



EUROPE
Chess Champion
M800

Használati útmutató

További modellek:

M803 Chessmaster Pro
M807 Renkforce Chess Champion (csak sakkjáték)

Kérjük vegye figyelembe, hogy a modellek felszereltsége különböző. Ebben az útmutatóban az összes funkció leírása megtalálható, akkor is, ha néhány modellben ezek nem állnak rendelkezésre.

AZ ELEMEK BERAKÁSA

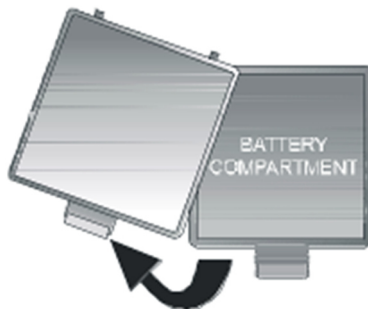
Rakja a készüléket hátoldalával felfelé egy sík alapra (pl. asztalra).

Nyissa ki az elemtartót, és emelje fel a fedelét.

Az Ön sakk-computere 3 db 1,5 V-os ceruzaelem „AA” vagy „LR06” jelölésű elemmel működik.

Miközben berakja az elemeket, gondosan ügyeljen arra, hogy minden egyes elem pozitív pólusa az elemtartó + jelölésénél legyen. Zárja vissza az elemtartó fedelét.

Ne feledkezzen meg arról, hogy az elemek berakása után mindig meg kell nyomni a RESET-gombot a készülék alsó oldalán.



Az elemekkel való munka közben vegye figyelembe az alábbiakat:

VIGYÁZAT! Az elemek szakszerűtlen cseréje robbanásveszéllyel jár. A használt elemek hulladékkezeléséhez vegye figyelembe a jelen útmutatót!

Tilos tölteni a nem tölthető elemeket! Robbanásveszély áll fenn! Az akkukat csak felnőttek felügyelete mellett szabad tölteni.

Az akkukat 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 vegyesen alkáli-típusú és normál (cink-szén) elemeket, ill. akkukat.

Az elemeket tartsa távol kisgyerekektől, ne dobja tűzbe, ne zárja rövidre és ne szedje szét őket.

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. Fokozott kifolyásveszély!

A lemerült elemeket haladéktalanul vegye ki a készülékből. Fokozott kifolyásveszély!

Kerülje el a bőrrel, szemmel és nyálkahártyával való érintkezést. Az elemsavval való érintkezés esetén az érintett helyeket azonnal tiszta, bő vízzel le kell öblíteni, és haladéktalanul orvoshoz kell fordulni.

Ha hosszabb ideig nem használja a készüléket, vegye ki az elemeket.

Az elemeket csak felnőtt rakhatja be, és csak felnőtt cserélheti.

Tudnivalók az adapterrel történő használathoz (opcionálisan kapható)

A Chess Champion sakk-computer hálózati adatterről is működtethető. Kizárólag a Chess Champion sakk-computerhez való, M811 cikkszámú adaptert használja, amely az online-áruházunkban opcionális tartozékként kapható. Az online áruházunk címe: www.computerchess.com. A csatlakozó a sakk-computer baloldalán,

az elülső részen, oldalt található.



ÚTMUTATÓ: A hálózati adapterjellemzői: Kimenet 5V DC 0.6A.
Kizárólag a készülékhez való M811 adaptert használja.

A hálózati adapter használatával kapcsolatos tudnivalók:

A hálózati csatlakozóaljzat legyen a készülék közelében, könnyen hozzáférhető helyen. A készüléket ne csatlakoztassa az ajánlottól eltérő áramforrásra.

Az elemek csatlakozókapcsait nem szabad rövidre zárni.

Tisztítás előtt feltétlenül válassza le a hálózati adaptert az áramellátásról.

Rendszeresen ellenőrizze a készülék és az adapter állapotát, és ha sérült, ne használja tovább. Soha ne nyissa fel őket.

Adott esetben vegye figyelembe az adapteren olvasható biztonsági előírásokat is.

Tartalomjegyzék

1	Mielőtt elkezdené...	7
1.1	Az elem berakása és a nyelv kiválasztása	7
1.2	Be- és kikapcsolás	7
1.3	A kijelző háttérvilágítása	7
1.4	Nyomógombok és funkcióik	8
1.5	Főmenü	9
2	A játék kiválasztása	9
3	Általában a computerrel való játékról	10
3.1	Általános tudnivalók	10
3.2	A játszma vége	10
4	Sakk	11
4.1	A sakk játékszabályai	11
4.1.1	Sakkbábuk és a kezdőállás	11
4.1.2	A sakk lépései	11
4.1.3	Sakk és sakk matt: a játszma megnyerése	14
P.1.4	Patt – döntetlen a játszma	15
4.1.5	Sáncolás (rosálás)	16
4.1.6	En passant (menet közbeni) ütés	16
4.1.7	A gyalog átváltoztatása	17
4.1.8	A bábuk értéke	17
4.2	Játszma a computer ellen	17
4.2.1	A játszma megkezdése	17
4.2.2.	Üzem mód választás	18
4.2.3	Játék kevesebb bábuval	18
4.2.4	A sakk lépései	18
4.2.5	Ütőlépések	18
4.2.6	Különleges lépések	19
4.2.7	Lépések visszavonása	19
4.2.8	Térfélcsera a „SWAP“-gombbal	19
4.2.9	A legfontosabb tanácsok a computerrel való sakkozáshoz	19
4.2.10	Sakkproblémák (sakk matt 2 vagy 3 lépésben)	20
4.2.11	Sakk – matt – döntetlen	20
4.2.12	Nehézségi fokozatok	21
4.2.13	Játékstílusok	21
4.2.14	Az állás értékelése	22
4.2.15	Tipppek – a computer lépésajánlatai	22
4.2.16	Oktatói funkció	22
4.2.17	Sakkgyakorlatok – találja meg a megoldást	23
4.2.18	“Értékelt” játszma	24
	Dámaját	
5	ék	24
5.1	A dámajáték szabályai	25
5.1.1	Játéktábla és a játékkorongok	25
5.1.2	Lépés a játékkorongokkal	25
5.1.3	Az ellenfél bábuinak a leütése	25
5.1.4	A dáma és a lépései	26
5.2	Játszma a computer ellen	27

6	Reversi	28
6.1	A Reversi-játék szabályai	28
6.1.1	Tábla és a játékkorongok	28
6.1.2	A játszma megkezdése	28
6.1.3	A játék menete	29
6.1.4	A játszma vége	29
6.2	Játszma a computer ellen	30
6.2.1	A játszma elkezdése	30
6.2.2	A játszma lépéseinek megadása	30
7	A Négy egy sorban játék	31
7.1	Játékszabályok	31
7.2	Játszma a computer ellen	31
8	A róka és a libák	32
8.1	Játékszabályok	32
8.2	Játszma a computer ellen	32
9	Halma	33
9.1	Játékszabályok	33
9.2	Játszma a computer ellen	33
10	NIM-játék	34
10.1	Játékszabályok	34
10.2	Játszma a computer ellen	34
10.2.1	A játszma megkezdése előtt	34
10.2.2	A játék menete	34
11	Northcotes játék	35
11.1	Játékszabályok	35
11.2	Játszma a computer ellen	35
11.2.1	A játék megkezdése előtt	35
11.2.2	A játék menete	35
12	Különleges funkciók	36
12.1	Opciók	36
12.1.1	Hang	36
12.1.2	Játékstílus a sakkban	36
12.1.3	LCD-kontraszt	37
12.1.4	Versenybíró-funkció	37
12.1.5	Nyelv	37
12.1.6	Sakkoktató– Megjegyzések és figyelmeztetések	37
12.2	Nehézségi fokozatok (a sakkon kívül az összes játék)	38
12.3	Lépések visszavonása	38
12.4	Térfélcseré a „SWAP“-gombbal	39
12.5	Tipppek – a computer lépésajánlatai	39
12.6	Súgófunkciók	39
12.7	A tábla megfordítása (⊙)	39
12.8	Felállítás megadása (#)	39
12.9	A játszma megszakítása és elmentése	41
13	Gyakori problémák és megoldásuk	42
13.1	Az LCD-kijelzőn nem látható információ	42
13.2	A computer nem lép	42
13.3	A computer nem fogadja el az Ön lépését	43

13.3.1	Az összes játéktípusnál	43
13.3.2	Sakküzemmódban	43
13.3.3	Dámaüzemmódban	43
13.4	Tényleg ismeri az összes szabályt?	43
13.5	A computer nem engedélyezett lépéseket tesz.	44
13.6	Nem hallható hang	44
13.7	A RESET-kapcsoló	44

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

Vegye figyelembe, hogy ez a készülék a 2009/48/EK irányelv értelmében nem gyermekjáték. Ha engedi gyerekének, hogy játsszon a készülékkel, megfelelően magyarázza el a készülék használatát, 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 szemétbe dobni. Minden felhasználó törvényileg kötelezett a használt elemek leadására az erre rendszeresített gyűjtőhelyeken, pl. az elemeket forgalmazó üzletekben.

