego kolej ma się poruszyć, może dać czek. Możesz zmienić stanowisko, aby było zgodne z prawem. Jeśli zamiast tego chcesz go porzucić, naciskaj ▲ lub ▼, aż w dolnym wierszu zostanie wyświetlony komunikat Anulować? Następnie naciśnij „E”, aby powrócić do menu głównego (§ 1.5).

Uwaga: W Szachach nie możesz roszować z pionkiem włożonym w trybie ustawiania. Aby skonstruować pozycję, w której możliwa jest roszada, możesz rozpocząć od pozycji „nowej gry” i pozostawić królów i wież w spokoju, podczas gdy inne figury są przestawiane indywidualnie.

## 12.9 Przerwanie / zapisywanie gry

Aby kontynuować grę w późniejszym czasie, po prostu użyj przełącznika ON / OFF, aby wyłączyć urządzenie. Pamiętaj, że przełącznik ON / OFF jest aktywny tylko wtedy, gdy nadeszła Twoja kolej na grę.

Jeśli będziesz kontynuować grę później, ale zauważysz, że niektóre pionki nie znajdują się już na swoich poprzednich pozycjach na planszy, możesz zmienić ich położenie, postępując zgodnie ze wskazaniem pozycji na wyświetlaczu LCD.

## 13 Rozwiązywanie problemów

Komputer został wyprodukowany i dokładnie sprawdzony przed dostawą. Dlatego jest mało prawdopodobne, aby zawierał jakąkolwiek usterkę techniczną. Doświadczenie pokazuje, że najbardziej widoczne „usterki” wynikają z niewłaściwej obsługi użytkownika, nieprawidłowego wprowadzenia danych podczas przygotowywania ruchu lub po prostu z naciśnięcia niewłaściwego klawisza. Może to spowodować, że komputer - nawet w późniejszym czasie - zareaguje w „nieoczekiwany” sposób.

Ponownie, przed „obwinianiem” komputera za „awarię”, dokładnie sprawdź, czy wykonano wszystkie czynności operacyjne i czy wszystkie dane wejściowe są prawidłowe.

Najczęstszą przyczyną problemów operacyjnych jest nieprawidłowe wprowadzenie ruchu. Upewnij się, że Twój ruch został „wydany” zgodnie z zasadami.

Poniżej znajdziesz kilka wskazówek i wskazówek, które mogą Ci pomóc w przypadku wystąpienia takiego problemu. Tutaj opisano najczęstsze przyczyny problemów operacyjnych.

### 13.1 Wyświetlacz LCD nie pokazuje żadnych informacji

Na wyświetlaczu nie pojawiają się żadne informacje, a urządzenie nie reaguje na żaden klawisz ani ruch; mogą być odpowiedzialne następujące czynniki:

1. Upewnij się, że używasz odpowiednich baterii (typu AAA; nie używaj baterii wielokrotnego ładowania). Czy baterie są prawidłowo włożone? Upewnij się, że polaryzacja (bieguny +/-) jest prawidłowa i baterie są dobrze osadzone w komorze. Jeśli baterie były używane przez pewien czas, mogą się wyczerpać. W takim przypadku zalecamy włożenie nowego zestawu baterii.
2. Nawet przy nowych bateriach funkcjonalność komputera może zostać osłabiona w wyniku ładunku statycznego. W takim przypadku urządzenie należy zresetować, wkładając odpowiedni cienki przedmiot do otworu oznaczonego RESET z tyłu urządzenia, a następnie naciskając wewnętrzny przełącznik RESET. Powinno to spowodować, że komputer znów będzie działał normalnie.

### 13.2 Komputer nie wykona ruchu

Komputer działał bez problemu, ale teraz odmawia wykonania ruchu. Co może być przyczyną?

1. Jeśli klepsydra nadal obraca się na wyświetlaczu, komputer nadal wykonuje obliczenia. Poczekaj, aż komputer wykona swój ruch, lub naciśnij przycisk SWAP, aby przerwać obliczenia. W takim przypadku komputer natychmiast wykona najlepszy możliwy ruch na podstawie obliczeń do tego momentu.
2. Jeśli jeden z kolorowych symboli jest stale wyświetlany, komputer przyjmuje, że jeszcze nie zakończyłeś lub „wydałeś” swój ruch. Upewnij się, że rozmieszczenie elementów na planszy jest identyczne z rozmieszczeniem elementów w pamięci wewnętrznej komputera. Pojedyncze pozycje można sprawdzić za pomocą wyświetlacza LCD. Jeśli wszystkie pozycje pasują, oznacza to, że nadeszła Twoja kolej na wykonanie ruchu.

### 13.3 Komputer nie akceptuje Twojego ruchu

Chcesz „E” posunąć się, ale komputer odmawia przyjęcia; najbardziej prawdopodobna przyczyna:

### 13.3.1 We wszystkich typach gier

Zawsze upewnij się, że każde polecenie ruchu jest prawidłowo wykonywane, naciskając cel lub kwadrat „do”.

