



EUROPE II Chess Master M800 sakk- komputer

Használati útmutató

AZ ELEMEK BERAKÁSA

Rakja a készüléket hátoldalával felfelé egy sík alapra(pl. egy asztalra).

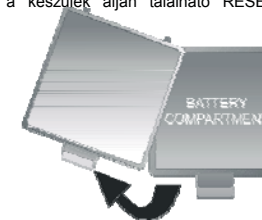
Nyissa ki az elemtartót, és emelje fel a fedelét.

Sakk-komputerének 3 db 1,5 V-os „AA” vagy „LR06” jelölésű elemre van szüksége.

Miközben berakja az elemeket, nagyon vigyázzon arra, hogy minden egyes elem pozitív pólusa az elemtartó + jelölésével nézzen szembe.

Zárja vissza az elemtartó fedelét.

Ne felejtse el minden egyes elemberakás után megnyomni a készülék alján található RESET-gombot.



Az elemekkel való foglalatosság közben vegye figyelembe a következőket:

- VIGYÁZAT! Az elemek szakszerűtlen cseréje robbanásveszélyt okoz. Az elhasznált elemeket csak a jelen útmutató szerint távolítsa el!
- A nem újratölthető telepeket tilos tölteni! Robbanásveszély
- A tölthető akkumulátorokat csak felhőttek felügyelete mellett szabad tölteni.
- A tölthető akkumulátorokat töltés előtt vegye ki a játékból.
- Mindig egyszerre az összes elemet cserélje ki.
- Az elemeket mindig helyes polaritással rakja be! (+ a +-hoz, – a –-hoz)
- Nem szabad együtt használni különböző típusú elemeket, ill. régi és új elemeket.
- Ne használjon keverten alkáli-típusú és normál (cink-szén) elemeket, ill. tölthető akkumulátorokat.
- Az elemeket tartsa távol kisgyerekektől, ne dobja tűzbe, ne zárja rövidre és ne szedje szét.
- Szükség esetén berakás előtt tisztítsa meg az elemek és a készülék érintkezőit.
- Az elemek csatlakozókapcsait nem szabad rövidre zární.
- Ne tegye ki az elemeket szélsőséges hőmérsékletnek, pl. ne tegye fűtőtestre, közvetlen napsütésre. Megnövekszik a kifolyás veszélye!
- A kimerült elemeket rögtön távolítsa el a készülékből. Különben megnövekszik a kifolyás veszélye!
- Az elemek ne érintkezzenek a bőrrel, szemével vagy nyálkahártyájával. Az elemben lévő folyadékkal érintkező helyeket bő tiszta vízzel le kell öblíteni, majd orvoshoz kell fordulni.
- Ha hosszabb ideig nem fogja használni a készüléket, vegye ki belőle az elemeket.
- Csak felhőtt rakhatja be vagy cserélheti az elemeket.

TARTALOMJEGYZÉK

1	Mielőtt elkezdene...	6
1.1	Az elemek berakása és a nyelv kiválasztása	6
1.2	Bekapcsolás és kikapcsolás	6
1.3	A kijelző háttérvilágítása	6
1.4	Gombok és funkcióik:	
1.5	Főmenü	8
2	A játék kiválasztása	8
3	Általában a komputerrel való játékról	9
3.1	Általános tudnivalók	9
3.2	A játszma vége	9
4	A sakk	10
4.1	A sakk szabályai	10
4.1.1	Sakkbábuk és a kezdeti felállítás	10
4.1.2	Sakklépések	10
4.1.3	Sakk és matt: a játszma megnyerése	13
4.1.4	A patt – döntetlen játszma	14
4.1.5	Sáncolás	15
4.1.6	Az en passant ütés	15
4.1.7	A gyalogátváltoztatás	16
4.1.8	A bábuk anyagi értéke	16
4.2	Sakkozás a komputer ellen	16
4.2.1	Egy játszma megkezdése	16
4.2.2	A játékmód kiválasztása	17
4.2.3	Játék kevés bábuval	17
4.2.4	Sakklépések	17
4.2.5	Ütőlépések	17
4.2.6	Különleges lépések	18
4.2.7	Lépések visszavonása	18
4.2.8	Oldalcsera a „SWAP“-gombbal	18
4.2.9	A legfontosabb tanácsok a komputerrel folytatott sakkjátszmához	18
4.2.10	Sakktudványok (sakk matt 2 vagy 3 lépésben)	19
4.2.11	Sakk – matt – döntetlen	19
4.2.12	Nehézségi fokozatok	20
4.2.13	Játékstílusok	20
4.2.14	Egy állás értékelése	21
4.2.15	Tanácsok – a komputer lépésajánlatai	21
4.2.16	Oktató funkció	21
4.2.17	Sakkgyakorlatok – találja meg a megoldást	22
4.2.18	“Értékelt” játszma	23
5	Dámajáték	24
5.1	A dámajáték szabályai	24
5.1.1	A játéktábla és a korongok	24
5.1.2	Lépés a koronggal	24
5.1.3	Az ellenfél korongjának a leütése	24
5.1.4	A dáma és a lépések	25
5.2	Játszma a komputer ellen	26

6	Reversi játék	27
6.1	A Reversi játék szabályai	27
6.1.1	A játéktábla és a korongok	27
6.1.2	A játszma kezdete	27
6.1.3	A játszma további menete	28
6.1.4	A játszma vége	28
6.2	Játszma a komputer ellen	29
6.2.1	A játszma megkezdése	29
6.2.2	A lépések beadása	29
7	A Négy egy sorban játék	30
7.1	A játék szabályai	30
7.2	Játszma a komputer ellen	30
8	A róka és a libák	31
8.1	A játék szabályai	31
8.2	Játszma a komputer ellen	31
9	Halma	32
9.1	A játék szabályai	32
9.2	Játszma a komputer ellen	32
10	NIM	33
10.1	A játék szabályai	33
10.2	Játszma a komputer ellen	33
10.2.1	A játszma kezdete előtt	33
10.2.2	A játszma lefolyása	33
11	Northcotes játék	34
11.1	A játék szabályai	34
11.2	Játszma a komputer ellen	34
11.2.1	A játszma kezdete előtt	34
11.2.2	A játszma lefolyása	34
12	Különleges funkciók	35
12.1	Opciók	35
12.1.1	Hang	35
12.1.2	Játékstílus a sakkban	35
12.1.3	LCD-kontraszt	36
12.1.4	Versenybíró-funkció	36
12.1.5	Nyelv	36
12.1.6	Sakkoktató – Tudnivalók és figyelmeztetések	37
12.2	Nehézségi fokozatok (a sakk kivételével az összes játék)	
12.3	Lépések visszavonása	37
12.4	Oldalcsera a „SWAP“-gombbal	38
12.5	Tanácsok – a komputer lépésajánlatai	38
12.6	Súgó funkció	38
12.7	A tábla megfordítása (@)	38
12.8	Az állás beadása (#)	38
12.9	A játszma megszakítása és elmentése	40
13	Gyakori problémák és megoldásuk	41
13.1	Az LC-kijelző nem mutat információt	41
13.2	A komputer nem lép	41
13.3	A komputer nem fogadja el az Ön lépését	42

13.3.1	Az összes játszmafajtánál	42
13.3.2	A sakk játékmódban	42
13.3.3	A dámajáték játékmódban	42
13.4	Tényleg tudja az összes szabályt?	43
13.5	A komputer "illegális" lépéseket tesz	43
13.6	Nem hallható hang	43
13.7	A RESET-kapcsoló	43
14	A feladatok megoldása	44

A készülék használatba vétele előtt olvassa el figyelmesen az alábbi biztonsági előírásokat és a teljes használati útmutatót, vegye figyelembe őket, és őrizze meg a későbbi betekintéshez. Ha továbbadja a készüléket, adja vele ezt a használati útmutatót is.

Vegye figyelembe, hogy ez a készülék nem gyerekjáték a 2009/48/EG irányelv értelmében. Ha engedi gyerekének, hogy játsszon a készülékkel, megfelelően avassa be a használatába, és figyeljen arra, hogy csak a rendeltetésének megfelelően használja.

FIGYELEM!

Ez a készülék mágneseket vagy mágneses alkatrészeket tartalmaz. Az emberi testbe jutó, egymást, vagy más fémtárgyakat vonzó mágnesek súlyos vagy akár halálos sérüléseket okozhatnak. Azonnal hívjon orvost, ha valaki lenyelt vagy beszívott mágneseket.

Az elemeket nem szabad a háztartási szemétkébe dobni. Minden felhasználó törvényileg kötelezett az elhasznált elemek leadására az erre rendszeresített gyűjtőhelyeken, pl. telepeket árusító üzletekben.



A 2002/96/EG irányelv értelmében az elhasznált készüléket rendezett elítárolási rendszerbe kell juttatni. Ebben a készülékben lévő újrahasznosítható anyagokat értékesítik, és ezzel csökkentik a környezet terhelését. Közelebbi felvilágosításért forduljon a helyi hulladékkezelő vállalatához vagy önkormányzatához.



1 Mielőtt elkezdéné...

1.1 Az elem berakása és a nyelv kiválasztása

Rakja be az elemeket a sakk-komputer alján található telepartóba Vigyázzon közben arra, hogy az elemeket helyes polaritással rakja be(+ a +-hoz, - a -hoz). A sakk-komputer csipog, ha az elemeket helyesen berakta. Ezt követően az *LC-kijelzőn* megjelenik egy sakkparti alapállása. Az alsó sorban ezenkívül meg kell még jelennie az **English** szónak (villogva). *Ha a kijelző sötét marad, állítsa vissza a sakk-komputert úgy, hogy egy vékony tárgyval (pl. iratkapoccsal) megnyomja a sakk-komputer alján található nyílásban lévő RESET-gombot.*

A sakk-komputer üzeneteit az alábbi 13 nyelven tudja megjeleníteni:

Nyelvek	Kijelző
angol	English
német	Deutsch
francia	Français
olasz	Italiano
spanyol	Español
holland	NL
portugál	POR
svéd	Svenska
finn	Suomi
cseh	Čeština
szlovák	Sloven
lengyel	Polski
görög	Ελληνικά

Ha ki akar választani egy nyelvet, addig tartsa megnyomva a ▲ vagy a ▼ gombot, amíg meg nem jelenik a kijelzőn a kívánt nyelv, majd nyomja meg az E-gombot. Most megkezdhet egy sakkjátszmát. A komputer a lépéseit 10-10 másodpercen belül teszi meg (lásd 4.2.12 stb.). Ha egy másik játszmát akar játszani, olvasson tovább az 1.5 fejezetben (főmenü).

1.2 Bekapcsolás és kikapcsolás

A normális bekapcsoláshoz nyomja meg az ON/OFF-gombot (be/ki). A sakk-komputer normál esetben automatikusan kikapcsolódik, ha 8½ percig nem használta. Az aktuális játszma elmentődik, ha kikapcsolja a sakk-komputert, és egy későbbi időpontban folytatható.

1.3 A kijelző háttérvilágítása

A sakk-komputer kijelzője háttérvilágítással van ellátva, amely elsősorban szürkületi fényviszonyok mellett javítja a kijelzés kontrasztját. Tartsa kb. 1 másodpercig megnyomva a „SWAP” gombot a világítás bekapcsolása vagy kikapcsolása céljából.

Ha 1 percen belül nem nyom meg egyetlen gombot vagy mezőt sem, a világitás automatikusan kikapcsolódik, és a következő lépésnél automatikusan újra aktiválódik.

1.4 Nyomógombok és funkcióik:

ON/OFF (BE/KI)	Bekapcsolja ill. kikapcsolja a sakk-komputert. A bekapcsoláshoz tartsa 2 másodpercig megnyomva. Ha kikapcsolja a sakk-komputert, az aktuális játszma kimentésre kerül, és egy későbbi időpontban folytatható.
START	Lehívja a főmenüt, ahonnan elkezdhet egy új játszmat, és használhatja a különleges funkciókat.
A ▲ vagy a ▼ gomb	Ezekkel a gombokkal jelenítheti meg az összes menübejegyzést. A ▼ gombbal vonhat vissza továbbá egy vagy több lépést.
E (Enter-gomb) (beadás)	Kiválasztja egy menüben az éppen kijelzett bejegyzést. Néhány esetben az E-gomb megnyomásával egy művelet következő lépésére juthat.
ESC	Egy almenüből visszatér a főmenübe, vagy a főmenüből a normál játszmaiba. Néhány esetben arra használhatja ezt a gombot, hogy töröljön egy üzenetet az alsó sorból, hogy a játszmat ezután folytatni tudja.
„SWAP” (csere) (megvilágítás)	A sakk-komputer cserél Önnel (játszik tehát Ön helyett). Nyomja meg egy játszma kezdetekor a „SWAP” gombot, ha azt akarja, hogy a sakk-komputer lépjen először. Ha a sakk-komputer éppen "gondolkodik", a „SWAP” gomb megszakítja abban. Ha sakkozás közben egy oktatói üzenet jelenik meg, a „SWAP” gombbal további információt kérhet.
HELP (súgó)	Tartsa ezt a gombot egy kicsit hosszabb ideig megnyomva a kijelző háttérvilágításának a bekapcsolása vagy kikapcsolása céljából.
LEGAL (megengedett)	A kijelzőn futó üzenet formájában tájékoztat a rendelkezésre álló opciókról.
EXERCISE (feladványok)	Sakkozás közben megnyomhat egy figurát, majd a LEGAL gombot, hogy megtudja, hogyan szabad ezzel a figurával lépni. Nyomja meg a sakk gyakorlása közben a LEGAL gombot, ha a partit "fel akarja adni".
RE	Ezzel indíthat el egyet a 100 sakkeladvány közül. További információkat talál a 4.2.17. fejezetben.
SET (visszaállítás)	Visszaállítja a sakk-komputert az első elem berakásakor fennálló állapotába. Használhatja olyan probléma esetén, amelyet nem ért.

1.5 Főmenü

Ha megnyomja a START-gombot, megjelenik az első opció a főmenüben. A ▲ vagy a ▼ gomb nyomogatásával az összes opciót megjelenítheti:

N. SPIEL (= új játszma)	lásd 2. fejezet
STUFE (szint)	lásd 4.2.12, 12.2 fejezet
DREHEN (= tábla megfordítása)	lásd 12.7 fejezet
OPTIONEN (opciók)	lásd 12.1 fejezet
WERTUNG (értékelés)	lásd 4.2.18 fejezet
STELLUNG (= állás beadása) (tanács)	lásd 12.8 fejezet TIPP lásd 12.5 fejezet

Válassza ki a ▲ vagy a ▼ gombbal a kívánt opciót, majd nyomja meg az E-gombot. (Ha az ESC-gombot nyomja meg, akkor visszatér az előző kijelzésre.)

2 A játék kiválasztása

Ha a főmenüben kiválasztja az N.SPIEL pontot, majd ismételen megnyomja a ▲ vagy a ▼ gombot, megjelenítheti mind a 8 játékot:

SCHACH (sakk)	lásd 4. fejezet
DAME (dámajáték)	lásd 5. fejezet
REVERSI	lásd 6. fejezet
4 IN R. (= "Négy egy sorban")	lásd 7. fejezet FUCHS
+G (= "A róka és a libák")	lásd 8. fejezet HALMA
NIM	lásd 9. fejezet
NORTH (= "Northcote játék")	lásd 10. fejezet lásd 11. fejezet

Válassza ki a ▲ vagy a ▼ gombbal a kívánt játékot, majd nyomja meg az E-gombot. (Az ESC gombbal visszatér a főmenüre (lásd 1.5 fejezet).)