A 2012/19/EK irányelv értelmében a használt készüléket az élettartama végén le kell adni szervezett hulladékkezelés céljából. Az ebben a készülékben lévő értékes anyagok újrahasznosításra kerülnek, és ezzel elkerülhető a környezet terhelése. Közelebbi felvilágosításért forduljon a helyi hulladékkezelő vállalathoz vagy önkormányzathoz.



1 Mielőtt elkezdené...

1.1 Az elem berakása és a nyelv kiválasztása

Rakja be az elemeket a sakk-computer alján található elemtartóba. Figyeljen közben arra, hogy az elemeket helyes polaritással rakja be (+ a +-hoz). A sakk-computer sípoló hangot ad, ha az elemeket helyesen rakta be. Ezt követően megjelenik az LCD-kijelzőn a sakkjátszma alapállása. Az alsó sorban ezenkívül meg kell még jelennie a (villogó) **English** szónak. *Ha a kijelző nem kapcsol be, akkor állítsa alaphelyzetbe a játékcomputert úgy, hogy egy vékony tárggyal (pl. gémpapocccsal) megnyomja a játékcomputer alján található nyílásban lévő RESET-gombot.*

A sakk-computer üzenetei az alábbi 13 nyelven jeleníthetők meg:

Nyelv	Kijelzés
Angol	English
Német	Deutsch
Francia	Français
Olasz	Italiano
Spanyol	Español
Hollandia	NL
Portugál	POR
Svéd	Svenska
Finn	Suomi
Cseh	Čeština
Szlovák	Sloven
Lengyel	Polski
Görög	Ελληνικά

A nyelv kiválasztásához nyomja meg annyiszor a ▲ vagy a ▼ gombot, amíg megjelenik a kijelzőn a kívánt nyelv, *ezután* nyomja meg az E-gombot. Ekkor elkezdheti a sakkjátszmát. A computer a lépéseit 10-10 másodpercen belül teszi meg (lásd a 4.2.12 fejezetet, stb.). Ha egy másik játszmát szeretne játszani, olvasson tovább az 1.5 (Főmenü) fejezetben.

1.2 Be- és kikapcsolás

A normál bekapcsoláshoz nyomja meg az ON/OFF-gombot (be/ki). A sakk-computer normál esetben automatikusan kikapcsolódik, ha 8½ percig nem használta. A játékcomputer kikapcsolódásakor a játszma mentésre kerül, és egy későbbi időpontban folytatható.

1.3 A kijelző háttérvilágítása

A sakk-computer kijelzője háttérvilágítással van ellátva, amely elsősorban szürkületi fényviszonyok mellett javítja a kijelzés kontrasztját. Tartsa kb. 1 másodpercig megnyomva a SWAP gombot a világítás be- vagy kikapcsolásához.

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

1.4 Nyomógombok és funkcióik

ON

(be) /OFF (ki)

(BE/KI)

Be-, illetve kikapcsolja a játékcomputert. Bekapcsoláshoz tartsa a gombot 2 mp-ig lenyomva. Ha kikapcsolja a sakk-computert, az aktuális játszma mentésre kerül, és egy későbbi időpontban folytatható.

START

Lehívja a főmenüt, ahonnan új játszma kezdhető, és elérhetőek a különleges funkciók.

▲ vagy ▼

Ezeknek a gomboknak a segítségével megjeleníthető az összes menüpont.

E (Enter gomb)
(Bevitel)

Ezen kívül a ▼ gombbal egy vagy több lépést visszavonhat. Kiválasztja egy menüben az aktuálisan kijelzett menüpontot. Néhány esetben az E-gomb megnyomásával a művelet következő lépéséhez juthat.

ESC

Az almenüből visszalép a főmenübe, vagy a főmenüből a normál játék feltételekhez. Néhány esetben arra használhatja ezt a gombot, hogy töröljön egy üzenetet az alsó sorból, és folytassa a játszmát.

SWA

P

(csere)

(megvilágítás)

A sakk-computer cserél Önnel (tehát Ön helyett játszik). Nyomja meg egy játszma megkezdésekor a SWAP gombot, ha azt szeretné, hogy a sakk-computer lépjen először. Ha a sakk-computer éppen "gondolkodik", a SWAP gomb megszakítja a gondolkodási folyamatot. Ha sakkozás közben oktatói üzenet jelenik meg, a SWAP gombbal további információkat kérhet. Tartsa ezt a gombot egy kicsit hosszabb ideig lenyomva a kijelző háttérvilágításának a be- vagy kikapcsolásához.

HELP (súgó)

A kijelzőn futó üzenet formájában tájékoztat a rendelkezésre álló opciókról.

LEGAL

(engedélyezett lépések)

Sakkozás közben megnyomhat egy bábut, majd a LEGAL gombot, hogy megtudja, hogyan szabad ezzel a bábuval lépni. Sakkgyakorlás közben akkor nyomja meg a LEGAL gombot, ha a játszmát fel szeretné adni.

EXERCISE

(gyakorlás)

Ezzel indíthat el egyet a 100 sakkfeladvány közül. További információk a 4.2.17. fejezetben találhatóak.

RESET

(alaphelyzetbe állítás)

(visszaállítás)

Visszaállítja a sakk-computert 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 ▼ többszöri megnyomásával megjelenítheti az összes opciót:

N. SPIEL	(= új játék)	Lásd a 2. fejezetet.
STUFE		
(nehézségi fokozat)		Lásd a 4.2.12, 12.2 fejezetet.
DREHEN	(= tábla	
(megfordítás) megfordítása)		Lásd a 12.7 fejezetet.
OPTIONEN		
(opciók)		Lásd a 12.1 fejezetet.
WERTUNG		
(értékelés)		Lásd a 4.2.18 fejezetet.
STELLUNG		
(felállás)	(= felállás megadása)	Lásd a 12.8. fejezetet.
Tanács:		Lásd a 12.5. fejezetet.

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 (új játék) pontot, akkor a ▲ vagy a ▼ gomb többszöri lenyomásával megjelenítheti mind a 8 játékot:

SAKK		Lásd a 4. fejezetet.
DÁMA:		Lásd a 5. fejezetet.
REVERSI		Lásd a 6. fejezetet.
4INR.	(Négy egy sorban játék)	Lásd a 7. fejezetet.
FUCHS +G	(="A róka és a libák")	Lásd a 8. fejezetet.
HALMA		Lásd a 9. fejezetet.
NIM		Lásd a 10. fejezetet.
NORTH	(= „Northcotes játék”)	Lásd a 11. fejezetet.

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

3 Általában a computerrel való játékról

3.1 Általános tudnivalók

Az LCD-kijelző az aktuális játszmat mutatja az Ön lépéseivel és a computer lépéseivel. Néhány játéknál (sakk, négy egy sorban játék, Nim, Northcotes Spiel)

a játék megkezdése előtt néhány döntést meg kell hozni. A játszmat kezdheti a játékcomputer vagy Ön. Ha azt szeretné, hogy a sakk-computer kezdjen, nyomja meg a játék kezdetekor a SWAP (csere) gombot.

A □ vagy ■ szimbólum az LCD-kijelző bal alsó részén azt mutatja, hogy melyik félé (világos vagy sötét) a következő lépés.

Jelölés: A játéktáblán minden mezőnek megtalálható a *koordinátája*, pl. A1, G6 stb. Ezek a koordináták az LCD-kijelző alsó sorában láthatók, a lépés közlésekor vagy végrehajtásakor.