### 13.3.2 W trybie szachowym

- Jeśli chcesz „E” wykonać rozsadę dla siebie lub komputera, upewnij się, że nie tylko pola „od” i „do” dla króla, ale także dla wieży są wciśnięte. (patrz także rozdział 4.2.6). Jeśli „E” wykonałeś specjalne posunięcie „en passant” dla siebie lub komputera, upewnij się, że zbity pionek został prawidłowo usunięty z szachownicy. Uwaga: nie wolno zapomnieć o naciśnięciu pola zbitego pionka; w przeciwnym razie komputer nie może zarejestrować pionka jako zbitego (patrz rozdział 4.2.6).
- Podczas promocji pionka w ostatnim rzędzie, upewnij się, że naciskasz pole promocji nową figurą, aby poprawnie zakończyć promocję (patrz rozdział 4.2.6).
- Jeśli na wyświetlaczu pojawi się symbol „+”, komputer wydał ostrzeżenie o sprawdzeniu. W takim przypadku następnym ruchem musisz skontrolować zagrożenie czekiem.
- Jeśli nie została wystawiona żadna groźba czeku, upewnij się, czy pozostawiłeś swojego króla podatnego na zagrożenie czekiem. Król może zostać przesunięty tylko na pola, na których nie zagraża mu żadna inna figura przeciwnika. Z drugiej strony nie możesz przesuwać żadnej figury chroniącej króla przed możliwym zagrożeniem.
- Jeśli symbol # miga na wyświetlaczu LCD, komputer jest w trybie „E”. Może się zdarzyć, że zapomnisz wyjść z tego trybu przed kontynuowaniem gry. W rozdziale 12.8 znajdziesz szczegółowy opis wyjścia z tego trybu.
- Jeśli symbol # pozostaje stabilny na wyświetlaczu, komputer jest w trybie banku danych dla gier mistrzostw świata. Możesz wyjść z tego trybu odtwarzania naciskając START.

### 13.3.3 W trybie warcaby

- Podczas gry w warcaby, po zbicium, upewnij się, że zbity kawałek jest nie tylko fizycznie usunięty z szachownicy, ale także „wymazany” z pamięci wewnętrznej komputera; osiąga się to zawsze przez naciśnięcie kwadratu z zbitą bierką.
- Dopiero wtedy element jest usuwany z planszy.
- Jeśli ostatnim posunięciem była promocja bierki na hetmana, nie zapomnij nacisnąć pola promocji z promowanym hetmanem, aby pomyślnie zakończyć awans.

### 13.4 Czy znasz wszystkie zasady?

Jedną z najczęstszych przyczyn problemów jest nieprzestrzeganie zasad podczas wykonywania ruchu. Zanim założysz, że komputer działa nieprawidłowo, sprawdź dokładnie,

czy Twój ruch jest w 100% legalny i zgodny z zasadami. W razie wątpliwości zapoznaj się z odpowiednim rozdziałem w księdze zasad danej gry.

### 13.5 Komputer wykonuje „nielegalne” ruchy

Jeśli komputer wykonuje ruchy, które wydają się nielegalne (co jest w zasadzie niemożliwe, oczywiście), przyczyną może być jedna z następujących przyczyn:

- Sprawdź, czy położenie pionków na planszy odpowiada temu w pamięci wewnętrznej komputera. Można to zrobić za pomocą wyświetlacza LCD. Jeśli pozycje nie są identyczne, przyczyną problemu jest prawdopodobnie błędna interpretacja przepisów. Często przyczyną takiej błędnej interpretacji jest użycie ruchów specjalnych, takich jak roszada, przechodnia lub promocja pionka w ósmym rzędzie.
- Naciśnij SWAP, aby zmusić komputer do wykonania ruchu. Jeśli komputer wykonuje swój ruch, usterka nie może być w komputerze. Cofnij komputer i swój ostatni ruch, spróbuj ponownie „E” i kontynuuj grę.

### 13.6 Brak dźwięku

Jeśli nie słychać żadnych sygnałów dźwiękowych, patrz rozdział 12.1.1. aby sprawdzić, jak można aktywować dźwięk.

### 13.7 Przełącznik RESET

Na prawidłowe działanie tego urządzenia mogą wpływać wyładowania elektrostatyczne, silne promieniowanie elektromagnetyczne lub inne zakłócenia elektryczne (takie jak komputery lub telewizory w pobliżu). Jest to całkowicie normalne i nie ma powodu do niepokoju. W takich przypadkach należy użyć przycisku RESET znajdującego się na spodzie urządzenia, aby wykonać pełny reset, tj. Przywrócić urządzenie do pierwotnej konfiguracji. Powinieneś wtedy móc rozpocząć nową grę.

## 14 Rozwiązania ćwiczeń