3 Általában a komputerrel való játékról

3.1 Általános tudnivalók

Az LC-kijelző, az aktuális játszmat mutatja az Ön lépéseivel és a komputer lépéseivel. Némelyik játéknál (sakk, Négy egy sorban, Nim, Northcote játék) a játszma megkezdése előtt néhány döntést kell hozni.

A játszmat vagy a sakk-komputer, vagy Ön kezdheti el. Ha a sakk-komputernek kell kezdenie, nyomja meg a játék kezdetekor a „SWAP” (csere) gombot. A □ vagy a ■ szimbólum az LC-kijelző bal alsó részén azt mutatja, hogy melyik félé (világos vagy sötét) a következő lépés.

Elölés: A sakktáblán minden egyes mező *koordinátái*, pl. A1, G6 stb., fel vannak tüntetve. Ezek a koordináták megjelennek az LC-kijelző alsó sorában, ha egy lépést bejelentünk vagy megteszünk. *Példa:* A sakk-komputer gyalogjával az e7 mezőről az e5-re lép. Az alsó sorban a következő kiírás jelenik meg:

iE7E5

Az **E7** koordináta, és az a gyalog, amely az LCD-táblának ezen a mezején áll, "villog". Nyomja meg a táblán azt a mezőt, amelyre a gyalognak lépnie kell. Most "villog" az **E5**, és a gyalog "átugrik" az e7-ről az e5-re. Nyomja meg az e5 mezőt, hogy letegye rá a gyalogot.

A komputer "gondolkozik", és az LC-kijelző alsó sorában egy forgó homokóra látható. Esetleg az a lépés is megjelenik, amelyet a sakk-komputer éppen mérlegel. Nyomja meg a "SWAP" gombot, ha a sakk-komputeret félbe akarja szakítani, és lépésének azonnali megtételére akarja készíteni.

Ha Ön van soron, és megnyomja a „SWAP” gombot, a sakk-komputer elvégzi a következő lépést (tehát cserél Önnel).

Ahibák esetén(pl. ha Ön megpróbál nem engedélyezett lépést tenni), a sakk-komputer egy zümmögő hangot hallat. Ha közben törlődnek a koordináták az alsó sorból, kezdje újból a lépését.

A sakkjáték szabályait, rendre a megfelelő fejezet ismerteti.

3.2 A játszma vége

A játszma végén az eredményhirdetés a következő:

WG világos nyert
SG sötét nyert
1:0 az első játékos nyert
0:1 a második játékos nyert

WG 29:35 (Példa) Világos nyert 35 koronngal 29 ellenében (a Reversi játéknál)

Döntetlen játszmák:

döntetlen 3 Döntetlen háromszori állásismétlés miatt (csak a sakkban)
döntetlen 50 Döntetlen az 50-lépés szabály miatt (csak a sakkban)
patt Döntetlen patt miatt (csak a sakkban)
Europe Chess Master II – HU – 9.
oldal

4 A sakkjáték

4.1 A sakkszabályok

4.1.1 A sakkbábuk és a kezdőállítás

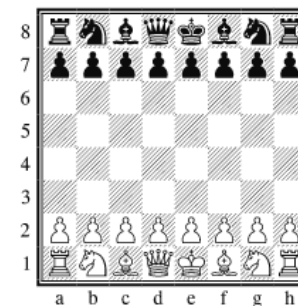
Mindegyik játékos ("világos" és "sötét") 16 sakkfigurával kezd a mindenkor adott színével:

1 király, 1 vezér, 2 bástya, 2 futó, 2 huszár és 8 gyalog.

KIRÁLY: ♔ ♚ VEZÉR: ♖ ♗ BÁSTYA: ♜ ♝
FUTÓ: ♘ ♙ HUSZÁR: ♞ ♟ GYALOG: ♠ ♡

A legfontosabb sakkbábu a király, mivel a *játzsma célja az ellenfél királyának az elfogása*.

A játszma kezdetén a sakkbábuk a következők szerint helyezkednek el a táblán:



A tapasztalat szerint felállításkor nagyon gyakran felcserélik a vezért és a királyt.

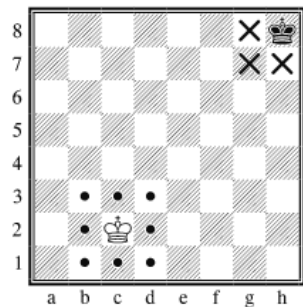
Ezért jegyezze meg vagy azt, hogy „világos vezér, világos mező - sötét vezér, sötét mező”, vagy azt, hogy a „**vezérek a d-vonalban (oszlopban)**” vannak.

4.1.2 A sakklépések

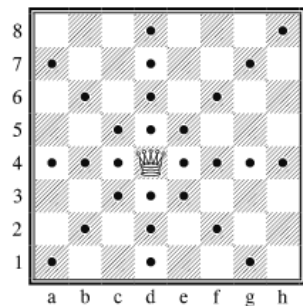
Világos lép először; majd váltakozva lépnek a játékosok. Amikor az egyik játékos sorra kerül, az egyik sakkfigurájával olyan mezőre kell lépnie, amely vagy üres, vagy amelyen az ellenfél egy sakkfigurája áll. Az utóbbi esetben leüti az ellenfél sakkfiguráját, azaz leveszi a tábláról. Mindegyik sakkbábu egy meghatározott módon mozoghat a táblán.

(a) A király bármelyik irányban (előre, hátra, oldalra vagy átlósan) egy mezőnyit léphet.

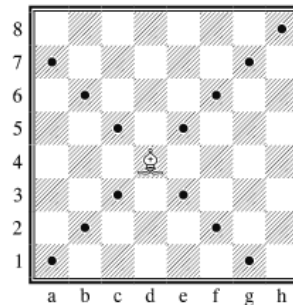
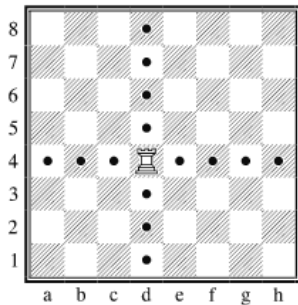
A vezér bármelyik irányban (előre, hátra, oldalra vagy átlósan) tetszőleges számú mezőt léphet.



b) A bástya vízszintesen vagy függőlegesen tetszőleges számú mezőt léphet.

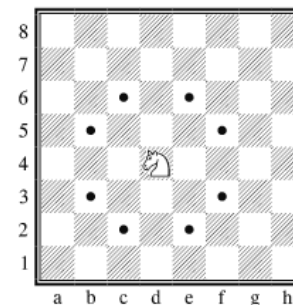


c) A futó átlósan mozoghat tetszőleges számú mezőn át.



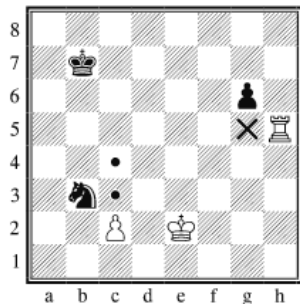
A vezér, a bástya és a futó nem ugorhat át másik sakkfigurát. Az egyetlen kivétel a sáncolás (lásd 4.1.5. fejezet, "Sáncolás"), amikor a bástya átugrik a király felett.

(e) A huszár L-alakban mozog (két mezőt vízszintesen vagy függőlegesen, majd egy mezőt erre merőlegesen). A huszár átugorhat (mindkét színű) más sakkbábuk felett.



Az eddig ismertett sakkbábuk az ellenfél sakkfiguráit leüthetik, amennyiben normál módon mozognak.

(c) A gyalog csak egy mezőt léphet egyenesen előre; hátrafelé nem léphet. A gyalog leütheti az ellenfél sakkfiguráját egy mezőt átúlsan előre lépve.



Ez a legyengébb sakkbábu, de mozgáslehetőségei

néhány különlegességet is tartalmaznak. A 2. sorban elfoglalt alapállásából két mezőt léphet előre. A játékos választhat, hogy a gyaloggal egyet vagy kettőt lépjen előre; ha azonban csak egy mezőt lépett a gyaloggal, a két mezőnyi lépést már később nem teheti meg. A gyalog **másképp üt, mint ahogyan lép**, ugyanis egy mezővel ferdén jobbra vagy balra előre; ugyanez vonatkozik az alapállásban lévő gyalogokra is. A képen összefoglalva látható a gyalog összes lépés- és ütőlehetősége.

A világos gyalog egy vagy két mezőt léphet előre, vagy leütheti a sötét huszárt. A sötét gyalog tett már egy lépést az alapálláshoz képest, és vagy még egy mezőt léphet előre, vagy leütheti a világos bástyát.

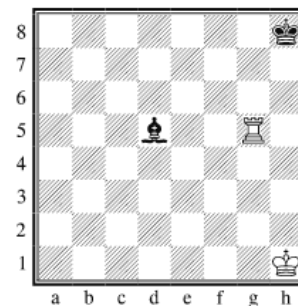
Ha egy gyalog elérte a tábla másik végét, átváltoztatható egy vezérré, egy bástyává, egy futóvá vagy egy huszárrá. A játékos választja ki az átváltandó sakkfigurát (általában vezért), és arra a mezőre rakja, amelyre a gyalog éppen beérkezett. A gyalogot le kell venni a tábláról.

4.1.3 Sakk és sakkmatt: a játszma megverése

Ha a játékos egy figurát megtámad, és a másik játékos elnézi ezt, a bábu elveszett. A királlyal nem ilyen egyszerű az eset, mert ahogy már tudjuk, nem szabad kiütni. Meg lehet azonban támadni, mint bármelyik másik figurát; ezt a támadást azonban el kell hátrítani az ellenlépéssel. Ezt a támadást **sakk(bemondás)nak** hívják, és a király ezután **sakkban áll**, amit a kevésbé gyakorlott játékosok a "sakk" szóval be is mondanak, hogy felhívják erre az ellenfél figyelmét. A komputer is ezt teszi; természetesen erre nincs feltétlenül szükség.

A sakkot elvileg háromféle módon lehet elhárítani:

- 1) A király olyan mezőre lép, ahol már nincs sakkban;
- 2) leüti a sakkot adó figurát;
- 3) egy figurát állít az ellenfél sakkot adó figurája és a király közé.



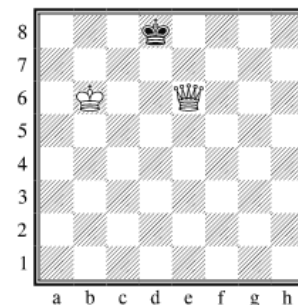
Itt látjuk mind a három esetet egy egyszerű példán. Világos sakkban áll a d5 futó által, és ő következik lépésre:

- 1) A király a h2 vagy a g1 mezőre lép (a g2-re nem, mert ott továbbra is sakkban állna);
- 2) a bástya leüti a sötét futót;
- 3) a bástya a g2 mezőre lép, és ezzel útját állja a sakknak.

Ha a sakkot semmilyen módon nem lehet kivédeni, a király mattot kap (azaz a következő lépésben védhetetlenül kiütnék, és a sakkot adó játékos megnyerte a játszmát).

4.1.4 patt – döntetlen a játszma

Ha a soron levő játékos *nem* tud lépni egyetlen figurájával sem, és a király *nem áll sakkban*, a játszma döntetlen. Ezt a helyzetet pattnak hívják.



Itt a sötét van lépésben. Királyja nincs sakkban, de bármelyik általa megtehető lépéssel sakkba lépne. A sötétnek tehát nincs lehetősége szabályos lépésre, és emiatt van a *patt*.

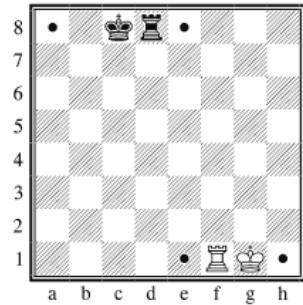
Döntetlennek lehet nyilvánítani a játszmát akkor is, ha

- (a) egy pontosan azonos állás 3-szor előfordult úgy, hogy mindegyik esetben ugyanaz a játékos van soron, vagy (b) 50 egymás utáni lépés alatt egyik fél sem ütött ki egyetlen sakkfigurát sem, és nem lépett előre egyetlen gyaloggal sem.

Döntetlen jöhet létre egyszerűen a két játékos megegyezése alapján is.

4.1.5 Sáncolás

Ezt a speciális lépést a királlyal és az egyik bástyával tehetjük meg. A király két mezőt lép a bástya irányába; a bástya átugorja a királyt, és a király melletti mezőre érkezik.



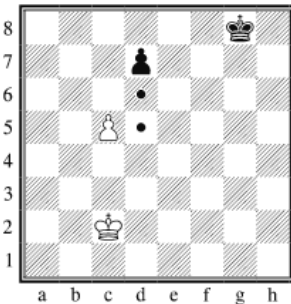
Világos "röviden" sáncolt. Sötét "hosszan" sáncolt.

A sáncolás az alábbi helyzetekben *nincs* megengedve:

- Ha a király és a bástya között egy sakkbábu áll,
- ha a királlyal vagy a sáncolásba bevont bástyával előzőleg már lépett,
- ha a király éppen sakkban áll,
- ha azt a mezőt, amelyet a királynak át kell ugrania (ill. azt a mezőt, amelyre a király érkezik) az ellenfél valamelyik sakkbábuja fenyegeti.

4.1.6 En passant (menet közbeni) ütés

Ez a szabály a gyalog kettős lépéséből keletkezett, és a rajzon láthatjuk, miről is van szó itt:



Ha a sötét gyalog csak egy mezőt lépne előre, a világos gyalog leüthetné. Vagy átlopkadhata-e a d7-d5 kettős lépés segítségével a veszélyzónán? Ennek az elkerülésére vezették be az **en passant** (franciául: menet közben) ütést:

Ha a gyalog a kettős lépés után az ellenfél egy gyalogja mellett áll, akkor azt ugyanúgy leütheti, mintha csak egy mezőt lépett volna. A lépést ugyanúgy kell megtenni, mint az ütést egyes lépés esetében: A világos gyalog a c5 mezőről a d6 mezőre lép, és kiüti a sötét gyalogot.

Fontos: Az en-passant ütésre **csak közvetlen válaszlépésként** van lehetőség!

4.1.7 A gyalogátváltozás

Nagyon ritkán fordul elő, hogy egy gyalog állandóan előrehaladva elérje a tábla másik végét (általában útközben leütik); ha mégis eléri, akkor átváltozik egy azonos színű másik báburra. A gyalog nem válhat királlyá, és nem maradhat gyalog; választhat tehát a vezér, a bástya, a futó vagy a huszár közül. Majdnem minden esetben természetesen a vezért választják, hiszen az a legerősebb bábu; vannak azonban kivételes esetek, ahol a huszárra történő átváltoztatás jobb, mivel a huszár más mezőket ér el, mint a vezér.

Az átváltoztatás úgy megy végbe, hogy a gyalogot levesszük a tábláról, és az új bábút **az átváltozási mezőre** tesszük. Ennek nem kell már kiüttöt bábnak lennie, azaz egy játékosnak lehet két vezére vagy három huszára a táblán, bár a kiinduló állásban ez nincs benne. Ez a szabály jelentősen hozzájárul a sakk különleges vonzerejéhez, mivel a játszmák előrehaladott állapotában, amikor már csak kevés bábu maradt, átváltoztatás nélkül alig lehetne megnyerni egy játszmát.