Példa: A sakk-computer az e7-ről az e5-re lép a gyaloggal. Az alsó sorban ekkor az alábbi kijelzés látható:

E7E5

Az **E7** koordináta, és az a gyalog, amely az LCD-táblának ezen a mezőjén áll, "villog". Nyomja meg a táblán a mezőt ahhoz, hogy felemelje a gyalogot a tábláról. Ekkor "villog" az **E5**, és a gyalog az e7-ről az e5-re "ugrik". Nyomja meg az e5 mezőt, a gyalog lerakásához.

Amikor a computer "gondolkodik", az LCD-kijelző alsó sorában egy forgó homokóra látható. Esetleg az a lépés is megjelenik, amelyet a sakk-computer éppen mérlegel. Nyomja meg a SWAP gombot, ha a sakk-computer gondolkodását félbe szeretné szakítani, és azonnali lépést kér.

Ha az Ön lépése következik, és megnyomja a SWAP gombot, a sakk-computer elvégzi a következő lépést (tehát cserél Önnel).

Hibák (pl. ha megpróbál nem engedélyezett lépést tenni), a sakk-computer zümmögő hangot ad. Ha eközben törölnének a koordináták az alsó sorból, kezdje újból a lépését.

Az egyes játékok szabályai a megfelelő fejezetben találhatóak.

3.2 A játszma vége

A játszma végén az eredményhirdetés az alábbiak szerint történik:

WG A világos nyert.

SG A sötét nyert.

1:0 Az első játékos nyert.

0:1 A második játékos nyert.

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

Döntetlen játszmák:

REMIS 3 Döntetlen a lépések háromszori ismétlése (csak sakkjátékban) miatt

REMIS 50 Döntetlen az 50-lépéses szabály miatt (csak a sakkjátékban)

PATT

Döntetlen patthelyez miatt (csak sakkjátékban)

4 Sakk

4.1 A sakk játékszabályai

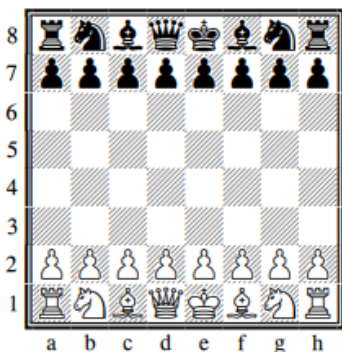
4.1.1 Sakkbábuk és a kezdő felállítás

Mindegyik ("világos" és "sötét") játékos 16 sakktárggyal kezd a saját színével: 1 király, 1 vezér, 2 bástya, 2 futó, 2 huszár és 8 gyalog.

	VEZÉR	
KIRÁLY:	(királynő):	BÁSTYA:
FUTÓ:	HUSZÁR:	GYALOG:

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

A játszma kezdetén a sakkbábuk az alábbiak szerint helyezkednek el a táblán:

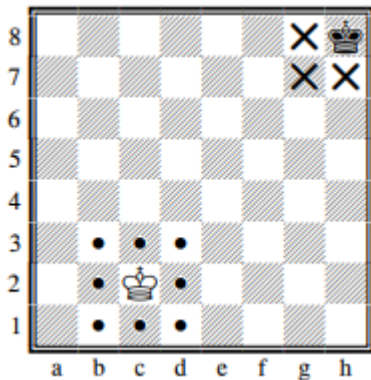


A tapasztalat szerint felállításkor nagyon gyakran felcserélik a vezért és a királyt. Ezért jegyezze meg vagy azt, hogy „világos vezér, világos mező - sötét vezér, sötét mező“, vagy azt, hogy a „vezérek a **d** vonalban vannak.

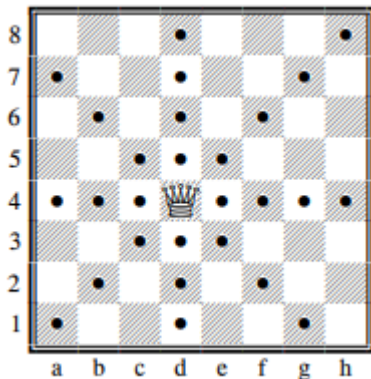
4.1.2 A sakk lépései

A világos kezdi a játékot; ezután a játékosok felváltva lépnek. Amikor egy játékos sorra kerül, az egyik sakkbábujával olyan mezőre kell lépnie, amely vagy üres, vagy amelyen az ellenfél bábuja áll. Az utóbbi esetben leüti az ellenfél bábuját, azaz a bábút leveszi a tábláról. Mindegyik sakktárggya meghatározott módon mozoghat a táblán.

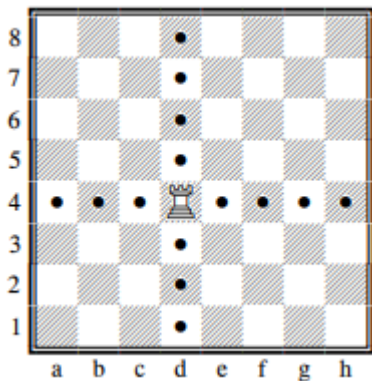
(a) *A király egy mezőt léphet bármilyen irányban (előre, hátra, oldalra vagy átlósan).*



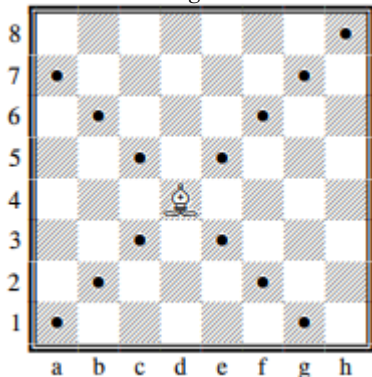
(b) *A vezér tetszőleges számú mezőt léphet egyenes irányban (vízszintesen, függőlegesen, vagy átlósan).*



(c) *A bástya vízszintesen vagy függőlegesen tetszőleges számú mezőt léphet.*

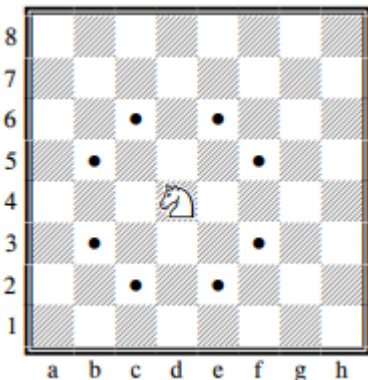


(d) A futó átlósan tetszőleges számú mezőn át mozoghat.



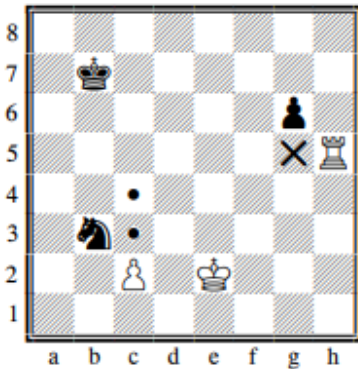
A vezér, a bástya és a futó nem ugorhat át másik sakkbábút. Az egyetlen kivétel a sáncolás (lásd a 4.1.5. "Sáncolás (rosálás)" fejezetet), ahol a bástya átugrik a királyon.

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



Az eddig bemutatott sakkbábuk az ellenséges sakkbábukat *leüthetik* úgy, hogy a normál mozgási szabályaik szerint lépnek.

(f) A gyalogos csak egy mezőt léphet egyenesen előre; visszafelé nem mozoghat. A gyalog az ellenfél sakkbábuját egy mezőt átlósan előre lépve ütheti le.



Ez a leggyengébb sakkfigura, de a lépéseinek mégis van néhány különlegessége. A 2. sorban lévő kiindulási helyzetéből két mezőt is előre léphet. A játékos dönti el, hogy csak egy mezőt lép vagy egyszerre kettőt; ha azonban a gyalog csak egy mezőt lépett előre, akkor a dupla lépést a későbbiek során nem pótolhatja be.

A gyalog **nem úgy üt, ahogyan lép**, ütéskor egy mezőt átlósan jobbra vagy balra előre mozog, ettől a kiinduláskori helyzetben lévő gyalog sem térhet el. A képen összefoglalva látható a gyalogok összes lépési és ütési lehetőségét.