4.1.8 A bábuk anyagi értéke

A mennyiség nem minden a sakkban, azonban mégis a legtöbb játszmában az nyer, akinek több, ill. értékesebb bábuja vannak. Az állás értékelésekor (4.2.14 fejezet) a komputer a következő értékekkel számol:

gyalog	= 100 pont
huszár	= 300 pont
futó	= 300 pont
bástya	= 500 pont
vezér	= 900 pont

A királynak nincs anyagi értéke, mivel nem üthető ki. Még néhány fontos sakk-kifejezés: A huszár (ill. futó) és a bástya közötti különbség neve **minőség**. Ha a két fél azonos anyagi értéket üt ki, azt **cserének** vagy **lecserelésnek** hívjuk. És gyakran az is megtörténik, hogy egy játékos tudatosan anyagi előnyt áldoz fel azért, hogy abból más előnye származzon; ezt meg **áldozatnak** hívjuk.

4.2 Sakkozás a komputer ellen

4.2.1 Egy játszma megkezdése A játékmód kiválasztása

Nyomja meg a **START** gombot, a kijelzőn az „N. SPIEL“ kiírás kezd villogni. Nyomja meg az **E** gombot. Válassza ki a ▲ vagy a ▼ gomb segítségével a „Schach“ (sakk) játékot, és erősítse meg a választást az **E-gommbal**.

4.2.2 A játékmód kiválasztása

NORMAL	(A játék sebessége egyelőre 10 másodperc/lépésre van beállítva)	lásd 4.2.4 fejezet stb.
	(játszmaaváltozat, amelyet csak a királyokkal, vezérekkel és gyalogokkal játszunk)	lásd 4.2.3 fejezet
	(játszmaaváltozat, amelyet csak a királyokkal, bástyákkal és gyalogokkal játszunk)	lásd 4.2.3 fejezet
	(játszmaaváltozat, amelyet csak a királyokkal, futókkal és gyalogokkal játszunk)	lásd 4.2.3 fejezet
	(játszmaaváltozat, amelyet csak a királyokkal, huszárokkal és gyalogokkal játszunk)	lásd 4.2.3 fejezet
	(játszmaaváltozat, amelyet csak a királyokkal és gyalogokkal játszunk)	lásd 4.2.3 fejezet
MT. IN 2	(a sakk-komputer megpróbálja 2 lépésben bematolni az ellenfelet)	lásd 4.2.10 fejezet
SCH. 30	(villámsakk: 30 perc/játékos/játszma)	lásd 4.2.12 fejezet
SCH. 25	(villámsakk: 25 perc/játékos/játszma)	lásd 4.2.12 fejezet
BLITZ 5	(villámsakk (blitz): 5 perc/játékos/játszma)	lásd 4.2.12 fejezet
GEWERTET (értékeléses)	(értékelt játszma: a játékos lépéséért pontokat kap)	lásd 4.2.18 fejezet
AUFGABE		lásd 4.2.17 fejezet

Válassza ki a ▲ vagy a ▼ gomb segítségével a kívánt játékmódot, majd nyomja meg az E-gombot. (Az ESC gombbal visszatér a játékok listájához (lásd 2. fejezet).) Ajánljuk, hogy az első játszmáihoz a NORMAL játékmódot válassza.

4.2.3 Kevesebb bábuval játszani

A játszmát kezdheti csak 2 vagy 3 sakkbábuval, ha a megfelelő játékmódot (4.2.2 fejezet) választja ki. Ez az opció lehetőséget nyújt a kezdők számára a gyakorláshoz. A sakkbábuk normál állásukban kezdenek, és teljesen normális a játszma lefolyása.

4.2.4 Sakklépések

Egy sakkbábuval való lépéshez nyomja meg azt a mezőt, amelyen a bábu éppen áll, majd pedig azt a mezőt, amelyre a bábuval lépni akar. Hasonlóan járjon el a sakk-komputer lépéseinél is: Nyomja meg az LC-kijelzőn villogó "Von" (-ról) és a "Nach" (-ra) mezőt.

4.2.5 Útlépések

Ha le akarja űtni a komputer egyik bábuját, egy szokásos lépésként tegye meg azt: Nyomja meg a bábujaival egymásután a kiinduló- és a célmezőt, és vegye le még (nyomás nélkül) a leütemezett bábut a tábláról. A komputer automatikusan regisztrálja, hogy a célmezőn álló bábu ki van űtve, és a szokásos módon elkezd meghatározni a következő lépését. Ha a komputer kiüti az Ön egyik bábuját, ő is normális lépésként teszi ezt, csupán a kiinduló- és a célmező között villog a kijelzőn egy „x”.

Tegye meg a komputer lépését ugyanúgy, mintha saját magát űtné ki, azaz vegye le a saját bábuját a tábláról, és nyomja meg először a kiinduló-, majd a célmezőt.

4.2.6 Különleges lépések

Sáncolás: Lépjen először a királlyal; a sakk-komputer ezután meghagyja Önnek, hogy lépjen a bástyával.

Útés en passant (menet közben): Lépjen az üttő gyaloggal, majd nyomja meg a kiütemezett gyalog mezőjét (ahogy azt az LC-kijelzőn látja is).

Gyalogátváltozás: Lépjen a gyaloggal. Válassza ki a ▲ vagy a ▼ gombbal azt a bábut, amelyre a gyalogot át kell változtatni. Nyomja meg az átváltozási mezőt, amikor a kívánt bábu megjelenik az LC-kijelzőn (vagy nyomja meg az E-gombot). Amikor a sakk-komputer saját gyalogját változtatja át, mindig vezért választ.

4.2.7 Lépések visszavonása

Ha egy "Von" (-ról) mezőt választott, de közben megváltozott a szándéka, még egyszer megnyomhatja ezt a mezőt (vagy az ESC gombot), és előlről kezdheti. Ha a saját lépését és a sakk-komputer lépését teszi meg, esetleg szeretné visszavonni ezeket a lépéseket, és másik lépést tenni. Nyomja meg egy lépés visszavonása céljából a ▼ gombot. Némelyik esetben csak a korongot kell visszahúznia a "Nach" (-ra) és a "Von" (-ról) mező megnyomása által. Más esetekben a leütemezett korongot vissza kell rakni a táblára, vagy a Reversi-korongokat újra meg kell fordítania stb. Nyomja meg mindegyik ilyen esetben *azt a mezőt, amely az LCD-táblán és az alsó sorban "villog"* ahhoz, hogy a korongot visszategye a táblára, levegye a tábláról, vagy visszafordítsa. Figyeljen közben arra, hogy az adott hely megegyezzen a játéktáblán és az LCD-táblán. Ezt követően megteheti az új lépést (vagy megnyomhatja a „SWAP” gombot, hogy a sakk-komputer tehessen meg egy lépést).

Sakkjátszma közben mindkét fél részéről 8 lépést visszavehet, majd a visszavett lépéseket a ▲ gombbal megismételheti. Más játékokban csak az utolsó két lépést lehet visszavonni.

4.2.8 Oldalsere a „SWAP”-gombbal

- A játszma kezdetekor, amikor a világos szimbóluma megjelenik a kijelzőn, a „SWAP” gomb megnyomása által átadhatja a világos korongokat a komputernek.
- Bármikor a játszma közben is oldalt cserélhet a „SWAP” gomb megnyomása által, ha Önön van a lépés sora. Ha minden egyes lépés után megnyomja ezt a gombot, a komputer saját maga ellen játszathatja.

Ha a komputer van lépésen, a „SWAP” gomb megnyomása megszakítja a komputer gondolkodását, és lépni kényszeríti. Azt a lépést teszi meg ekkor, amelyet addig a viszonylag a legjobbnak ítéli. Ennek természetesen nem kell mindig a legjobb lépésnek lennie.

4.2.9 A legfontosabb tanácsok a komputerrel való sakkozáshoz

Ha lenyomja az egyik sakktábláját, majd a LEGAL (szabályos) gombot, a sakk-komputer bemutatja ennek a bábunak az összes engedélyezett lépését. Azokat a mezőket, amelyekre a bábuval szabad lépni, egymás után egy-egy plusz jelöli meg. Az alsó sorban látható "+" jel azt mutatja, hogy Ön sakkban áll. Ezenkívül ekkor még több csipogás is felhangzik.

Mialatt a sakk-komputer saját lépését mutatja, lehívható a főmenü (1.5 fejezet), amely ebben az esetben egy további opciót (BEWERTEN = értékelés) tartalmaz. Ha kiválasztja ezt az opciót, megnézheti az állás értékelését:

192 A sakk-komputer úgy gondolja, hogy Önnek majdnem 2 gyalog előnye van.

-54 A sakk-komputernek kb. több mint fél gyalog hátránya van.

Buch A lépés benne van a sakk-komputernek a standard megnyitásokat tartalmazó könyvében ("Buch").

Nyomja meg kétszer az ESC gombot, majd hajtsa végre a sakk-komputer lépését. Ha az alsó sorban az **ACHTUNG!** (vigyázat!) vagy **aSICHER?** (tényleg?) üzenet jelenik meg, akkor a sakk-komputernek van egy hasznos tanácsa az Ön számára (lásd 12.1.6 fejezet). Nyomja meg ebben az esetben egyszerűen az ESC gombot, ha folytatni akarja a játszmát.

4.2.10 Sakkproblémák (sakk matt 2 vagy 3 lépésben)

A sakk-komputer meg tudja oldani a 3-lépéses sakk matt problémát (amennyiben eközben nem történik gyalogátváltozás bástyává, futóvá vagy huszárrá):

- (1) Állítsa fel a bábukat a 12.8 fejezetnek megfelelően.
- (2) Válassza ki a "Unbegrenzt" (korlátlan) fokozatot (4.2.12 fejezet).
- (3) Nyomja meg a „SWAP” gombot. Ha van egy megoldás, akkor a sakk-komputer addig elemzi a játszmát, ameddig meg nem találja a megoldást, majd megjeleníti a megoldás első lépését.
- (4) Miután meglépte az első lépést, játszhat az ellenfél helyett. A sakk-komputer megtalálja a megoldás 2. és 3. lépését.

Ezenkívül van még egy különleges funkció a 2-lépéses matt számára 10 standard problémaállással. Válassza ki ennek a funkciónak a használatához az "MT. IN 2" opciót a játékmódok listájából (4.2.2.). Nyomja meg ismételt a ▲ vagy a ▼ gombot a 10 probléma plusz egy további opció (S-E (= "állásbeadás")) megjelenítéséhez. Nyomja meg az E-gombot az éppen megjelenített probléma kiválasztására. Nyomja meg ezután a SWAP gombot; a komputer keresi a megoldást, és megjeleníti azt. Ha megnyomja az E-gombot az S-E kijelzés mellett, a "Felállítási üzemmód"-ba jut (12.8 fejezet). Ezt követően fel tud állítani a táblán pl. egy problémaállást egy folyóiratból. Miután elhagyta a felállítási üzemmódot, nyomja meg a „SWAP” gombot; a komputer erre fel keres egy sakk mattot 2 lépésben.

4.2.11 Sakk – matt – döntetlen

Ha a komputer sakkot ad Önnek, bemenője, és kijelzőn megjelenik a "+"-jel. Ezt csupán segítségül teszi, hogy emlékeztesse arra, hogy a következő lépésben védekeznie kell a sakk ellen. Ha Ön ad sakkot a komputernek, nem reagál rá.

Ha egyik játékos mattot ad (teljesen mindegy, hogy Ön vagy a komputer), a kijelzőn megjelenik az "SG 0:1" (azaz sötét nyert) vagy a "WG 1:0" (azaz világos nyert) kiírás. Ha patthelyzet állt elő, a kijelzőn a "PATT" kiírás jelenik meg. Ezenkívül a komputer a döntetlent háromszori állásismétléssel is jelzi (mindenesetre csak abban az egyszerű formában, hogy a lépések egymásután azonnal megismétlődnek). A harmadik ismétlődés után a "REMIS 3" kiírás jelenik meg. Ugyanígy az 50-lépéses szabály alapján bekövetkezett döntetlent a "REMIS 50" kiírás jelzi. Ha előállna az a helyzet, hogy már csak a két király marad a táblán, lehetetlen mattot adni. Ebben az esetben a játszmát döntetlennek kell tekinteni, és be kell fejezni. Mindegyik ilyen esetben, kivéve a pattot, a komputer nem szakítja félbe a játszmát, és elméletileg tovább játszhat, ameddig csak akar.

Europe Chess Master II – HU – 19. oldal

4.2.12 Nehézségi fokozatok

Így változtathatja meg a nehézségi fokozatot.

- (1) Válassza ki a főmenüből (1.5 fejezet) a TIPP (tanács) opciót
- (2) Nyomja meg ismételt a ▲ vagy a ▼ gombot a különböző nehézségi fokok megjelenítése céljából.
- (3) Nyomja meg az E-gombot, amikor a kívánt fok jelent meg a kijelzőn.

30 sakkfokozat áll rendelkezésre:

- **4 szórakoztató-fokozat (Spaß-Stufe) kezdőknek.** Ezeknél a fokozatnál (a "Spaß 1" a legalacsonyabb fok) a sakk-komputer szándékosan hibákat követ el.
 - **15 idő-fokozat a lépésekre,** pl. 10 S/Z (= 10 másodperc lépésenként). Ha az oktató-funkció (lásd 12.1.6 fejezet) inaktívul van, a sakk-komputer megteszi a lépéseit a megadott idő alatt. Ha az oktató-funkció aktívul van, a sakk-komputer adott esetben egy kicsit több időt használ fel.
 - **10 idő-fokozat a játszmákra,** pl. 30 M./PT (= 30 perc játszmánként). Mindegyik játékosnak a megadott időn belül lépnie kell. Az eltelt idő megjelenik az LC-kijelzőn. Ha az idő letelt, Ön veszít, azonban ebben az esetben megnyomhatja az ESC gombot, hogy továbbjátszhasson a normál játékmódban (lépjen egy bábuval, vagy nyomja meg a „SWAP” gombot).
- Ezekben a fokozatokban a sakk-komputer nem kapcsolódik ki automatikusan (1.2 fejezet). A CD kiírás azt jelenti, hogy jelenleg egy időjátszmát játszik. Az 5, 25 és 30 percig tartó játszmákat közvetlenül a megfelelő játékmód kiválasztása által (lásd 4.2.2 fejezet) kezdheti el.

- 1. fokozat időkorlátozás nélkül [Unbegrenzt] – normál esetben addig "gondolkodik" a sakk-komputer, amíg Ön meg nem nyomja a „SWAP” gombot.

4.2.13 Játékstílusok

A különböző játékfokozatokon kívül beállíthatja még, hogy milyen stílusban játszon a komputer. Ehhez öt különböző beállítási lehetőség van, mintegy a következők magyarázattal:

nagyon passzív passzív normál aktív agresszív

A sakk-komputer játékstílusának a megadása:

- (1) Válassza ki a **START**-gomb segítségével a ▲ vagy a ▼ gomb megnyomása által az **Optionen (opciók)** almenüt, és erősítse meg a választást az **E** gombbal.
- (2) Válassza ki a **STIL (stílus)** opciót, és erősítse meg az **E** gombbal.
- (3) A ▲ vagy a ▼ gomb segítségével jelenítse meg az 5 játékstílust.
- (4) Nyomja meg az E-gombot, amikor a kívánt játékstílus jelent meg a kijelzőn.
- (5) Nyomja meg kétszer az ESC gombot a játszma folytatása céljából.

Minél aktívabban van azonban beállítva a sakk-komputer, általában annál inkább lép előre a bábuival a tábla közepére, és támadja meg az Ön bábuit.

Europe Chess Master II – HU – 20. oldal

A választott játékfokozattal összefüggésben előfordulhat, hogy a komputer kevésbé képzett támadásokat is elindít. És fordítva, a komputer a passzív játéktílusban inkább hajlamos arra, hogy bábuít a saját térfelén tartsa, sőt esetleg egészen "begubózzon".

4.2.14 Az állás értékelése

Mialatt a sakk-komputer saját lépését mutatja, leihívható a főmenü (1.5 fejezet), amely ebben az esetben egy további opciót (BEWERTEN = értékelés) tartalmaz. Ha kiválasztja ezt az opciót, megnézheti az állás értékelését:

192 A sakk-komputer úgy gondolja, hogy Önnek majdnem 2 gyalog előnye van.

-54 A sakk-komputernek kb. több mint fél gyalog hátránya van.

Buch A lépés benne van a sakk-komputernek a standard megnyitásokat tartalmazó könyvében ("Buch").

Nyomja meg kétszer az ESC gombot, majd hajtja végre a sakk-komputer lépését.

4.2.15 Tanácsok – a komputer lépésajánlatai

Válassza ki a főmenüből (1.5 fejezet) a TIPP (tanács) opciót, ha azt akarja, hogy a sakk-komputer ajánljon egy lépést. A tanács megjelenik az LC-kijelzőn. Nyomja meg az ESC gombot, ha nem fogadja el a tanácsot. Ha elfogadja a tanácsot, nyomja meg az E-gombot. A sakk-komputer most eligazítja Önt a lépés megtételéhez.

4.2.16 Az oktatói funkció

Az oktatói-funkció útbaigazítja a sakk gyenge lépéseivel kapcsolatban, és óvja a sakk-komputer fenyegetéseitől.

Ennek a funkciónak a bekapcsolása és kikapcsolása.

- (1) Válassza ki az "Opcionen" almenüből (12.1 fejezet) a LEHRER (oktató) opciót.
- (2) Nyomja meg az E-gombot, hogy váltson az 1 és a 0 között. (A ♁ szimbólum azt jelenti, hogy az oktató-funkció be van kapcsolva.)
- (3) Nyomja meg kétszer az ESC gombot a játszma folytatása céljából.

Ha a "Lehrer" (oktató) be van kapcsolva, a kijelzőn minden esetben a SICHER ? (tényleg?) üzenet jelenik meg, amikor a sakk-komputer véleménye szerint az Ön legutolsó lépése hiba volt. A következő lehetőségei vannak:

Nyomja meg a „SWAP” gombot magyarázatért, pl.:

- o “Sie könnten mich matt setzen.”(bemattolhatna)
- o “Ich kann Ihre Figur schlagen”(leüthetem a bábuját)
- o “Sie könnten Material im Wert von 3 Bauern gewinnen”.(Ön 3 gyalognyi anyagi előnyre tehetne szert)

Nyomja meg újra a „SWAP” gombot, hogy megnézze azt a lépést, amelyet a sakk-komputer véleménye szerint elnézett.

Nyomja meg a ▼ gombot, és vonja vissza a lépését (lásd 12.3 fejezet). Nyomja meg az ESC gombot, hogy leállítsa a lépést.

Ha a sakk-komputer az ACHTUNG! üzenetet írja ki, az utolsó lépése fenyegetést hordoz magában. Ekkor megnyomhatja a „SWAP” gombot, hogy magyarázatot kapjon pl. “Ich drohe, Sie matt zu setzen.”(mattal fenyegetem)

Ha még egyszer megnyomja a „SWAP” gombot, a fenyegető lépés a kijelzőn megjelenik. Nyomja meg befejezésül az ESC gombot a játszma folytatása céljából.

4.2.17 Sakkgyakorlatok – találja meg a megoldást

A komputer 100 gyakorlóállással rendelkezik, amelyekben megkísérrelheti megtalálni a helyes lépést. Minél nagyobb a gyakorlóállás sorszáma, annál nehezebb megtalálni a helyes megoldást. A megoldásokat a jelen útmutató végén találhatja meg.

Így kell használni ezt a funkciót

- (1) Válassza ki a játékmódok listájából (4.2.2 fejezet) az "Aufgabe (feladvány)" opciót.
- (2) Válassza ki a gyakorlat számát a ▲ vagy a ▼ gombbal, továbbá az E-gombbal. A □ vagy a ■ szimbólum mutatja, hogy melyik fél teszi meg a következő lépést, és a kijelző tetején futószöveggel megjelenő üzenet adja meg a feladványt, pl. "Finden Sie den Lepes, der zum matt fuhrt!"(keresse meg a matthoz vezeto lepes!). A (villogó) ↑ szimbólum azt jelzi, hogy a táblán látható állás egy feladvány.
- (3) Tegye meg az Ön szerint helyes lépést.

Ha helyes a lépése:

- A komputer kijelzi az ezért a feladványért kapott pontjait. Nyomja meg a ▼ gombot, ha látni akarja az összes eddig megoldott feladványért kapott pontjainak a százalékos arányát.
- Nyomja meg az E-gombot; a kijelzőn megjelenik a következő feladvány száma. Nyomja meg az E-gombot újra, hogy kijelölje ezt a feladványszámot (vagy pedig válasszon ki egy másik gyakorlatot ▲ vagy a ▼ gombbal, továbbá az E-gombbal).

Ha hibás a lépése:

- A sakk-komputer zümmög, és elküld egy megfelelő üzenetet.
- Most megnyomhatja a LEGAL gombot további magyarázatok megjelenítése céljából. Ha még egyszer megnyomja a LEGAL gombot, a sakk-komputer megmondja a helyes lépést.
- Megnyomhatja a ▼ gombot lépése visszavonásához (lásd 12.3 fejezet), és egy másik lépés kipróbálásához.

Általában 6 pontot kap, ha az első kísérlete helyes, 4 pontot, ha a második, és 2 pontot, ha a harmadik. Ha a

sakk-komputer mutatja meg a megoldást, Ön nem kap pontot. Egy feladvány megfejtése közben pontszáma (százalékban) megnézhető a főmenü egy bejegyzéseként (1.5 fejezet). Ha átugrott gyakorlatokat (pl. ha az 5. feladványról a 10. feladványra ugrik), a százalékos arány számítása újra nulláról indul.

Gondoljon arra, hogy mindig a leghatékonyabb lépést kell megtalálnia. Ha tehát van egy kétlépéses matt, Ön azonban háromlépéseset talál, lépését a komputer visszautasítja.

Ha az Ön (helyes vagy hibás) lépése nem eredményez azonnali mattot, megnyomhatja a „SWAP” gombot, és a pillanatnyi állásból kiindulva a komputer ellen játszhat. Ezáltal kipróbálhatja, hogy milyen következményei lennének a lépésének. Praktikus dolog látni, hogyan mattozhatná be az ellenfelét. Ebben az esetben a sakk-komputer "oktató"-üzeneteket küld (lásd 4.2.16 fejezet), de némely más funkció (tanácsok a 4.2.15 fejezet szerint, lépések visszavonása a 12.3 fejezet szerint) nem áll rendelkezésre.

4.2.18 "Értékelés" játszma

Egy "értékelt" játszma esetén a sakk-komputer

- pontokat (0-6) ad minden egyes lépésért;
- egy "értékelést" az éppen lejátszott játszmáért, amennyiben mindkét fél már megtett 10 lépést;
- az összes értékelt játszmájának az "összértékelését".

Egy "értékelt" játszma lejátszása:

- (1) Válassza ki a játékmódok listájából (4.2.2 fejezet) a GEWERTET opciót.
- (2) Válassza ki a ▲ vagy a ▼ gomb, továbbá az E-gomb segítségével az időlimitet másodperc/lépésben. (Megjegyzés: Az "értékelt" játékmódnál a normál fokozatszender (lásd 4.2.12 fejezet) nincs érvényben.)

A ↑CD szimbólumok azt jelzik, hogy a sakk-komputer az "értékelt" játékmódban van. A pillanatnyi lépésre még felhasználható idő a kijelzőn látható. Minél kevesebb időre van szüksége egy lépéshez, annál több pontot kap. Ha letelt az idő, a bábujával még léphet, de kevesebb pontot kap érte.

A lépésért kapott pontokat csipogó hangok által kapja meg. (Egyetlen mély hang 0-át vagy 1-et jelent.) Az eddigi összpontszáma 3 másodpercig megjelenik a kijelzőn. Ez idő alatt

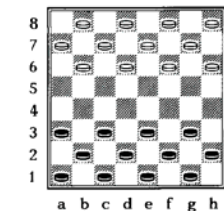
- megnyomhatja az E-gombot a pillanatnyi százalékos arány megnézéséhez;
- megnyomhatja még egyszer az E-gombot a játszma "értékelésének" a megnézéséhez.

Ha meg akarja nézni a személyes értékelését (az összes eddigi játszma átlagos értékelését), válassza ki a főmenüből (1.5 fejezet) a WERTUNG opciót. Nyomja meg kétszer az ESC gombot a játszma folytatása céljából.

5 Dámajáték

5.1 A dámajáték szabályai

5.1.1 A játéktábla és a játékkorongok

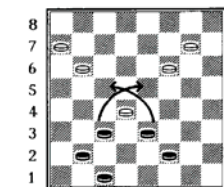


A dámajátékot a 8 x 8 mezős sakktáblán játsszuk, amikor is a játékkorongok csak az egyik színű mezőn mozoghatnak. Mindegyik játékos ("sötét" és "világos") 12-12 koronggal kezd, amelyeket az alábbi módon kell felállítani. A játékosok felváltva lépnek egy koronggal. Sötét kezd. A játék célja az ellenfél összes korongjának a levétele, vagy leblokkolása, hogy már ne tudjon lépni.

5.1.2 Lépés a játékkorongokkal

Kezdekör mind a 24 játékkorong korong jelölésű. Normál esetben a korong egy mezőt lép átólisan előre egy üres mezőre. A kiinduló állásban a c3 mezőn lévő sötét korong például a b4 vagy a d4 mezőre léphet. Válaszul a világos a mezőn lévő b6 koronggal az a5 vagy a c5 mezőre léphet stb.

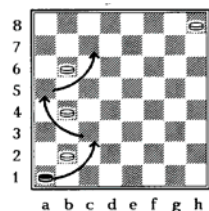
5.1.3 Az ellenfél játékkorongjainak a leütése



Egy korong úgy üti le az ellenfél korongját, hogy két mezőt lép átólisan előre, és közben átugorja az ellenfél korongját, hogy a mögötte lévő üres mezőn landoljon. Az ellenfél korongját pedig leveszi a tábláról. Ha a dámajátékban egy játékkorong üthető, le is KELL ütnie. Ebben az állásban sötét két ütéslehetőség közül választhat: ütheti a világosnak a d4 mezőn lévő korongját úgy, hogy átugorja, és az e5 mezőre érkezik.

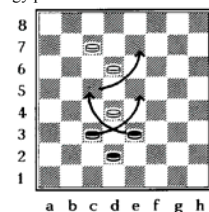
- Az e3 mezőn lévő korong kiütheti a világosnak ugyanazt a korongját úgy, hogy a c5 mezőre ugrik.

Mindkét esetben az ellenfél korongját leütő korongot magát is leütik ezután. Ezután (mint látni fogja) mindegyik játékos leüti ellenfele egy további korongját.



Az ellenfél több korongjának a leütése: Ha az ellenfél egy korongját leütő korong olyan mezőre érkezik, ahonnan egy további korongot is le lehet ütni, ugyanabban a lépésben azt is le kell ütnie. A baloldali alsó rajzban az a1 mezőn lévő sötét korongnak le kell ütnie a b2 mezőn lévő világos korongot, és a c3 mezőre érkezik. Ugyanennek a korongnak utána az a5 mezőre kell ugrania (és közben a b4 mezőn lévő világos játékkorongot le kell ütnie), majd a c7 mezőre kell ugrania (és közben a b6 mezőn lévő világos játékkorongot le kell ütnie).

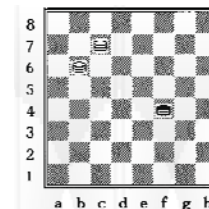
Ha olyan helyzet áll elő a játszmban, hogy két különböző ütőváltozatra van lehetősége, és az egyik változatban több korongot lehet leütni, a változatok között szabadon választhat a játékos. Figyeljen azonban arra, hogy az egyik ütőlépés-változatot meg kell lépnie. Ere egy példa:



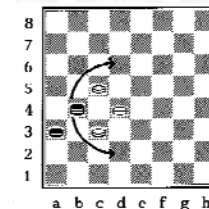
A C3 mezőn lévő sötét korong leütheti a D4 mezőn lévő világos korongot, és az E5 mezőre érkezik. Ezzel az ütőssel sötét csak egy korongot nyer le. Sötét azonban az E3 mezőn lévő korongjával is leütheti a D4 mezőn lévő világos korongot, az C5 mezőre érkezik, lenyeri még a D6 mezőn lévő világos korongot, és a lépéssorozat az E7 mezőn fejezi be. Bár az utóbbi ütőlépéssel sötét két korongot nyer el, mégis szabadon eldöntheti, hogy melyik ütőlépést részesíti előnyben. A legtöbbször, de nem mindig, az az ütőlépés a legjobb, amellyel a legnagyobb anyagi nyereséget éri el.

5.1.4 A dáma és a lépései

Ha egy játékkorong eléri az ellenfél alapvonalát, *dámává* lép elő. (A hagyományos dámajáték-táblán ehhez egy második korongot rakunk rá a korongra.) A dámák hátrafelé és előre felé egyaránt mozoghatnak, és mindkét irányban leüthetik az ellenfél korongjait. Illusztrációul néhány példa:



Ebben az állásban a sötét **dáma az F4-ről a G5, E5, G3 vagy E3 mezőre** léphet. A normális koronghoz képest az F4 mezőn lévő sötét dáma a normális korong számára elérhetetlen E3 és G3 mezőre is léphet.



Itt a B4 mezőn lévő sötét dáma akár a C5 mezőn lévő világos korongot ütheti le, és a D6 mezőre érkezik, akár a C3 mezőn lévő világos korongot veheti le, és a D2 mezőre érkezik. Egy normális sötét korong a C3-ról D2-re történő ütőlépést **nem** tehetné meg, mert csak előre szabad lépnie.

Egy ütőlépéssel elérte az ellenfél alapvonalát, és dámává vált, ugyanígyon a lépéssorozat **nem** ütheti ki az ellenfél további korongját.

5.2 Játzsma a komputer ellen

Nyomja meg a **START** gombot, a kijelzőn villogni kezd az „N. Spiel“ kiírás. Nyomja meg az **E** gombot. Most a ▲ vagy a ▼ gomb segítségével kiválaszthatja a DAME (dámajáték) menüpontot. Megerősítésként nyomja meg még egyszer az **E** gombot.