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

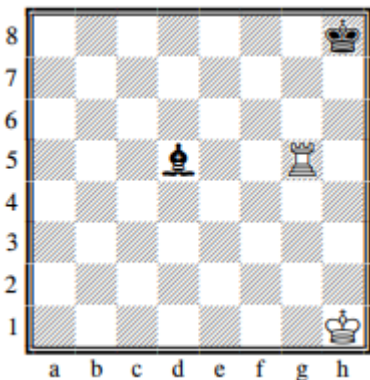
Ha egy gyalog elérte a tábla másik végét, átváltoztatható vezérré, bástyává, futóvá vagy huszárrá. A játékos választja ki a sakkfigurát (általában vezért), és arra a mezőre rakja, amelyre a gyalog éppen beérkezett. A gyalogot le kell venni a tábláról.

4.1.3 Sakk és sakkmatt: a játszma megnyerése

Ha a játékos egy bábút megtámad, és a másik játékos ezt nem veszi észre, akkor a bábu elveszik. A királlyal nem ilyen egyszerű a helyzet, mert amint már tudjuk, a királyt nem lehet leütni. Ugyanúgy meg lehet támadni, ahogy az összes többi bábút; ezt a támadást azonban mindenképpen el kell hárítani. Mivel ezt a támadást **sakknak** hívják, és a király ezután **sakkban áll**, főként a kevésbé gyakorlott játékosok esetén a sakkot gyakran a "sakk" szóval be is mondják, hogy felhívják erre az ellenfél figyelmét. Az Ön számítógépe ugyanezt teszi; de ez természetesen nem feltétlenül szükséges.

A sakkot elvileg háromféle módon lehet elhárítani:

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



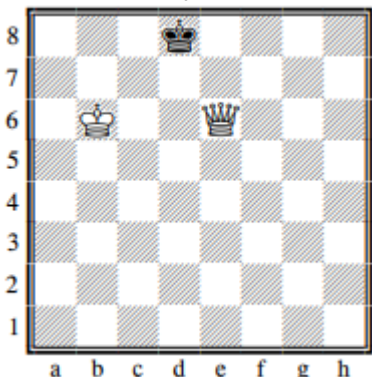
Itt látjuk mind a három esetet egy egyszerű példán. Világos sakkban áll a d5 futó által, és az ő lépése következik:

- 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 szintén megszünteti a sakkhelyzetet.

Ha a sakkhelyzetet egyik módon sem lehet elhárítani, akkor a király mattot kap(tehát a következő lépésben nem tudná elkerülni a leütést, és a sakkot adó játékos megnyerte a játszmát).

4.1.4 Patt – döntetlen játszma

Ha a soron következő játékos a sakkbábuinak egyikével *sem* tud lépni és a király *nem áll sakkban*, akkor a játszma döntetlen. Ezt a helyzetet pattnak hívják.



Itt a sötét lépése következik. Király *nincs sakkban*, de bármelyik általa megtehető lépéssel sakkba lépne. A sötétnek nincs legális lépési lehetősége, és emiatt

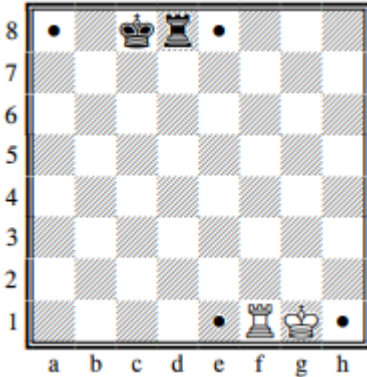
van a *Patt*. Döntetlennek lehet nyilvánítani a játszmát abban az esetben is, ha (a) ugyanaz a felállítás pontosan háromszor áll elő, ugyanazokkal a soron következő játékosokkal, vagy (b) 50 egymást követő lépésben egyetlen sakkbábut sem sikerül

leütni, és gyalog nem lépett előre.

Döntetlen jöhet létre egyszerűen a két játékos megegyezése alapján is.

4.1.5 Sáncolás (rosálás)

Ezt a speciális lépést a királlyal és az egyik bástyával tehetjük meg. A király két mezőt lép a bástya felé ; a bástya átugrik a király fölött, és a király melletti mezőre érkezik.



A világos "röviden" sáncolt. A sötét "hosszan" sáncolt.

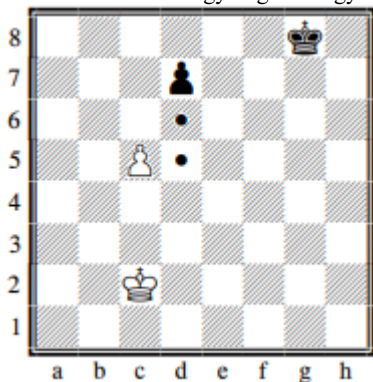
A sáncolás az alábbi helyzetekben *nincs* megengedve:

- Ha a király és a bástya között egy sakkbábu áll,
- ha a király vagy a sáncolásba bevont bástya 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 támadja.

4.1.6 En passant (menet közbeni) ütés

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

Ha a sötét gyalog csak egy mezőt lépne előre, a világos gyalog leüthetné. Vagy átlopakodhat 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 a gyalog csak egy mezőt lépett volna.

A lépést ugyanúgy kell végrehajtani, mint az egymezőzős előrelépés utáni ütést: a világos gyalog a c5-ről a d6-ra lép, és leveszi a tábláról a sötét gyalogot.

Fontos: Az en-passant ütésre **csak a kettős lépésre adott közvetlen válaszlépésként van lehetőség!**

4.1.7 *A gyalog átváltoztatása*

Ritkán fordul elő, hogy egy gyalog a folyamatos előrehaladást követően elérje a tábla másik szélét (út közben általában leütik); de ha ez történik, akkor azonos színű másik bábuvá változik! Csak király nem lehet, és gyalog nem maradhat; tehát az Ön választása szerint lehet vezér, bástya, futó vagy huszár. A gyalog természetesen szinte minden esetben a legerősebb játékoská, vezérré alakul; de vannak ritka kivételek, amikor jobb a huszárra változás, mert a huszár más mezőket tud elérni, mint a vezér. Az átváltoztatás úgy megy végbe, hogy a gyalogot le vesszük a tábláról, és az új bábút **az átváltozási mezőre** tesszük. Ennek nem kell már leütött bábunak 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 értéke*

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

Gyalog	= 100 pont
Huszár	= 300 pont
Futó	= 300 pont
Bástya	= 500 pont
Vezér	= 900 pont

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

4.2 Játzsma a computer ellen

4.2.1 *A játszma megkezdése*

Nyomja meg a START gombot, a kijelzőn villogni kezd az „N. Spiel” (új játék) kijelzés.

Nyomja meg az **E gombot**.

Válassza ki a **▲** vagy a **▼** gombbal a sakkjátékot, majd nyugtázza a választását az **E-gombbal**.

4.2.2 Üzem mód választás

NORMAL	(A játék sebessége elsőként 10 másodperc/lépésre van beállítva)	lásd a 4.2.4 fejezetet, stb.
	(játékváltozat, amelyet csak a királyokkal, vezérekkel és gyalogokkal játszunk)	lásd a 4.2.3 fejezetet
	(játékváltozat, amelyet csak a királyokkal, bástyákkal és gyalogokkal játszunk)	lásd a 4.2.3 fejezetet
	(játékváltozat, amelyet csak a királyokkal, futókkal és gyalogokkal játszunk)	lásd a 4.2.3 fejezetet
	(játékváltozat, amelyet csak a királyokkal, huszárokkal és gyalogokkal játszunk)	lásd a 4.2.3 fejezetet
	(játékváltozat, amelyet csak a királyokkal és gyalogokkal játszunk)	lásd a 4.2.3 fejezetet
MT. IN 2	(a sakk computer megpróbálja 2 lépésben bemattolni az ellenfelet)	lásd a 4.2.10 fejezetet
SCH. 30	(villámsakk: 30 perc/játékos/játszma)	lásd a 4.2.12 fejezetet
SCH. 25	(villámsakk: 25 perc/játékos/játszma)	lásd a 4.2.12 fejezetet
BLITZ 5	(villámsakk): 5 perc/játékos/játszma)	lásd a 4.2.12 fejezetet
GEWERTET (értékelés)	(értékelt játszma: a játékos lépéseiért pontokat kap)	lásd a 4.2.18 fejezetet
AUFGABE (feladvány)		lásd a 4.2.17 fejezetet

Válassza ki a ▲ vagy ▼ gomb segítségével a kívánt üzemmódot, és nyomja meg az E-gombot. (Az ESC gombbal visszaléphet a játékok listájára (lásd a 2. fejezetet).) Javasoljuk, hogy az első játszmáihoz a NORMAL játékmódot válassza.