Nyomja meg azt a mezőt, *amelyről* lépni akar egy koronggal, majd azt a mezőt, *amelyre* lépni akar a koronggal. Ha egy koronggal több korongot akar átugrania, nyomja meg azt a mezőt, amelyre a koronggal meg akar érkezn.

A sakk-komputer lépése: Az LC-kijelző mutatja azt a mezőt, *amelyről* lépnie kell egy korongnak ("villogva"), és azt a mezőt, *amelyre* a korongnak lépnie kell (pl. **D6C5**). Nyomja meg a D6 mezőt, majd a C5 mezőt, hogy lépjen a koronggal. Ha egy játékkoronggal több korongot kell átugrania, nyomja meg az LC-kijelzőn "villogó" mindegyik mezőt.

Ha egy korong ki lett ütve, az alsó sorban pl. az **E5=X** kiírás látható. Nyomja meg ezt a mezőt az ezen a mezőn kiütött korong levétele céljából.

Ha korongja eljutott a szemközti alapvonalra, és egy dámát kapott, villogva megjelennek a kijelzőn az átváltoztatási mező koordinátái és a dáma szimbóluma. Változtassa át most a korongot egy dámvá (úgy, hogy rátesz egy másik korongot), és megerősítésül nyomja meg **még egyszer** az átváltoztatási mezőt. Ugyanígy tegyen, ha a komputer szerzett magának egy dámát.

Megjegyzés: Ennek a játéknak a nehézségi fokát a 12.2 fejezetben leírt módon állíthatja be. Haladó játékosok számára a 7-es vagy annál magasabb nehézségi fokot ajánlunk.

6 Reversi

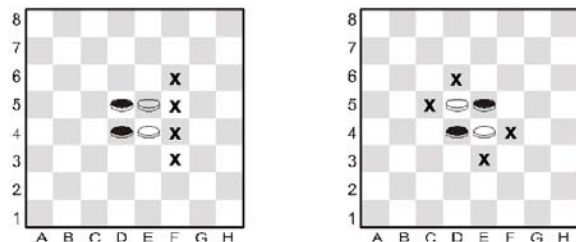
6.1 A Reversi-játék szabályai

6.1.1 A tábla és a játékkorongok

A Reversiben a játékosok egy 64, egyik oldalán fehér a másik oldalán fekete korongból álló készletet használnak. Kezdekör a 8 sort és 8 oszlopot tartalmazó tábla üres. Az egyik játékosnak ("sötét") 32, fekete oldalával felfelé néző játékkorongja van. Ellenfelének ("világos") 32, fehér oldalával felfelé néző játékkorongja van. Amikor az egyik játékos soron van, lerak egy korongot (az ő színével felfelé) a tábla egyik üres mezejére, amennyiben a még ismertetésre kerülő szabályok ezt megengedik.

6.1.2 A játszma megkezdése

Sötét a középső négy mező, d4, e4, d5 vagy e5 egyikére rak egy korongot, világos válaszul ezen mezők közül egy másikra rak egy korongot. Sötét ezután egy harmadik középső mezőre rak egy korongot, míg világos az utolsó szabad középső mezőre rak egy korongot. Ezen a ponton két lehetséges minta adódik ki:



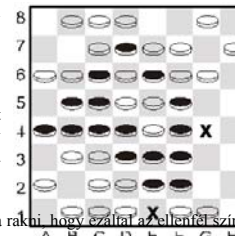
6.1.3 A játszma további lefolyása

Most a következő szabály szerint kell folytatni a játszmát:

Ha az egyik játékos van soron, úgy rakja le korongját a táblára, hogy ez az új korong és a szőbanforgó játékos egy másik korongja közrefogja az ellenfél egy vagy több egyenes, összefüggő sorban lévő korongját.

A korongok lehetnek vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan egy sorban. A baloldali állásban (fent) sötét tehát egyik korongját az f4 mezőre teheti, hogy közrefogja a világos játékosnak az e4 mezőn lévő korongját az f4 és a d4 mezőn lévő korongjával. Sötét az f3, f5 vagy f6 mezőre is teheti a korongot. A jobboldali állásban sötét egyik korongját a c5, d6, e3 vagy f4 mezőre teheti. Az ellenfél színét viselő korong bezárul a játékos új és régi korongja közé, ezért a játékos megfordíthatja, és ezáltal azonos színe lesz, mint a két szélső korongnak.

Természetesen több egy sorban lévő korong is egyszerre szint válthat. Ha például egy már korábban lerakott és egy újonnan lerakott sötét korong közé vízszintes, függőleges vagy átlós vonalban 3 világos korong esik, ezek egyszerre váltják át a színüket. Ugyanaz a korong egy játszma folyamán többször is válthatja a színét. A jobboldali állásban világos pl. sötét utolsó lépésére válaszul az e1 mezőre rakhat egy korongot. Ezután az e vonal összes sötét korongjának a színe világosra vált.



Ha az egyik játékos *nem* tud egy korongot úgy a táblára rakni, hogy ezáltal az ellenfél színét viselő egy vagy több korongot közrefogja, passzolnia kell, és újból ellenfele kerül sorra.

6.1.4 A játszma vége

Egyik játékos se rakhat 32 játékkorongnál többet a táblára. A játszmának akkor van vége, ha egyik játékos sem tud már több korongot rakni a táblára. A nyertes az, akinek a legtöbb saját színű korongja van a táblán. Ha a két játékosnak azonos számú korongja van a táblán, a játszma döntetlen.

6.2 Játzsma a komputer ellen

6.2.1 A játszma elkezdése

Egy Reversi játszma elkezdéséhez nyomja meg először a **START** gombot. Majd válassza ki a ▲ vagy a ▼ gomb segítségével az N. Spiel (új játék) opciót, és erősítse meg az E gombbal. Most a ▲ vagy a ▼ gombbal kiválaszthatja a **Reversi** játékot, és választását megerősítheti az E gombbal. Nyomja meg a korongjával (az Ön színével felfelé) azt a mezőt, amelyre fel akarja rakni a korongot. Ha a sakk-komputer van soron, az LC-kijelzőn egy "villogó" korong jelenik meg. Nyomja meg a megfelelő mezőt, hogy a korongot erre a mezőre rakja.

6.2.2 A játszma lépéseinek a beadása

Nyomja meg a korongjával (az Ön színével felfelé) azt a mezőt, amelyre fel akarja rakni a korongot. Ha a sakk-komputer van soron, az LC-kijelzőn egy "villogó" korong jelenik meg. Nyomja meg a megfelelő mezőt, hogy a korongot erre a mezőre rakja.

Ha egy korongot "fel kell fordítani", az LC-kijelzőn váltakozva világos és sötét alakban jelenik meg. Nyomja meg a mezőt a korong felfordítása céljából.

Ha a sakk-komputernek "passzolnia" kell: A sakk-komputer hármát "csipog", a kijelzőn rövid időre a **PASSEN** kiírás jelenik meg, és ismét Ön van soron.

Ha Önnek kell "passzolnia": A kijelzőn a **PASSEN** kiírás jelenik meg. Nyomja meg az E-gombot. A játszma folytatódik.

A játszma vége: A kijelzőn megjelenik a játszma nyertese a WG (világos nyert), ill. SG (sötét nyert) megjelöléssel, továbbá a táblán a két játékos birtokában maradt korongok száma. Először a sötét korongok száma, majd a világos korongoké jelenik meg, pl. **WG 29:35**: világos nyert 35 - 29 korong arányban.

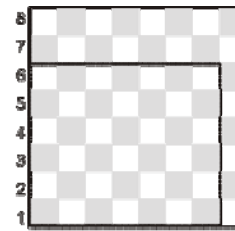
7 A Négy egy sorban játék

7.1 A játék szabályai

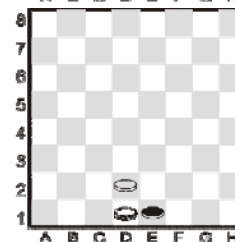
A "4 egy sorban" egy kétszemélyes játék. Egy 7 függőleges sorra korlátozott táblán játszunk. A sorok általában 6 korong számára hagynak helyet, a komputer azonban nagyobb táblát is engedélyez. Az egyik játékos („világos”) a világos korongokkal játszik, az ellenfél („sötét”) a sötét korongokkal.

A világos azzal kezd, hogy egy korongot az alsó sor egy tetszőleges mezőjére (a1-g1) rakja. Mindkét játékos ezután váltakozva lépésenként egy-egy korongot rak fel. Az egyes korongokat egy-egy üres mezőre kell rakni, vagy a legalsó sorba, vagy közvetlenül a már fenn lévő korong fölé.

Pl. a világos a játszma megkezdéséül egy a korongot a d1 mezőre rak. Sötét most egy korongot vagy közvetlenül a világos korong fölé a d2 mezőre rakhat, vagy az alapsor tetszőleges mezőjére (a1, b1, c1, e1, f1, g1, h1). Ha sötét a korongját az e1-re rakja, világos a korongját a d2, e2 mezőre, vagy az alapsorra teheti. Az állás az alábbi lehet:



Második lépésével sötét az a1, b1, c1, d3, e2, f1, g1 vagy h1 mezők közül az egyiket foglalhatja el. A játszma célja az, hogy a játékosok négy saját korongjukat úgy helyezzék el, hogy **folyamatos függőleges, vízszintes vagy átlós sort** képezzenek. Az a játékos nyer, akinek ez sikerül. Ha egyik játékosnak sem sikerül egy négy korongból álló sort létrehoznia, a játszma döntetlenül végződik.



7.2 Játzsma a komputer ellen

A "4 egy sorban" játék elindításához nyomja meg először a **START** gombot. Majd válassza ki a ▲ vagy a ▼ gomb segítségével az N. Spiel opciót, és erősítse meg az E-gombbal. Most a ▲ vagy a ▼ gombbal kiválaszthatja a **4 IN R**. (4 egy sorban) játékot, és a választását megerősítheti az E-gombbal.

A játéktér mezői plusz-jelekkel (+) vannak jelölve. A játéktér 6, 7 vagy 8 sor magas lehet. Kezdetkor a kijelző alsó sorában pl. a REIHEN 6 (6 sor) szöveg olvasható. A sorok számát a ▲ vagy a ▼ gombbal változtathatja meg. Amikor a játéktér a kívánt méretű, nyomja meg az E-gombot.

Amikor Ön van soron: Nyomja meg az oszlopnak azt a mezőjét, amelyre a korongját akarja rakni.

Amikor a sakk-komputer van soron: Nyomja meg az LC-kijelzőn megjelölt mezőt, hogy egy korongot erre a mezőre tegyen.

8 A róka és a libák

8.1 A játék szabályai

Egy játékosnak négy világos korongja van (a "libák"), amelyek a b8, d8, f8 és h8 mezőről indulnak. Mindegyik fordulóban a játékos egy libát átlósan előre visz egy szomszédos szabad mezőre (mint egy korongot a dámajátékban). Ellenfelének csak egy sötét korongja van (a "róka"). A róka úgy mozog, mint a *dáma* a dámajátékban (átlósan előre *vagy* hátra egy szomszédos szabad mezőre). Ha az egyik játékos már nem tud lépni, ellenfele nyer.

8.2 Játszma a komputer ellen

A "Róka és a libák" játék elindításához nyomja meg először a **START** gombot. Majd válassza ki a ▲ vagy a ▼ gomb segítségével az N. Spiel opciót, és erősítse meg az E gombbal. Most a ▲ vagy a ▼ gombbal kiválaszthatja a **FUCHS +G** (Róka és a libák) játékot, és a választását megerősítheti az E-gombbal.

Ha a róka szerepét akarja játszani: Kezdje meg a játékot a kezdőmező kiválasztásával: a1, c1, e1 vagy g1. Rakjon egy sötét korongot erre a mezőre, nyomja meg a korongot, majd az E-gombot.

Nyomja meg a következő körben egyszerűen azt a mezőt, *amelyre* a korongot tolni akarja.

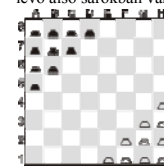
Ha a libák szerepét akarja játszani: Kezdje meg a játékot a „SWAP” gomb megnyomásával. Rakja a rókát a (az LC-kijelzőn megjelölt) kezdőmezőre, és nyomja meg. A lépése megtételéhez nyomja meg azt a mezőt, *amelyről* el akar lépni libával, majd azt a mezőt, *amelyre* lépni akar a libával.

Ha a sakk-komputer van soron: Nyomja meg azt a mezőt, *amelyről* el kell lépni a rókával (az LC-kijelzőn meg van jelölve), majd azt a mezőt, *amelyre* lépni kell a rókával (ugyancsak meg van jelölve az LC-kijelzőn).

9 Halma-játék

9.1 A játék szabályai

Mindegyik játékosnak 10 korongja van, amelyek a játszma kezdetén a játékos jobboldalánál lévő alsó sarokban vannak felállítva.



Világos kezd. Ha a játékos sorra kerül, korongjait a következő módon mozgathatja:

- A korongot bármelyik szomszédos szabad mezőre toltathja, pl. az e1 mezőről a d1, d2 vagy e2 mezőre.
- Egy szomszédos (bármilyen színű) korong *felett* átugorhat a mögötte lévő szabad mezőre. A g1 mezőn lévő korong (lásd az ábrán) tehát pl. az e3 mezőre ugorhat. Az f1 mezőn lévő korong a d1 vagy az f3 mezőre ugorhat (vagy az e2-re léphet).

A játszma célja: Ellenfele "kezdőtartományának" az elfoglalása. Ön veszít, ha *kezdőtartománya az első lépést követően bármikor teljesen el van foglalva (az egyik vagy mindkét színű korongokkal).*

9.2 Játszma a komputer ellen

A Halma-játék elindításához nyomja meg először a **START** gombot. Majd válassza ki a ▲ vagy a ▼ gomb segítségével az N. Spiel opciót, és a választását erősítse meg az E-gombbal. Most a ▲ vagy a ▼ gombbal kiválaszthatja a **HALMA** -játékot, és a választását megerősítheti az E-gombbal.

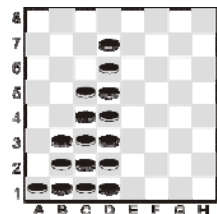
Lépés a koronggal: Nyomja meg azt a mezőt, *amelyről* el akar lépni a koronggal, majd azt a mezőt, *amelyre* a koronggal lépni akar.

Átugrás több korong felett: Egy lépésben több korong felett is át szabad ugrani (ha erre mód van), azonban itt (a dámajátékkal ellentétben) *nem kell* több korong felett átugrani. Egy lépésben legfeljebb 8 ugrást szabad végezni (amikor nem szabad 2-szer ugyanarra a mezőre érkezni). Ha több korong felett akar átugorni, nyomja meg egymásután az összes érintett mezőt. Ha be akarja fejezni a lépést, és még lehetne ugrorni, nyomja meg másodszor is azt a mezőt, amelyen meg akar állni.

A sakk-komputer lépései: Az LC-kijelző ("villogva") mutatja azt a mezőt, *amelyről* el kell lépni, és azt a mezőt, *amelyre* a koronggal lépni kell. Ha például **A8C6** látható a kijelzőn, nyomja meg előbb az A8 mezőt, majd a C6 mezőt a korong lépéséhez. Ha egy koronggal több korongot kell átugrani, nyomja meg egymásután a kijelzőn villogó mezőket.

10 NIM-játék

10.1 A játék szabályai



A szabvány kiindulóállásban 4 kupac korong van: A játékosok váltakozva vesznek le korongokat a tábláról. Ha az egyik játékoson van a sor, korongokat vesz el az egyik meghatározott kupacból. Leveheti az egész kupacot, csak egy korongot, vagy tetszőleges számú korongot. Az a játékos nyer, aki az utolsó korongot veszi le a tábláról (amennyiben a játék elején nem egyeztek meg másban a játékosok).

10.2 Játzsma a komputer ellen

10.2.1 A játzsma kezdete előtt

Az alsó sorban az **LG** (= "Letzter gewinnt" = utolsó nyer) vagy az **LV** (= "Letzter verliert" = utolsó veszít) kiírás látható. A két játékmód között a ▲ vagy a ▼ gombbal válthat. Nyomja meg az E-gombot, ha a kívánt opció jelenik meg a kijelzőn.

A kijelzőn a **STANDARD** kiírás jelenik meg. Most a következő lehetőségei vannak:

- Nyomja meg az E-gombot, ha a szabvány kiindulóállásból akar játszani.
- Ha más kiindulóállásból akar játszani:
 - Nyomja meg a ▲ vagy a ▼ gombot (ennek következtében a **SPALTEN?** (oszlopok) kiírás jelenik meg).
 - Nyomjon meg egy mezőt a c-h oszlopok egyikében. Ez az oszlop fogja tartalmazni a jobbszélső korongkupacot.
 - Nyomja meg az E- gombot. Az egyes kupacokban lévő korongok száma véletlenszerű. Rakja fel a korongokat az LC-kijelzőn látható módon a táblára.

10.2.2 A játzsma lefolyása

Nyomja meg a levenni kívánt *legfelső* és *legalsó* korongot. Ha csak egy korongot akar levenni, nyomja meg *2-szer* a megfelelő mezőt.

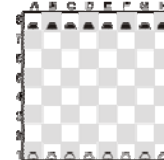
Ha a komputer van soron:

- (1) Az eltávolítandó legfelső korong "villog" az LC-kijelzőn. Nyomja meg ezt a korongot.
- (2) A legfelső és a legalsó korong most váltakozva "villog". Nyomja meg a legalsó korongot. (Ha csak egy korongot kell levenni, a koordináták villognak. Nyomja meg ekkor még egyszer ezt a mezőt.)
- (3) Vegye le a kijelzett korongokat.

11 A Northcotes játék

11.1 A játék szabályai

A normál kiindulóállás az alábbi:



A világos korongokat birtokló játékos kezd azzal, hogy egy korongot előre tol. A korongot olyan távolságig tolhatja előre, ameddig csak akarja, azonban meg kell állnia az ugyanabban az oszlopban lévő sötét korong előtt. A sötét korongokat birtokló játékos ugyanezt teszi. A játékosok felváltva játszanak, amíg az összes korongot kölcsönösen nem torlaszolja el. Az utolsó lépést tevő játékos veszít, *amennyiben* a játszma megkezdése előtt nem egyeztek meg másban.

11.2 Játzsma a komputer ellen

11.2.1 A játzsma kezdete előtt

Az alsó sorban az **LV** (= "Letzter verliert" = utolsó veszít) vagy az **LG** (= "Letzter gewinnt" = utolsó nyer") kiírás látható. A két játékmód között a ▲ vagy a ▼ gombbal válthat. Nyomja meg az E-gombot, ha a kívánt opció jelenik meg a kijelzőn.

A kijelzőn a **STANDARD** kiírás jelenik meg. A következő lehetőségei vannak:

- Nyomja meg az E-gombot, ha a szabvány kiindulóállásból akar játszani.
- Ha más kiindulóállásból akar játszani:
 - Nyomja meg ▲ vagy a ▼ gombot (ennek következtében a **SPALTEN?** kiírás jelenik meg).
 - Nyomjon meg egy mezőt a c-h oszlopok egyikében. Az ettől az oszloptól jobbra eső összes korong levételre kerül.

Nyomja meg az E-gombot. A sötét korongok kiosztása véletlenszerűen megy végbe. Figyeljen arra, hogy az állás a játéktáblán megegyezzen az LC-kijelzőn látható állással.

11.2.2 A játzsma lefolyása

Ha Ön van soron, nyomja meg azt a mezőt, *amelyről* el akar lépni egy koronggal, majd azt a mezőt, *amelyre* lépni akar a koronggal. Hasonló módon járjon el, ha a komputer van soron: Nyomja meg az LC-kijelzőn villogó "Von"- (-ról) és "Nach" (-ra)-mezőt.

12 Különleges funkciók

12.1 Opciók

Ha kiválasztja a főmenüből (1.5 fejezet) az OPTIONEN (opciók) pontot, számos opciót állíthat be. Először az első opció jelenik meg az "Optionen" almenüben. Ismételten nyomja meg a ▲ vagy a ▼ gombot az összes opció megjelenítése céljából:

TON (hang) lásd 12.1.1 fejezet
STIL (stílus) (csak a sakknál) lásd 12.1.2 fejezet
KONT. (= LCD-kontraszt) lásd 12.1.3 fejezet
SR (= versenybíró) lásd 12.1.4 fejezet
SPRACHE (nyelv) lásd 12.1.5 fejezet
LEHRER (oktató) (csak a sakknál) lásd 12.1.6 fejezet

Válassza ki a ▲ vagy a ▼ gomb segítségével a kívánt opciót, majd nyomja meg az E-gombot. (Az ESC gombbal visszatérhet a főmenübe (1.5 fejezet).)

12.1.1 Ton (hang)

Így kapcsolja ki vagy be a hangot, vagy változtatja a hangerőt:

- (1) Válassza ki az "Opciók" almenüből (12.1 fejezet) a TON opciót.
- (2) Válasszon ki a nyílombokkal egy 0 (ki) és 3 (hangos) közötti számot, és erősítse meg a választását az E-gombbal.
- (3) Nyomja meg kétszer az ESC gombot a játszma folytatása céljából.

Ha ki van kapcsolva a hang (0), a sakk-komputer az alsó sorban a FEHLER (hiba) üzenetet írja ki a zümmögő hang kibocsátása helyett. Nyomja meg a tábla bármelyik mezéjét ennek az üzenetnek a törlése céljából.

12.1.2 Játékstílus a sakknál

Így határozhatja meg a sakk-komputer játékstílusát. Részleteket a különböző stílusokról a 4.2.13 fejezetben talál.

- (1) Válassza ki az "Opciók" almenüből (12.1 fejezet) a STIL opciót.
- (2) A ▲ vagy a ▼ gombbal jelenítheti meg az 5 stílust: normál, aktív, agresszív, nagyon passzív, passzív.
- (3) Nyomja meg az E-gombot, amikor a kívánt stílus jelenik meg a kijelzőn. Nyomja meg 2-szer az ESC gombot a játszma folytatásához.

12.1.3 LCD kontraszt:

Így változtathatja meg a kijelző kontrasztját:

- (1) Válassza ki az "Opciók" almenüből (12.1 fejezet) a KONT. opciót.
- (2) A ▲ vagy a ▼ gombbal jelenítheti meg a 10 kontrasztbeállítást.
- (3) Nyomja meg az E-gombot, amikor a kívánt kontraszthoz ért.
- (4) Nyomja meg 2-szer az ESC gombot a játszma folytatásához.

12.1.4 Versenybíró-funkció

A "Schiedsrichter" (versenybíró) üzemmódban a sakk-komputer Önt hagyja játszani mindkét fél nevében. (Példa játszhat egy másik személy ellen is; a sakk-komputer ebben az esetben csak "versenybíró"-ként működik, és ellenőrzi, hogy szabályosak voltak-e a lépések, eredményt hirdet stb.) A versenybíró-funkciót az alábbiak szerint kapcsolhatja be és ki:

- (1) Válassza ki az "Opciók" almenüből (12.1 fejezet) az SR opciót.
- (2) Nyomja meg az E-gombot, hogy váltson a 0 és az 1 között.
- (3) Nyomja meg 2-szer az ESC gombot a játszma folytatásához.

A "versenybíró" üzemmódban nincs se tanácsadás (12.5 fejezet), sem oktatói megjegyzés (12.1.6 fejezet).

12.1.5 Nyelvek

Így választhatja ki a kijelzett üzenetek nyelvét.

- (1) Válassza ki az "Opciók" almenüből (12.1 fejezet) a SPRACHE opciót.
- (2) A ▲ vagy a ▼ gombbal jelenítheti meg a rendelkezésre álló nyelveket.

Nyelvek	Kijelzés
angol	English
német	Deutsch
francia	Français
olasz	Italiano
spanyol	Español
holland	NL
portugál	POR
svéd	Svenska
finn	Suomi
cseh	Čeština
szlovák	Sloven
Lengyel	Polski
görög	Ελληνικά

- (3) Nyomja meg az E-gombot, amikor a kívánt nyelv megjelenik meg a kijelzőn.
- (4) Nyomja meg 2-szer az ESC gombot a játszma folytatásához.

12.1.6 Sakkoktató–Megjegyzések és figyelmeztetések

Az oktató-funkció a sakkban rámutat a gyenge lépésekre, és óv a sakk-komputer fenyegetéseitől.

Így kapcsolhatja be vagy ki ezt a funkciót.

- (1) Válassza ki az "Opciók" almenüből (12.1 fejezet) a LEHRER (oktató) opciót.
- (2) Válasszon a nyílombokkal a 2, 1 és 0 közül, és erősítse meg a választást az E-gombbal. (A ♁ szimbólum azt jelenti, hogy az oktató-funkció be van kapcsolva.)
- (3) Nyomja meg kétszer az ESC gombot a játszma folytatása céljából.

Az 1. oktatófok figyelmezteti Önt, ha gyenge lépést tesz. A 2. oktatófok ezen kívül még figyelmeztet a komputer különösen erős lépéseire is, pl. ha támadást hajt végre.

Ha be van kapcsolva az "oktató", a kijelzőn a SICHER ? (tényleg?) üzenet jelenik meg, ha a sakk-komputer véleménye szerint az Ön utolsó lépése hiba volt. A következő lehetőségei vannak:

Nyomja meg a „SWAP” gombot magyarázatért, pl.:

- o “Ön bematolhatja.”
- o “Leüthetem a bábuját.”
- o “Ön 3 gyalognyi anyagi előnyre tehet szert”

Nyomja meg újra a „SWAP” gombot, hogy megnézze azt a lépést, amelyet Ön elnézett a sakk-komputer véleménye szerint.

Nyomja meg a ▼ gombot, és vonja vissza a lépését (lásd 12.3 fejezet). Nyomja meg az ESC gombot, hogy leállítsa a lépését.

Ha a sakk-komputer az ACHTUNG! (Figyelem!) üzenetet írja ki, az utolsó lépése fenyegetést rejt magában. Ilyenkor megnyomhatja „SWAP” gombot további magyarázatért, pl.

“Mattal fenyegetem.”

Ha másodszor is megnyomja a „SWAP” gombot, megjelenik a fenyegető lépés a kijelzőn. Végül nyomja meg az ESC gombot a játszma folytatásához.

12.2 Nehézségi fokozatok (a sakkon kívül az összes játék)

A dámapjátéknál 1. - 16. számozású fokozatok vannak. Az összes többi játéknál (a sakkon kívül) 1. - 10. számozású fokozat van. Az 1. fokozat a leggyorsabb és a legkönnyebb. Így jelenítheti meg és változtathatja meg a nehézségi fokot:

- (1) Válassza ki a főmenüből (1.5 fejezet) a STUFE (fok) opciót A fokozat most "villog".
- (2) Addig nyomogassa a ▲ vagy a ▼ gombot, amíg meg nem jelenik a kívánt nehézségi fok.

Nyomja meg az E-gombot. Most folytathatja a játszmát.

12.3 Lépések visszavonása

Ha kiválasztott egy "Von" (-ról) mezőt, azonban utána megváltozott a véleménye, még egyszer megnyomhatja ezt a mezőt (vagy az ESC-gombot), és újra indulhat. Ha Ön megteszi a saját lépését és a sakk-komputer lépését, esetleg vissza akarja vonni ezeket a lépéseket, és egy másik lépést akar megtenni. Egy lépés visszavonásához

Europe Chess Master II – HU – 37. oldal

nyomja meg a ▼ gombot. Néhány esetben egyszerűen csak vissza kell húznia a korongot az által, hogy megnyomja a "Nach" és a "Von" mezőt. Más esetekben a leültetett korongokat vissza kell tennie a táblára, vagy a Reversi-korongokat vissza kell fordítania stb. Nyomja meg az összes ilyen esetben *azt a mezőt, amely az LCD-táblán és az alsó sorban "villog"* ahhoz, hogy a korongot visszategye a táblára, levegye a tábláról vagy a korongot visszafordítsa. Figyeljen eközben arra, hogy az állás megegyezzen a játéktáblán és az LCD-táblán. Ezután léphet egy újat (vagy megnyomhatja a „SWAP” gombot, hogy hadd játsszon a sakk-komputer egy lépést).

A sakkjátékban mindegyik fél maximum 8 lépést visszavonhat, majd a visszavont lépéseket megismételheti a ▲ gomb segítségével. Más játékokban csak az utolsó két lépést lehet visszavonni.

12.4 Oldalcsera a „SWAP”-gombbal

A játszma közben is bármikor térfelet cserélhet a „SWAP” gombbal, ha Ön van soron. Ha minden egyes lépés után megnyomja ezt a gombot, a komputert saját maga ellen játszathatja. Ha a komputer van lépésen, a „SWAP” gomb megnyomása megszakítja a komputer gondolkodását, és lépni kényszeríti. Azt a lépést teszi meg ekkor, amelyet addig a viszonylag a legjobbnak ítélt. Ennek természetesen nem kell mindig a legjobb lépésnek lennie.

12.5 Tanácsok – a komputer lépésajánlatai

Amikor a sakk-komputernek egy lépést kell ajánlania, válassza ki a főmenüből (1.5 fejezet) a TIPP (tanács) opciót. A tanács megjelenik az LC-kijelzőn. A tanács elutasításához nyomja meg az ESC gombot. Ha el akarja fogadni a tanácsot, nyomja meg az E-gombot. A sakk-komputer irányítja most a lépés megtételében.

12.6 Sűgő funkció

A legtöbb helyzetben a HELP-gomb (sűgő) megnyomása után megjelenik egy üzenet a kijelzőn, amely elmagyarázza a következő teendőjét. Ha el akarja tüntetni az üzenetet, nyomja meg az ESC-gombot.

12.7 A tábla megfordítása (@)

A Reversi, a "Négy egy sorban" és a Nim játékon kívül az összes többi játékban meg lehet fordítani a táblát. A tábla megfordításához válassza ki a főmenüből (1.5 fejezet) a DREHEN (forgatás) opciót, és nyomja meg az ESC gombot a játszma folytatásához. A @ szimbólum azt mutatja, hogy a két fél a normális irányhoz képest fordított irányban játszik. Gondoljon arra, hogy a mezőkön látható koordinátákat ebben az esetben nem szabad figyelembe venni, mert például a c3 mezőt most az f6 mezőként kell kezelni.