4.2.3 Játék kevesebb sakkfigurával

A játszmat kezdheti csak 2 vagy 3 sakkfigura-típussal, ha a megfelelő játékmódot (4.2.2 fejezetet) választja ki. Ez az opció lehetőséget nyújt a kezdők számára a gyakorláshoz. A sakkfigurák normál állásukban kezdenek, és teljesen normális a játék menete.

4.2.4 A sakk lépései

Egy sakkfigurával való lépéshez nyomja meg azt a mezőt, *amelyen* a bábu éppen áll, majd pedig azt a mezőt, *amelyre* a bábuval lépni szeretne. Hasonlóan járjon el a sakk-computer lépéseinél is: Nyomja meg a kiindulási és az érkezési mezőt, amik villognak az LCD-kijelzőn.

4.2.5 Ütőlépések

Ha le szeretné ütni a computer egyik bábuját, akkor egy szokásos lépésként tegye meg ezt: Nyomja meg a bábujaival egymás után a kiinduló- és a célmezőt, és vegye le még (megnyomás nélkül) a leütött bábút a tábláról. A computer automatikusan regisztrálja a célmezőn álló bábu leütését, és a szokásos módon elkezd a következő lépésének kiszámítását. Ha a computer leüti az Ön egyik bábuját, ezt szintén úgy teszi, mint a normál lépést, azzal a különbséggel, hogy a kiinduló- és a célmező között egy „x” villog a kijelzőn. Tegye meg úgy a computer lépését, mint a saját ütését, tehát vegye le a

tábláról a bábuját, és nyomja meg először a kiindulási- és utána a célmezőt.

4.2.6 *Különleges lépések*

Sáncolás (rosálás): Lépjen először a királlyal; a játékomputer ezután figyelmezteti arra, hogy lépjen a bástyával.

Ütés *en passant* (menet közben): Lépjen az ütő gyaloggal, majd nyomja meg a kiütendő gyalog mezőjét (ahogy azt az LCD-kijelzőn látja). **Gyalogátváltozás:** Lépjen a gyaloggal.

Válassza ki a ▲ vagy a ▼ gombbal azt a bábút, amelyre a gyalogot át kell változtatni.

Nyomja meg az átváltozási mezőt, amikor a kívánt bábu megjelenik az LCD-kijelzőn (vagy nyomja meg az E-gombot). Amikor a sakk-computer saját gyalogját változtatja át, mindig vezért választ.

4.2.7 *Lépések visszavonása*

Ha kiválasztotta a kiindulási mezőt, de közben megváltozott a véleménye, még egyszer megnyomhatja ezt a mezőt (vagy az ESC gombot), és előlről kezdheti a lépést. Amikor a saját lépését és a sakk-computer lépését megteszi, előfordulhat, hogy szeretné visszavonni ezeket a lépéseket, és másik lépést tenni. Lépés visszavonásához nyomja meg a ▼ gombot. Néhány esetben egyszerűen csak vissza kell húznia a játékgépját úgy, hogy megnyomja az érkezési és kiindulási mezőt. Más esetekben a leütött bábukat 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 a computerrel végeztesse el a lépést).

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

4.2.8 *Térfélcseré a „SWAP“-gombbal*

A játszma megkezdése előtt, amikor a világos szimbólum megjelenik a kijelzőn, a **SWAP** gomb megnyomásának hatására a computer veszi át a világos térfelet.

A játszma közben is bármikor térfelet cserélhet a **SWAP** gombbal, ha az Ön lépése következik. Ha minden egyes lépés után megnyomja ezt a gombot, akkor a computer saját maga ellen játszik.

Ha a computer lépése következik, akkor a **SWAP** gomb megnyomása megszakítja a computer gondolkodási folyamatát, és lépésre kényszeríti. Ilyenkor a computer azt a lépést teszi meg, amelyet eddig az időpontig a viszonylag legjobbnak ítélt. Ez természetesen gyakran nem a legjobb lépés.

4.2.9 *A legfontosabb tanácsok a computerrel való sakkozáshoz*

Ha lenyomja az egyik sakkfiguráját, majd a LEGAL (engedélyezett) gombot, a sakk-computer bemutatja ennek a bábúnak az összes engedélyezett lépését. Azokat a mezőket, amelyekre a bábuval lépni szabad, egymás után egy-egy pluszjel jelöli. Az alsó sorban látható "+" jel azt mutatja, hogy Ön sakkban áll. Ezenkívül ekkor több sípoló hang is hallható.

Mialatt a sakk-computer a saját lépését mutatja, lehívható a főmenü (1.5 fejezet), amely ebben az esetben egy további opciót (BEWERTEN = értékelés) tartalmaz. Europe Chess

Ha kiválasztja ezt az opciót, akkor láthatja az aktuális állás ését. majdne számol
192 A játékcomputer m két gyalog előnnyel .
-54 A sakk-computernek kicsivel több mint fél gyalog hátránya van.

Buch

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

Nyomja meg kétszer az ESC gombot, majd hajtsa végre a sakk-computer lépését.

Ha az alsó sorban **ACHTUNG! (figyelem!)** vagy **SICHER?**

(**biztos?**) kijelzés jelenik meg, akkor a sakk-computernek hasznos tippje van az Ön számára (lásd a 12.1.6 fejezetet). Nyomja meg ebben az

esetben egyszerűen az ESC gombot, ha folytatni szeretné a játszmát.

4.2.10 Sakkproblémák (sakkmat 2 vagy 3 lépésben)

A sakk-computer meg tudja oldani a 3-lépéses sakkmat problémát (amennyiben eközben nem történik gyalogátváltás bástyává, futóvá vagy huszárrá):

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

Ezen kívül van még egy különleges funkció a 2-lépéses sakk-matthoz 10 standard feladvánnyal. Válassza ki ennek a funkciónak a használatához az “MT. IN 2” opciót a játékmódok listájából (4.2.2 fejezet). Nyomja meg ismételten a ▲ vagy a ▼ gombot a 10 probléma plusz egy további opció, az **S-E** (felállás megadása) megjelenítéséhez. Nyomja meg az E-gombot a kijelzőn megjelenített probléma kiválasztására. Nyomja meg ezután a SWAP gombot; a computer keres egy megoldást és kijelzi azt. Ha akkor nyomja meg az E-gombot, amikor az S-E kijelzés látható, akkor a "felállítás üzemmódba" jut (12.8 fejezet). Ezt követően modellezhet a táblán pl. egy folyóiratból származó feladványt. Nyomja meg a felállítási mód elhagyásakor a SWAP gombot; a computer ekkor 2-lépéses sakk-mattra keres megoldást.

4.2.11 Sakk – matt – döntetlen

Amikor a computer sakkot ad Önnek, „bemondja a sakkot”, és a kijelzőn megjelenik a “+”-jel. Ennek célja csupán, hogy emlékeztesse Önt arra, hogy a következő lépésében el kell hártania a sakkot. Ha Ön ad sakkot a computernek, akkor nincs reakció.

Ha egyik játékos mattot ad (teljesen mindegy, hogy Ön vagy a computer), a kijelzőn megjelenik az

“**SG 0:1**” kijelzés (tehát A sötét nyert) vagy “**WG 1:0**” kijelzés (tehát A világos nyert).

Ha patthelyzet állt elő, akkor a kijelzőn megjelenik a “**PATT**” kijelzés.

Ezen kívül a computer a háromszori állásismétlés miatti döntetlent is kijelzi (mindenesetre csak abban az egyszerű esetben, amikor 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 célszerű a játszmát döntetlennel tekinteni, és befejezni. A computer azonban a patt kivételével az ilyen esetek egyikében sem szakítja félbe a játszmát, és Ön elméletileg tovább játszhat, ameddig csak szeretne.

4.2.12 Nehézségi fokozatok

Így változtathatja meg a nehézségi fokozatot.

- (1) Válassza ki a főmenüből (1.5 fejezet) a „Stufe” (fokozat) opciót.
- (2) Nyomja meg ismételten a ▲ vagy a ▼ gombot a különböző nehézségi fokozatok megjelenítéséhez.
- (3) Nyomja meg az E-gombot, amikor a kívánt fokozat megjelent a kijelzőn.