12.8 Az állás beadása (#)

Egy bizonyos állás figuráit fel lehet állítani a táblán, például egy folyóiratról vett sakkprobléma áttekintéséhez. Válassza ki ehhez először

a főmenüből (1.5 fejezet) a STELLUNG (állás) opciót. Az alsó sorban most a következők jelennek meg:

- A szín □ vagy ■ szimbóluma.
- A # ("villogó") szimbólum azt jelzi, hogy a sakk-komputer a "felállítási üzemmódban" van.
- Egy játékfigura-fajta szimbóluma (kivéve a Nim-játékot).
- Annak a mezőnek a koordinátái, amelyre fel kell rakni egy bábút, vagy amelyről le kell venni egy bábút.

(A "Négy egy sorban" játéknál csak egy oszlopot jelölő betű jelenik meg. A Nim-játéknál az egy oszlopot jelölő betűhöz még az abban a sorban található korongok száma is társul.)

Mialatt a sakk-komputer a "felállítási üzemmódban" van, a következőket tehetjük:

- Egy bábú/korong levétele egy mezőről: Nyomja meg a mezőt, majd az ESC-gombot. (A Northcotes játéknál nem vehetők el korongok. A "Négy egy sorban" játéknál nyomja meg az oszlopot, majd az ESC-gombot a legfelső korong eltávolításához. A Nim-játéknál egy egész oszlop törléséhez nyomja meg az oszlopot, majd az ESC-gombot; ha egy kupac mennyiségét akarja megváltoztatni, nyomja meg az oszlopot, majd azt a mezőt, amelyen a legfelső korongnak kell lennie.)

- Az egész tábla törlése: Addig nyomogassa a ▲ vagy a ▼ gombot, amíg az alsó sorban meg nem jelenik a "Löschen?" üzenet. Nyomja meg ekkor az E-gombot. (A Northcotes játéknál nem törölhető a tábla.)
- A táblára rakandó bábú-/korongfajta kiválasztása: Addig nyomogassa a ▲ vagy a ▼ gombot, amíg az alsó sorban meg nem jelenik a kívánt bábú/korong. (csak a sakk vagy a dámajáték)
- Színváltás (□/■): Nyomja meg a „SWAP” gombot.
- Az aktuális színű (és fajtájú) bábú/korong felrakása a táblára: Nyomja meg a kívánt mezőt, majd az E-gombot.

(A "Négy egy sorban" játéknál nyomja meg az oszlopot, majd az E-gombot, hogy egy korongot egy már meglévő korong tetejére rakjon. A Nim-játéknál nyomja meg az oszlopot, majd a kupac legfelső mezejét. A Northcotes játéknál egyszerűen csak a kívánt mezőt nyomja meg: a korong az oszlopban elfoglalt eddigi mezejéről erre a mezőre helyeződik át.)

Ha a sakkjátékban egy királyt tesz fel a táblára, az azonos színű király automatikusan eltávolításra kerül a pillanatnyi helyéről. Vigyázzon arra (ha már felállította az összes bábút/korongot), hogy az aktuális szín az a szín legyen, amelyik a következő lépést teszi meg. Az eljárás a következő:

- "A felállítási üzemmód" elhagyása: Addig nyomogassa a ▲ vagy a ▼ gombot, amíg az alsó sorban meg nem jelenik a Bereit ? (készen?) üzenet. Majd nyomja meg az E-gombot. Most már az új állásban játszhat. Húzzon egy lépést, vagy nyomja meg a „SWAP” gombot, hogy hagyja a sakk-komputert egyet lépni.

Ha a pillanatnyi felállásból nem lehet egy játszmat elindítani, a kijelzőn ??? jelenik meg, és a sakk-komputer a felállítási üzemmódban marad. Ha megnyomja a HELP gombot, esetleg további magyarázatokat kap: a sakkban esetleg hiányzik egy király,

Europe Chess Master II – HU – 39. oldal

Vagy a lépésen lévő játékos az ellenfélnek éppen sakkot ad. A táblán lévő állást meg tudja úgy változtatni, hogy a játék lehetővé váljon; ha azonban meg akarja szakítani az állás beadását, addig nyomogassa a ▲ vagy a ▼ gombot, amíg az alsó sorban meg nem jelenik az Abbruch? (megszakítás?) üzenet. Ezután nyomja meg az E-gombot, hogy visszatérjen a főmenübe (1.5 fejezet).

Megjegyzés: A sakkjátékban nem lehet sáncolni a felállítási üzemmódban a táblára tett bábuval. Ha olyan állást akar felépíteni, amelyben szabad sáncolni, elkezdhet egy "új játszmat", majd a királyokat és a bástyákat a kezdőmezőikre hagyja, míg a többi bábút áthelyezheti.

12.9 A játszma megszakítása és elmentése

Ha egy játszmat egy későbbi időpontban folytatni akar, kapcsolja ki a komputert az ON/OFF gombbal. Gondoljon arra, hogy az **ON/OFF** gomb csak akkor aktív, ha **Ön** van éppen lépésen.

Ha a játszmat később folytatni akarja, és néhány figura nincs már a táblán az eredeti állásnak megfelelő helyen, ezeket az LC-kijelzőn látható állás alapján újra felállíthatja.

13 Gyakori problémák és megoldásuk

Ez a komputer nagyon magas minőségi szinten készült, és a leszállítás előtt alapos tesztelésen esett át. Ennek alapján nagyon valószínűtlen, hogy a készülék meghibásodott volna. Tapasztalataink szerint a vélt "hibák" többsége abból adódik, hogy a felhasználó a lépések beadásakor követ el hibát, vagy helytelen gombot nyom meg. Ez gyakran azt eredményezi, hogy a komputer (néha egy későbbi időpontban) nem a várakozásnak megfelelően reagál.

Még egyszer: Mielőtt a komputer nem várt reakcióját hibának értelmezné, alaposan vizsgálja meg, hogy az összes kezelési lépést és a lépések beadását helyesen végezte-e el. A hiba gyakori oka például a helytelen lépésbeadás. Győződjön meg arról, hogy szabályos lépést adott-e be. A következő szövegben néhány megjegyzést és tanácsot talál arra az esetre, ha a komputer használata közben problémába ütközne. Itt a leggyakrabban reklamált "hibaforrásokat" ismertetjük.

13.1 Az LC-kijelzőn nem látható információ

Ha a kijelzőn nem jelenik meg információ, és a komputer nem reagál semmilyen gombnyomásra vagy lépésbeadásra, ennek a következő okai lehetnek:

1. Csak a helyes elem típust (AAA használja; ne használjon tölthető akkumulátort. Jól rakta be az elemeket? Győződjön meg arról, hogy a pozitív végek a helyes oldalon vannak, és szilárdan ülnek. Ha az elemeket már hosszabb ideje használja, előfordulhat, hogy kimerültek. A legjobb, ha új elemeket rak be.
2. Ha az elemek rendben vannak, előfordulhat még, hogy a komputert sztatikus feltöltődés zavarja a működésben. Dugjon be egy vékony tárgyat a komputer hátoldalán lévő **RESET** feliratú nyílásba. Nyomja meg a nyílás alján elhelyezkedő **RESET**-kapcsolót. Most már kifogástalanul kell működnie a komputernek.

13.2 A komputer nem tesz lépést

A komputer mostanáig teljesen normálisan működött, de most hirtelen többé már nem tesz lépéseket. Mi lehet ennek az oka?

1. Ha a kijelzőn még forog a homokóra, a komputer még az ellenlépésen gondolkodik. Várjon, amíg a komputert előjön a lépésével, vagy nyomja meg a számítási műveletek megszakítására a „**SWAP**” gombot. A komputer ekkor azonnal válaszol azzal a lépéssel, amelyet kedvezőnek ítél.
2. Ha az egyik szín szimbóluma látható állandóan a kijelzőn, a komputer feltételezi, hogy Ön még nem tette meg az utolsó lépését, ill. nem adta be. Gondoskodjon arról, hogy bábuk helyzete a táblán azonos legyen a komputer memóriájában tárolt helyzettel. Az egyes bábuk helyzetét az LC-kijelző segítségével ellenőrizheti. Ha minden rendben van, akkor Önnek kell lépnie.

13.3 A komputer nem fogadja el az Ön lépését.

Ha be akar adni egy lépést, és a komputer nem fogadja el a beadást, ennek a következő okai lehetnek:

13.3.1 Az összes játékfajtanál

A lépés beadását feltétlenül helyesen le kell zárnia a célmező megnyomásával.

13.3.2 A sakkjáték módban

- Ha sáncolást adott be saját maga vagy a komputer nevében, ne csak a király, hanem a bástya számára is feltétlenül nyomja meg a kezdő- és a célmezőt (lásd a 4.2.6 fejezetet is). Ha a speciális "en passant" lépést adta be, saját maga vagy a komputer nevében, a leütött gyalogot feltétlenül helyesen távolítsa el a tábláról. Figyelem: A leütött gyalog mezejét is feltétlenül nyomja meg! Csak így biztosul, hogy a gyalogot a komputer leütöttnek azonosítsa (lásd 4.2.6 fejezet).
- Amikor egy gyalogot az utolsó sorban átváltoztat, feltétlenül figyeljen arra, hogy az átváltozási mezőt az új bábuval nyomja meg, és az átváltoztatást helyesen zárja le (lásd 4.2.6 fejezet).
- Ha aktív a kijelzőn a "+" sakszimbólum, a komputer sakkot adott. Ebben az esetben a következő lépésével fel kell oldania a sakkot.
- Ha nincs jelezve sakkadás, vizsgálja meg, hogy a királya sakkban áll-e. Királyát csak olyan mezőre viheti, ahol nincs kitéve az ellenfél bábu részéről fenyegetésnek. Hasonlóképp természetesen nem léphet el olyan bábuval sem, amely védi királyát az ellenfél potenciális sakkfenyegetése elől.
- Ha az LC-kijelzőn villog a # szimbólum, a komputer az állásbeadás üzemmódban van. Néha előfordul, hogy elfelejti elhagyni ezt az üzemmódot a játszma folytatása előtt. A 12.8 fejezet pontosan ismerteti az állásbeadás elhagyásának a pontos menetét.
- Ha folyamatosan világít a kijelzőn a # szimbólum, a komputer a világbajnoki játszmák adatbankja üzemmódjában van. A START gomb megnyomásával hagyhatja el az utánjátszási játékmódot.

13.3.3 Dámapjáték üzemmódban

- Ha dámapjátékot játszik, és utolsó lépése ütőlépés volt, feltétlenül vegye le a leütött bábút a tábláról is, és távolítsa el a komputer belső memóriájából is. Ezt úgy éri el, hogy újra megnyomja a leütött bábuval a mezejét. Csak ezután vegye le a bábút a tábláról.
- Ha az utolsó lépésével egy gyalogot vezérré változtatott át, feltétlenül vigyázzon arra, hogy az átváltott vezért még egyszer rányomja arra a mezőre, amelyen az átváltoztatás történt.

13.4 Tényleg ismeri a szabályokat?

A leggyakoribb "hibaforrás" az, hogy a beadott lépések nem felelnek meg a szabályoknak. Mielőtt a komputer hibáját feltételeznéd, győződjön meg arról, hogy lépése 100%-ig megfelel-e a szabályoknak. Kétség esetén inkább nézzen utána a játék szabályairól szóló fejezetben.

13.5 A komputer "illegális" lépéseket tesz

Ha a komputer olyan lépéseket tesz, amelyek az Ön véleménye szerint a játék szabályaiba ütköznek (ami természetesen elvileg sem lehetséges) annak az alábbi okai lehetnek:

- Nézze meg, hogy a bábuk állása a táblán megegyezik-e a komputer belső memóriájával. Használja erre az LC-kijelzőt. Ha nem azonos a bábuk állása a táblán a komputer belső memóriájával, ez azt jelenti, hogy a hiba valószínűleg a szabályok félreértelmezésére vezethető vissza. A félreértések gyakori oka a speciális lépések, így a sáncolás, az En Passant ütés vagy a gyalogátváltoztatás a nyolcadik sorban.
- Nyomja meg a SWAP-gombot, hogy kikényszerítse a komputer válaszlépését. Ha a komputer előáll egy lépéssel, a probléma okát nem benne kell keresni. Vonja vissza a komputer lépését, továbbá a saját utolsó lépését, és próbáljon meg újra beadni egy lépést, és folytatni a játszmát.

13.6 Nem hallható hang

Ha nem hallhatók a hangjelzések, nézzen utána a 12.1.1 fejezetben, hogyan lehet bekapcsolni a hangot.

13.7 A RESET-kapcsoló

Ennek készüléknek a kifogástalan működését ritka esetben elektrosztatikus kislülések, erős elektromágneses sugárzás vagy más elektromos zavarok (pl. számítógép vagy TV-készülék) kedvezőtlenül befolyásolják. Ez teljesen normális dolog, és nem ok az aggodalomra. A készülék alján található **RESET**-kapcsolónak a feladata ilyen hibás működés esetében a készülék visszaállítása alapállapotába, úgyhogy gond nélkül el lehessen kezdeni egy új játszmát.

14 A feladványok megoldása

1. feladvány:

1. ♖h2-c7 matt

3. feladvány:

1.1. ♘d4-e5 . ♘h7-h8 2. ♘e5-f6 . ♘h8-h7 3. ♗g5-g7 matt

5. feladvány:

1. ♖a6-h6 matt

7. feladvány:

1. ♘c5-b6 . ♘c8-b8 2. ♖d2-d8 matt

9. feladvány:

1. ♘f8-g7+ . ♘h8-g8 2. ♘g2-d5 matt

11. feladvány:

1. 1. ♘h6-g7+ . ♘h8-g8 2. ♗e4-f6 matt

13. eladvány:

1. ♗f5-d6 matt

15.

feladvány:

1. ♘e6-f7 és mindegy, hogy sötét melyik gyaloggal lép, következnek 2. g6-g7+ . ♘h8-h7 3. g7-g8 ♗f1 + . ♘h7-h6 4. ♗g8-g6 matt

17. feladvány:

1. ♗e4-d6+ villába fogja a királyt és az f7 gyalogot

19. feladvány:

1. ♗e3-d5+ és ha sötét leüti a huszárt, a világos gyalog azonnal beér; különben a világos természetesen először leüti a sötét huszárt.

21. feladvány:

Az 1. ♘g1-c5 után világos a 2. ♘c5-d6 lépéssel leveheti az összes sötét gyalogot, míg a sötét nem fér hozzá a világos gyalogokhoz.

23. feladvány:

Az 1. ... c7-c5+ után következnek 2. ... c5-c4, és a világos futó el van fogva.

25. feladvány:

1. ♖b7-h7+ . ♘h8-g8 2. ♖a7-g7 matt

2. feladvány:

1. ♗a2-g8 matt

4. feladvány:

1. ♗c1-f4 . ♘c8-d8 2. ♗f4-f8 matt

6. feladvány:

1. ♖a2-e2 . ♘d8-c8 2. ♖e2-e8 matt

8. feladvány:

1. ♘e5-f6 . ♘g8-h8 (a ♘g8-f8 után világos a 2. ♖a7-a8 lépéssel azonnal mattot ad) 2. ♘f6-g6 . ♘h8-g8 3. ♖a7-a8 matt

10. feladvány:

1.1. f5-g6 . ♘h8-g8 2. g2-d5+ . ♘g8-h8 3. ♘d6-e5 matt

12. feladvány:

1. 1. f7-h6+ . ♘g8-h8 2. ♘c5-d4 matt

14. feladvány:

1. g2-g4 matt

16. feladvány:

világosnak nem szabad az 1. ♘c6-d6? ♘g6-f5 csapdába esni, mivel akkor magát hozza lépéskényszerbe. A helyes lépés 1.c6-d7!, és csak az 1. ... ♘g6-f5 vagy az 1. ... ♘g6-f7 után következnek a 2. ♘d7-d6. Sötét akkor elveszíti a gyalogját és a játszmát.