30 sakk nehézségi fokozat áll rendelkezésre:

4 szórakoztató fokozat (Spaß-Stufe) kezdőknek. Ezeknél a szinteknél (a "Spaß 1" a legalacsonyabb szint) a sakk-computer szándékosan hibákat követ el.

15 lépésideő-alapú nehézségi fokozat, pl. 10 S/Z (= 10 másodperc lépésenként). Ha az oktató-funkció (lásd a 12.1.6 fejezet) ki van kapcsolva, akkor a sakk-computer a megadott idő alatt megteszi a lépéseit. Ha az oktató-funkció aktiválva van, a sakk-computer adott esetben egy kicsit több időt használ fel.

10 játszmaidő-alapú nehézségi fokozat, pl. 30 M./PT (= 30 perc játszmányként).

Mindegyik játékosnak a megadott időn belül kell lépnie a bábuikkal. Az eltelt idő megjelenik az LCD-kijelzőn. Ha lejárt az idő, akkor elveszíti a játszmát, ebben az esetben azonban

megnyomhatja az ESC gombot, és normál játékmódban folytathatja a játékot (lépés a bábuval vagy a SWAP gomb megnyomása).

Ezekben a nehézségi fokozatokban a sakk-computer nem kapcsolódik ki automatikusan (1.2 fejezet).

A szimbólum [⊙] azt jelenti, hogy jelenleg egy időalapú játszmát játszik. Az 5, 25 és 30 perces játékok közvetlenül a megfelelő játékmód kiválasztásával (lásd a 4.2.2 fejezetet) kezdhetők el.

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

4.2.13 Játékstílusok

A különböző nehézségi fokozatokon kívül azt is beállíthatja, hogy milyen stílusban játsszon a computer. Ehhez öt különböző beállítási lehetőség áll rendelkezésre, amelyek körülbelül az alábbiak szerint jellemezhetők:

Nagyon passzívpasszív normál aktív agresszív

A sakk-computer játékstílusának a megadása:

- (1) Válassza ki a **START**-gombbal, a ▲ vagy a ▼ gomb segítségével az **Optionen** (opciók) almenüt, és nyugtázza a választást az **E** gombbal.
- (2) Válassza ki a **STIL** (stílus) opciót, és erősítse meg a választást az **E** gombbal.
- (3) Használja ▲ vagy ▼ gombot az 5 stílus megjelenítéséhez.
- (4) Nyomja meg az E-gombot, amikor a kívánt stílus jelenik meg a kijelzőn.
- (5) Nyomja meg 2-szer az ESC gombot a játszma folytatásához.

Minél aktívabbra van azonban a computer beállítva, általában annál inkább jön előre a bábuival a tábla közepvonalán túl, és annál intenzívebben támadja az Ön bábuit.

A választott nehézségi fokozattal összefüggésben előfordulhat, hogy a computer kevésbé jó minőségű támadásokat is elindít. És fordítva, a computer a passzív játéktílusban inkább hajlamos arra, hogy bábuit a saját térfelén tartsa, sőt esetleg egészen "begubózzon".

4.2.14 *Az állás értékelése*

Mialatt a sakk-computer a 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-computer értékelése szerint Önnek majdnem 2 gyalog előnye van.

-54 A sakk-computernek kicsivel több mint fél gyalog hátránya van.

Buch (könyv) A lépés benne van a sakk-computernek a standard nyitólépéseket tartalmazó könyvében ("Buch").

Nyomja meg kétszer az ESC gombot, majd hajtva végre a sakk-computer lépését.

4.2.15 *Tippek – a computer lépésajánlatai*

Amikor azt szeretné, hogy a sakk-computer ajánljon Önnek egy lépést, akkor válassza ki a főmenüből (1.5 fejezet) a TIPP (tanács) opciót. A tipp megjelenik az LCD-kijelzőn. A tipp elutasításához nyomja meg az ESC gombot. Ha el szeretné fogadni a tippet, nyomja meg az E-gombot. Ekkor a játékcomputer irányítja a lépés megtételében.

4.2.16 *Oktató-funkció*

A sakkjátékban az oktatói-funkció felhívja a figyelmet a gyenge lépésekre, és figyelmeztet a sakk-computer által indított támadásokra.

Így kapcsolhatja be vagy ki ezt a funkciót:

- (1) Válassza ki az "Opciók" almenüből (12.1 fejezet) a LEHRER (oktató-funkció) opciót.
- (2) Az E-gomb megnyomásával válthat 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 folytatásához.

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

Nyomja meg a SWAP gombot magyarázatért, pl.:

- “Sie könnten mich matt setzen.”
(Mattot adhatna.)
- “Ich kann Ihre Figur schlagen. (Leüthetem a bábuját.)”
- “Sie könnten Material im Wert von 3 Bauern gewinnen.” (3 gyalognyi előnyre tehetne szert.)

Nyomja meg újra a SWAP gombot, hogy megnézze azt a lépést, amelyet Ön a sakk-computer véleménye szerint nem vett észre.

Nyomja meg a ▼ gombot, és vonja vissza a lépését (lásd a 12.3 fejezetet).

Nyomja meg az ESC gombot a lépés változatlanul hagyásához.

Ha a sakk-computer az ACHTUNG! (Figyelem!) üzenetet írja ki, az utolsó lépésében támadás van. Ekkor megnyomhatja a SWAP gombot, hogy magyarázatot kapjon, pl. “Ich drohe, Sie matt zu setzen.” (Mattot adhatok.).

Ha másodszor is megnyomja a SWAP gombot, akkor kijelzésre kerül a támadó lépés. Végül nyomja meg az ESC gombot a játszma folytatásához.

4.2.17 Sakkgyakorlatok – találja meg a megoldást

A computer 100 gyakorló felállással rendelkezik, amelyekben megkísérélheti megtalálni a helyes lépést. Minél nagyobb a gyakorló felállás sorszám, annál nehezebb megtalálni a helyes megoldást. A megoldásokat a jelen útmutató végén találhatja meg.

Így kell használni ezt a funkciót

- (1) Válassza ki a sakk 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 mutatja a feladványt, pl. “Finden Sie den Zug, der zum matt führt!” (Találja meg a matthoz vezető lépést). A (villogó) ↓ szimbólum azt jelzi, hogy a táblán látható felállítás egy feladvány.
- (3) Tegye meg az Ön szerint helyes lépést.

Ha helyes a lépése:

A computer kijelzi az ezért a feladványért kapott pontjait. Nyomja meg a ▼ gombot, ha szeretné látni az összes eddig megoldott feladványért kapott százalékpontot.

Nyomja meg az E-gombot; és megjelenik a következő feladvány száma. Nyomja meg az E-gombot újra, hogy kijelölje ezt a feladványszámot (vagy pedig válasszon ki egy másik gyakorlatot a ▲ vagy a ▼, továbbá az E-gombbal).

Ha hibás a lépése:

A sakk-computer zümmögő hangot ad, és megjelenít egy megfelelő üzenetet.

Ekkor megnyomhatja a LEGAL gombot további magyarázatok megjelenítése céljából. Ha még egyszer megnyomja a LEGAL gombot, a játékcomputer megadja a helyes lépést.

A ▼ gomb megnyomásával visszavonhatja a lépését (lásd 12.3 fejezet) , és kipróbálhat egy másik lépést.

Általában 6 pontot kap, ha az első kísérlete helyes, 4 pontot, ha a második, és 2 pontot, ha a harmadik. Ha a sakk-computer mutatja meg a megoldást, akkor Ön nem kap pontot. Egy feladvány megfejtése közben pontszáma (százalékban) megnézhető a főmenü egy bejegyzéseként.

(1.5 fejezet). Ha átugrik feladványokat (pl. ha az 5. feladványról a 10. feladványra ugrik), akkor a százalékos arány számítása újra nulláról indul.

Gondoljon arra, hogy mindig a leghatékonyabb lépést kell megtalálnia. Ha tehát van egy kétlépéses matt, Ön azonban háromlépésest talált, lépését a computer visszautasítja.

Ha az Ön (helyes vagy hibás) lépése nem eredményez azonnali mattot, akkor megnyomhatja a SWAP gombot, és a pillanatnyi állásból kiindulva a computer ellen játszhat. Ezáltal kipróbálhatja, hogy milyen következményei lennének a lépésének. Praktikus dolog látni, hogyan adhatna mattot az ellenfelének. Ebben az esetben a sakk-computer "oktatói"-üzeneteket küld (lásd a 4.2.16 fejezetet), de néhány funkció (tippek, mint a 4.2.15 fejezetben, és a lépések visszavonása mint a 12.3 fejezetben) nem áll rendelkezésre.

4.2.18 "Értékelt" játszma

"Értékelt" (pontozott) játszma esetén a sakk-computer


pontokat (0-6) ad minden egyes lépésért;

egy "értékelést" az éppen lejátszott játszma állására, amennyiben mindkét fél már megtett 10 lépést;

az összes értékelt játszmájának az "összesített értékelését".

"Értékelt" játszma lejátszása:

- (1) Válassza ki a játékmódok listájából (4.2.2 fejezet) a GEWERTET (értékelt) opciót.
- (2) Válassza ki a ▲ vagy a ▼, továbbá az E-gomb segítségével a lépésenkénti időlimitet. (Megjegyzés: Az értékelt (bewertet) játékmódban a normál nehézségi fokozatrendszer (lásd a 4.2.12 fejezetet) nincs érvényben).

A  szimbólumok azt jelzik, hogy a sakk-computer "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 ezért kevesebb pontot kap.

A lépésért kapott pontokat több sápoló hang adja meg. (Az egyetlen mély sápoló hang 0 vagy 1 pontot jelent). Az eddigi összpontszám 3 mp-ig kijelzésre kerül. Ez idő alatt

megnyomhatja az E-gombot a pillanatnyi százalékos arány megtekintéséhez;

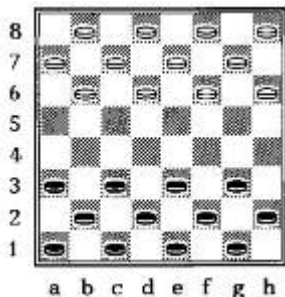
megnyomhatja még egyszer az E-gombot a játszma "értékelésének" a megtekintéséhez.

Ha meg szeretné nézni a személyes értékelését (az összes eddigi játszma átlagos értékelését), válassza ki a főmenüből (1.5 fejezet) a WERTUNG (értékelés) opciót. Nyomja meg 2-szer az ESC gombot a játszma folytatásához.

5 Dámajáték

5.1 A dámajáték szabályai

5.1.1 *Játéktábla és a játékkorongok*



A dámajátékot a 8 x 8 mezős sakktáblán játszuk úgy, hogy a dámapábuk 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. A sötét

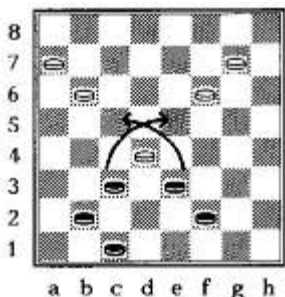
kezd. *A játék célja az ellenfél összes korongjának a levétele, vagy leblokkolása úgy, hogy az ellenfél már ne tudjon lépni.*

Néha előfordul, hogy egyik játékos sem tud nyerni. Gyakran akkor áll ez a helyzet elő, amikor már csak kevés játékkorong (a két játékosnak azonos számban) maradt.

5.1.2 *Lépés a játékkorongokkal*

Kezdszkor mind a 24 játékkorong elnevezése *bábu*. Normál esetben a bábu egy mezőt lép átlósan előre egy üres mezőre. A kiinduló állásban a c3 mezőn lévő sötét bábu például a b4 vagy a d4 mezőre léphet. Válaszul a világos a b6 mezőn lévő bábujaival az a5 vagy a c5 mezőre léphet, vagy a h6 mezőn lévő bábuját a g5 mezőre viheti, stb.

5.1.3 *Az ellenfél bábuinak a leütése*



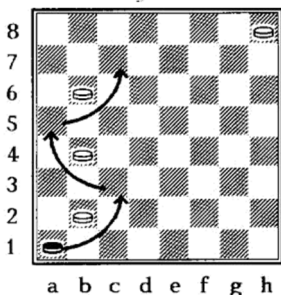
Egy bábu úgy üti le az ellenfél bábuját, hogy *két* mezőt lép átlósan előre, és közben az ellenfél bábuját átugorva a mögötte lévő üres mezőre érkezik. Az ellenfél bábuját leveszi a tábláról. *Ha a dámajátékban egy játékbábu üthető, akkor le is KELL ütni (ütéskényszer).*

Ebben az állásban a sötét két ütéslehetőség közül választhat:

A c3 mezőn lévő bábu kiütheti a világosnak a d4 mezőn lévő bábuját úgy, hogy átugorja, és az e5 mezőre érkezik.

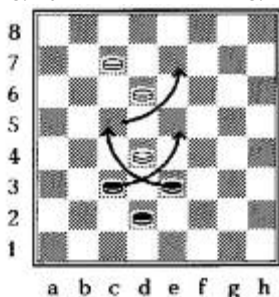
Az e3 mezőn lévő bábu leütheti a világosnak ugyanazt a bábuját úgy, hogy a c5 mezőre ugrik.

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



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

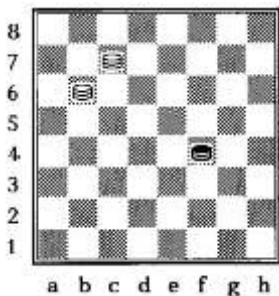
Ha olyan helyzet áll elő a játszmában, hogy két különböző ütészváltozatra van lehetősége, és az egyik változatban több korongot lehet leütni, a változatok között szabadon választhat. Figyeljen azonban arra, hogy az egyik ütészváltozatot meg kell lépnie. Ere egy példa:



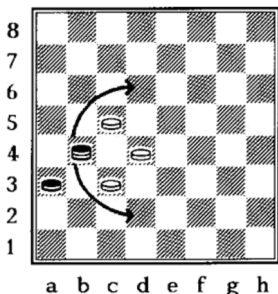
A C3 mezőn álló sötét bábu le tudja ütni a D4 mezőn álló világos bábút és az E5 mezőre érkezik. Ezzel a ütőlépéssel a sötét bábu csak egy bábút szerez meg. A sötét azonban az E3 mezőn lévő bábujával is leütheti a D4 mezőn lévő világos bábút, és a C5 mezőre érkezik, elnyeri még a D6 mezőn lévő világos bábút, és a lépéssorozatot az E7 mezőn fejezi be. Bár az utóbbi ütőlépéssel a sötét két bábút nyer el, mégis szabadon eldöntheti, hogy melyik ütőlépést részesíti előnyben. A legtöbbször, de nem minden esetben, az az ütőlépés a legjobb, amellyel a legtöbb bábút lehet elnyerni.

5.1.4 A dáma és a lépései

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



Ebben az állásban a sötét **dáma az F4-ről** a G5, E5, G3 vagy E3 mezőre léphet. A normál bábútól eltérően az F4 mezőn lévő sötét dáma a normál bábu számára elérhetetlen E3 és G3 mezőre is léphet.



Itt a B4 mezőről induló sötét dáma leütheti a C5 mezőn álló világos bábút és érkezhethet a D6 mezőre, vagy leveszi a C3 mezőn álló bábút és a D2 mezőre érkezik. A normál sötét bábu a C3 mezőről indulva **nem** tehetné volna meg az ütőlépést a D2 mezőre, mivel csak előre felé szabad

lépni

e.

Megjegyzés: Az a korong, amely egy ütőlépéssel elérte az ellenfél alapvonalát, és dámává vált, ugyanabban a lépéssorozatban *nem* ütheti ki az ellenfél további bábuját.

5.2 Játzsma a computer ellen

Nyomja meg a START gombot, a kijelzőn villogni kezd az „N. Spiel” (új játék) kijelzés. Nyomja meg az E gombot. Ekkor a ▲ vagy a ▼ gomb segítségével kiválaszthatja a DAME (dámajáték) menüpontot. Megerősítésül nyomja meg még egyszer az E gombot.

Nyomja meg azt a mezőt, *ahonnan* egy bábuval lépni szeretne, és nyomja meg azt a mezőt, *ahová* a bábuval érkezni szeretne. Ha egy bábuval több bábút szeretne átugrani, nyomja meg mindegyik mezőt, amelyre a bábút le szeretné tenni.