18. feladvány:

A 1. ... ♗a7-c6+ és az azt követő

2. ... ♗c6-e7 királylépéssel a huszárnak sikerül végigmennie az egész táblán.

20. feladvány:

Az 1. ♘d2-c1 után sötét tehetetlen a 2. ♗b4-c2 matt ellen!

22. feladvány:

1. ♘a6-b7+

24. feladvány:

1. ♘d5-c5+ . ♘a8-a7 2. b5-b6 matt

26. feladvány:

1. ♖d2-d8+ . ♖a8-d8 2. ♖d1-d8 matt

27. feladvány:

Az 1. ♖a1 lépés után sötét nem ütheti a bástyát a 2. ♜e1-e8 matt miatt.

29. feladvány:

1. ♔1 b2-g7 matt, de az 1. ♔1 b2-b8+ lépéssel nem, mivel sötét az 1. ... ♔1 c5-f8 lépéssel fedezi a királyt!

31. feladvány:

Az 1. ♔1 h4-c4+ után az 1. ... ♔1 c8-d8 2. ♔1 c4- g8 azonnali matthoz vezet. Ha azonban a sötét

király a b8 vagy a b7 mezőre lép, következnek a 2. ♔1 c4-c7+ ♔1 b8(b7)-a8 3. ♔1 c7-c8 matt.

33. feladvány: 1. ♔1 d8-f6 matt

35. feladvány:

1. ♔1 f1-f4, és amennyiben 1. ... ♔1 e5:b2, 2. ♔1 f4:c7 következnek.

37. feladvány:

1. ♔1 b3-b8+ ♔1 d6:b8 2. ♔1 f1-f8 matt

39. feladvány:

1. ♔1 e1-e8+ ♔1 d8:e8 (az egyetlen lépés) 2. ♔1 d3:d5

41. feladvány:

1. ♔1 h3-b3+ lenyeri a b7 futót

43. feladvány:

1. ♔1 d3-e5 kihasználja a d6 gyalog kötését: A d7 bástyát megtámadja, és fenyeget a villa is az f7-re. Az 1. ... d6:e5 2. ♔1 d1:d7 után is sötét minőséget veszít.

45. feladvány:

1. A ♔1 g3-f5+ a 2. ♔1 g2-g7 lépéssel együtt matt, az 1. ♔1 g3-h5+? azonban nem, mivel sötét az 1. ... ♔1 b5- g5 lépéssel fedést tud biztosítani.

47. feladvány:

1. 1. e5:g6 (kettős sakk) ♔1 h8-g8 2. g6- e7+

49. feladvány:

1. ♔1 h1-h8+ ♔1 g8:h8 2. ♔1 d3-h7 matt

28. feladvány:

1. ♔1 d8-e8+ ♔1 b6-e6 (különben az e2 bástya azonnal elvész) 2. ♔1 e8:e6+ ♔1 e5:e6 3. ♔1 a8- e8+

30. feladvány:

Az 1. ♔1 h2-g3 lépés után nincs védelem a 2. ♔1 h4-f4 matt ellen.

32. feladvány:

1. ♔1 b3-b8+ ♔1 e5:b8 2. h7-h8 ♔1 matt! (Fordítva ez nem menne, mivel az 1. h7- h8 ♔1+ e5:h8 2. ♔1 b3-b8+ ♔1 f8-g7 után világos nem érne el semmit.)

34. feladvány:

1. ♔1 e2-a6+ ♔1 b8-b8 2. ♔1 a6:b7 matt

36. feladvány:

1. ♔1 d3-d7+, és a kötésben lévő vezér nem üthet, mivel a ♔1 h7-g6 fedőlépés sem tehető meg a h5 gyalog miatt. Sötét tehát elveszíti a vezérét.

38. feladvány:

1. ♔1 f5-c8+ ♔1 b7:c8 2. ♔1 b1-b8 matt

40. feladvány:

Az 1. f6-f7! után azonnal veszít akár az 1. ... ♔1 e5:f7 2. ♔1 d2:d7, akár az 1. ... ♔1 d7:f7 2. ♔1 d2-d8 matt. Másképpen a sötét nem tudná feltartóztatni a gyalogot.

42. feladvány:

Itt az 1. ♔1 g2-e4+ után a b1 bástya elvész!

44. feladvány:

1. ♔1 c2-g6+ lenyeri a b6 huszárt, mivel az f7 gyalog kötésben van!

46. feladvány:

Az 1. d5-d6 után a vezér támadva van, és fenyeget a matt a h8 mezőn.

48. feladvány:

A világos figyelmen kívül hagyhatja a vezére elleni támadást: az 1. ♔1 e1:e7 ♔1 d4:b3 2. ♔1 e7:h7 után önmattot kap!

50. feladvány:

1. ♔1 b7:c6+ ♔1 d5:c6 2. b3-d

51. feladvány:

1. ♖c1:c7+ és 1. ... ♗d7:c7 2. ♞b3:b7 után sötét mattot kap; ha a király mást lép, a g7 futó elvesz.

53. feladvány:

1. ♖c1-c7 támadja a vezért, és mattal fenyeget az a7-en, ami az 1. ... ♗e6:c7 után is bekövetkezik.

55. feladvány:

1. ♖g7:h7+ ♗h8:h7 2. ♞g1-g7 matt

57. feladvány:

1. ♞a1:a7+ ♗a8:a7 2. ♞f1-a1 matt

59. feladvány:

1. ♗h4-g6+ h7:g6 2. h5:g6 matt

61. feladvány:

1. ♞e2-e4 mattal fenyeget a h7-en, és ugyanakkor támadja az a8 bástyát

63. feladvány:

1. ♕c4:f7+ ♗e8:f7 2. ♞d1:d8

65. feladvány:

1. ♞d5-g8+ ♞f8:g8 2. ♗g5-f7 matt

67. feladvány:

1. ♗g5:e6, és az 1. ... f7:e6 esetén 2. ♞d1-h5+ a c5 futó lenyérésével

69. feladvány:

1. ♞d1-d2 (megint egyszer a hírhedt keresztikötés!)

71. feladvány:

1. g6:h7+ ♗f6:h5 2. ♕d3-g6 matt

73. feladvány :

1. ... ♗f5-g3+ 2. h2:g3 ♞d5-h5 matt

75. feladvány :

1. ... ♕f5:c2 vezérnyeréssel, mivel 2. ♞c1:c2 következménye ♗b4-d3 matt.

77. feladvány:

1. ♞e4:e6+ f7:e6 2. ♕d3-g6 matt

52. feladvány:

1. ♞a3-f8+ ♗g8:f8 (vagy ♗g8-h7 2. ♞f8:g7 matt) 2. ♞a1-a8 matt

54. feladvány:

1. ♗e4-f6+, és bármit tesz is sötét, következnek a 2. ♞h4:h7 matt.

56. feladvány:

1. ♞a5-g5!, és ha sötét le is üti a bástyát, világos gyalogátváltoztatásra kerül sor.

58. feladvány:

1. ♕f4:c7+ ♗b8:c7 2. ♞d2-d6 matt

60. feladvány:

1. ♞d3:h7+ ♗f6:h7 2. ♗f4-g6 matt

62. feladvány:

1. ♗e4-f6 matt (kettős sakkal; sötét nem tud ütni a c2-re, és nem is tud a királlyal a d7-re lépni!)

64. feladvány:

1. ♗d4:e6, és mégha sötét visszatit is a vezérrel vagy a gyaloggal, kötésbe kerül, úgyhogy a 2. ♞e1:e4 lépés bábunyerés.

66. feladvány:

1. ♗d4-e6+ vezérnyerés

68. feladvány:

1. ♗c4-d6+, és sötét akár üti a huszárt, akár nem, elveszíti a vezérét! (1. ...

♕b4:d6 feloldja a c3 huszár kötését)

70. feladvány:

1. ♞d2-d8+ ♕e7:d8 2. ♞e1-e8 matt

72. feladvány:

1. ♞f3xd5+, majd 1. ... c6xd5 2. ♕c4-b5 matt, vagy 1. ... ♕e7-d6 2. ♞d5xd6 matt, vagy 1. ... ♗d7-e8 2. ♞d5-f7+ ♗e8-d7

74. feladvány:

1. ♕f4:c7 lenyeri a vezért, mivel az 1. ... d8:c7 lépésre sötét a 2. ♞e2:e7 lépéssel mattot kap.

76. feladvány:

1. ♞c3:f6+ g7:f6 2. ♕b2:f6 matt

78. feladvány:

1. ♞d1-d8+ ♕e7:d8 2. ♞e1-e8 matt

79. feladvány:

1. ♞e5-h5 g6:h5 (egyébként matt a h7-en)

2. ♞h6-f6 matt

81. feladvány:

Az 1. ♞h7-g7 után sötét tehetetlen a 2. ♞h3-f3 matt ellen. (Karpov - Mecking, Hastings 1971/72)

83. feladvány:

1. ♕f4-c1 mattal fenyeget a h2 mezőn, és ugyanakkor támadja a vezért is! (Egy változatból a Smejkal - Karpov játszmára, Leningrád 1973)

85. feladvány:

1. ... ♞e3:g3+ 2. f2:g3 ♞f4:g3 matt, ill. 2. ♗h3-h2 ♞f4:f2+ 3. ♗h2-h1 g3-c1 matt (Tarjan - Karpov, Szkopje 1976)

87. feladvány:

1. ♗f7-d8+ az egyetlen helyes felfedett sakk, amely megakadályozza azt, hogy a sötét király a g8 mezőn menedéket találjon. Itt sötét feladta a játszmát, mivel

mindannyiszor, amikor lép, a 2. ♞f3-f8 matt következik. Mód volna egyébként még csak a 1. ... ♕d7-f5 2. ♞f3:f5+

♗f8-e7 folytatásra, mivel most a d7 menekülőmező szabaddá válik, azonban ekkor is világos nyer különböző módokon, pl. 3. ♞f5-e5+ ♗e7:d8 4. ♞f1-f8+

♗d8-d7 5. ♞e5:g7+ ♗d7-c6 6. ♞f8-f6+ úton vezérnyeréssel.

(világbajnoki játszma, Karpov - Korcsnoj, Baguio 1978)

89. feladvány:

1. ♞c1-h1+ ♞d4-h4 2. g2-g4 matt (Karpov - Larsen, Linares 1983)

91. feladvány :

Furcsa módon megint egy vezéráldozat a c4 mezőn a megoldás: 1. ♞d3:c4 és amennyiben 1. ... ♞c8:c4 a folytatás, 2. ♞f1-f8 matt (egy változatból a Karpov - Kaszparov világbajnoki-játszmára, Sevilla 1987)

93. feladvány:

1. ♞d3-d8+ ♕g7-f8 2. ♕d2-h6, és sötét a mattot csak egy értelmetlen ♞e6-c1+ vezéráldozat árán tudja megakadályozni (egy változatból a Karpov - Kaszparov világbajnoki-játszmára , Lyon 1990)

80. feladvány:

1. ♗e5:d7+ ♗d4:e2 (a ♗d4-e6 sem változtat meg semmit) 2. ♗d7-f6 matt (kettős sakk!)

82. feladvány:

1. ♞e6-g4+ ♗g3-f2 2. ♗c3-d1 matt (egy változatból a Karpov - Cobo játszmára, Szkopje 1972)

84. feladvány:

1. ... f3:g2+ 2. ♗h1-h2 ♕f8-d6 matt (egy változatból a Ljubojevic - Karpov játszmára, Manila 1976)

86. feladvány:

1. ♞e8-g8+ ♗h8:g8 2. ♞e1-e8 matt (egy változatból a Karpov - Dorfman játszmára, Moszkva 1976)

88. feladvány:

Világos az 1. ♞e5:a1 lépéssel leütheti a vezért, mivel az 1. ... ♞e3-e1 lépés nem matt, mert világos a 2. ♞f6-f1 lépéssel hátríthatja a sakkot, saját magát bemattolva! (egy változatból a Karpov - Hübner játszmára , Bad Kissingen 1980)

90. feladvány:

Az 1. ♞d3:c4 lépés után sötét feladta a játszmát, mivel nem üthet vissza a 2. ♞a7:f7 matt miatt (Karpov - Geller, Moszkva 1983) **92. feladvány:**

1. ♕d6-h2+ 2. ♗g1:h2 ♞a1:f1 (egy változatból a Timman - Karpov, világbajnokjelölti döntős játszmára, 1990)

94. feladvány:

Az 1. g2-g3 lépés után sötét a mattot a ♞h8-h4, ill. f3-f4 lépéssel már csak kétségbeesett áldozattal, pl. az ♞e6xe4 ütés árán tudja egy lépéssel késleltetni. (egy változatból a Karpov - Van der Wiel játszmára, Haninge 1990)

95. feladvány:

1. ♖e6-g8+ ♜a8:g8 2. ♜h6-f7 matt
(egy változatból a Karpov - Sirov
játszmára, Biel 1992)

97. feladvány :

1. ♖h3:h7+ ♜h8:h7 2. ♜g5-h5 matt
(egy változatból a Karpov - Ljubojevic
játszmára , Buenos Aires 1994)

99. feladvány:

1. ♜f4-e6+ ♜c5-c4 2. ♜b6-b4 matt (egy
változatból a Karpov - Polgár J. játszmára,
Linares 2001)

96. feladvány:

1. ♜d8:f8+ ♜g8:f8 2. ♜d1-d8 matt (egy
változatból egy Karpov - Timman
világbajnoki játszmára, Dzsakarta 1993)

98. feladvány:

Az 1.. ♜e5-e7 lépés lenyeri az a7 futót,
mivel világosnak először a vezér kötését kell
elhárítania. Világos emiatt feladta.
(Kamsky - Karpov világbajnoki -játszma, Elista 1996)

100. feladvány:

Az 1.. ♜a4-a3 lépés támadja a b2 bástyát és
a futót, a világos nem tudta mindkét
fenyegetést kivédeni, és ezért feladta a
játszmát, mivel az anyagi hátránya túl nagyvá
vált.
(Kaszparov - Karpov, New York 2002)

EU KONFORMITÁSI NYILATKOZAT

A gyártó ezennel kijelenti, hogy a

MILLENNIUM EUROPE CHESS MASTER II, M800 készülék

megfelel az 2004/108/EG irányelvnek.

A specifikáció - különösen a műszaki fejlesztéssel kapcsolatos - megváltoztatásának
és a tévedéseknek a joga fenntartva.

Ezt a használati útmutatót nagy gonddal állítottuk **ÖSSZE** és a tartalom helyességét
ellenőriztük. Ha a várakozás ellenére mégis hibákat tartalmazna , az nem szolgálhat alapul a
készülék reklamációjára.

Ennek a használati útmutatónak a sokszorosítása, még kivonatosan is, tilos az
előzetes engedélyünk nélkül.

Copyright © 2014, MILLENNIUM 2000 GmbH, München.

MILLENNIUM 2000 GmbH, Heisenbergbogen 1, D-85609 Aschheim /
München

www.millennium2000.de