A sakk-computer lépése: Az LCD-kijelző ("villogva") mutatja azt a mezőt, *amelyről* a bábu indul, és mutatja azt a mezőt, *amelyikre* a bábút tenni kell (pl. **D6C5**). Nyomja meg a D6 mezőt, majd a C5 mezőt, hogy lépjen a bábuval. Ha egy bábuval több bábút szeretne átugrani, akkor nyomja meg az LCD-kijelzőn "villogó" mindegyik mezőt.

Ha egy bábu lett ütve, az alsó sorban pl. az **E5=X** kiírás látható. Nyomja meg ezt a mezőt az ezen a mezőn kiüthött bábu 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 dámává (úgy, hogy rátesz egy másik korongot), és megerősítésül nyomja meg **még egyszer** az átváltoztatási mezőt. Járjon el ugyanígy, ha a computer 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 ennél magasabb nehézségi fokot ajánlunk.

6 Reversi

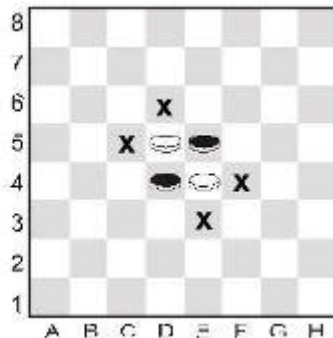
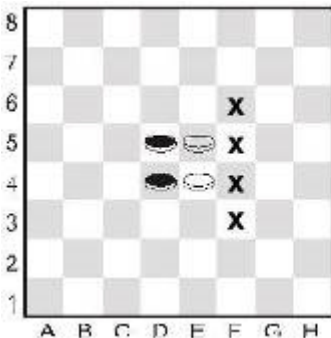
6.1 A Reversi-játék szabályai

6.1.1 Tábla és a játékkorongok

A Reversiben a játékosok egy 64, egyik oldalán fehér a másik oldalán fekete korongból álló készletet használnak. Kezdséskor a 8 sort és 8 oszlopot tartalmazó tábla üres. Az egyik játékosnak (a "sötétnek") 32, fekete oldalával felfelé néző játékkorongja van. Ellenfelének (a "világosnak") 32, fehér oldalával felfelé néző játékkorongja van. Amikor az egyik játékos sorra kerül, lerak egy korongot (az ő színével felfelé) a tábla egyik üres mezőjére, amennyiben a még ismertetésre kerülő szabályok alapján megteheti.

6.1.2 A játszma megkezdése

A sötét egy korongot tesz a középső négy mező egyikére: a d4, e4, d5 vagy e5 mezőre. A világos válaszul egy korongot tesz egy másikra ezekből a mezőkből. A sötét ezután a középső mezők közül egy harmadikra tesz egy korongot, és a világos az utolsó szabad középső mezőre tesz egy korongot. Ezen a ponton két lehetséges minta adódik:



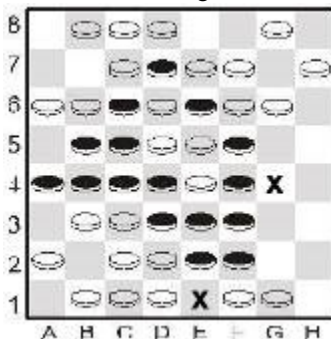
6.1.3 A játék menete

Most a következő szabály szerint kell folytatni a játékot:

Ha az egyik játékos van soron, úgy rakja le korongját a táblára, hogy ez az új korong és ugyanennek a játékosnak 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) a 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. A sötét az f3, f5 vagy f6 mezőre is tehetné a korongot. A jobboldali állásban a sötét tehet egy korongot a c5, d6, e3 vagy f4 mezőre. Az ellenséges színű korong bezárul a játékos új és régi korongja közé, ezért a játékos megfordíthatja, és ezáltal azonos színe lesz, mint a két szélső korongnak.

Természetesen egyszerre több egy sorban álló korong színe is megváltoztatható. 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 a világos pl. a sötét utolsó lépésére adott válaszul az e1 mezőre tehet egy korongot. Ezután az e vonal összes sötét korongjának a színe világos lesz.



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

6.1.4 A játszma vége

Egyik játékos sem tehet 32 játékkorongnál többet a táblára. A játszmának akkor van vége, ha egyik játékos sem tud már több korongot tenni a táblára. A nyertes az, akinek a legtöbb saját színű korongja van a táblán. Ha mindegyik játékosnak ugyanannyi korongja van a táblán, akkor a játszma döntetlen.

6.2 Játszma a computer ellen

6.2.1 *A játszma elkezdése*

A Reversi játszma elkezdéséhez nyomja meg először a **START** gombot. Ezután válassza ki a **▲** vagy a **▼** gomb segítségével az N. Spiel (új játék) opciót, és erősítse meg az **E.** gombbal. Ekkor 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 a korongot tenni szeretné. Ha a sakk-computer van soron, az LCD-kijelzőn egy "villogó" korong látható. Nyomja meg a megfelelő mezőt, hogy a korongot erre a mezőre rakja.

6.2.2 *A játszma lépéseinek megadása*

Nyomja meg a korongjával (az Ön színével felfelé) azt a mezőt, amelyre fel szeretné tenni a korongot. Ha a sakk-computer van soron, az LCD-kijelzőn egy "villogó" korong látható. Nyomja meg a megfelelő mezőt, hogy a korongot erre a mezőre rakja.

Ha egy korongot "fel kell fordítani", akkor a korong az LCD-kijelzőn váltakozva világos és sötét színben jelenik meg. Nyomja meg a mezőt, és fordítsa fel a korongot.

Ha a sakk-computernek "passzolnia" kell: A sakk-computer háromszor "sípól", a kijelzőn rövid időre a **PASSEN (passz)** kiírás jelenik meg, és ismét Ön következik.

Ha Önnek kell "passzolnia": A kijelzőn a **PASSEN** felirat látható. 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 lévő korongok számával. Ennek során elsőként mindig a sötét korongok száma látható, és utána a fehér korongoké, pl. **WG 29:35:** A világos nyert 35 a 29-hez koronggal.

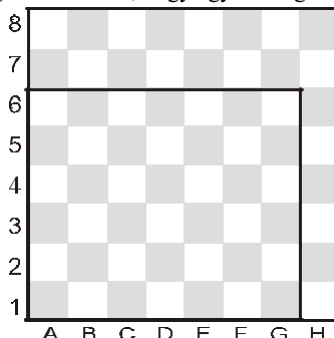
7 A Négy egy sorban játék

7.1 Játékszabályok

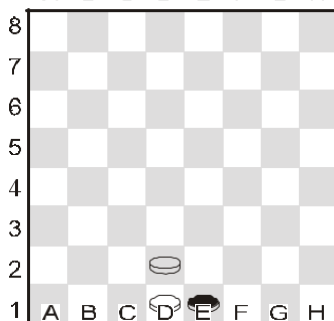
A "4 egy sorban" egy kétszemélyes játék. Ezt a játékot 7 függőleges sorra korlátozott táblán játsszuk. A sorokban általában 6 korong számára van hely, a computer azonban lehetővé teszi a nagyobb táblán játszott játékot is. Az egyik játékos („világos“) a világos korongokkal játszik, az ellenfél („sötét“) a sötét korongokkal. A világos azzal kezd, hogy egy korongot az alsó sor egy tetszőleges

mezőjére (a1-g1) tesz. Mindkét játékos ezután váltakozva egy-egy korongot rak fel lépésenként. Az egyes korongokat egy-egy üres mezőre kell rakni, vagy a legalsó sorba vagy közvetlenül a már fenn lévő korong fölé.

Például a világos a kezdésként egy korongot a d1 mezőre rak. A sötét ekkor 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, akkor a világos a korongját a d2, e2 mezőre, vagy az alapsorra teheti. A felállítás az alábbi lehet:



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



7.2 Játzsma a computer ellen

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

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

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

Amikor a sakk-computer van soron: Nyomja meg az LCD-kijelzőn megadott mezőt, és tegyen egy korongot erre a mezőre.

8 A róka és a libák

8.1 Játékszabályok

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 bábút a dámajátékban).

Ellenfelének csak egy sötét korongja van (a "róka"). A róka úgy mozoghat, ahogyan a dáma a dámajátékban (átlósan előre vagy hátra egy szomszédos szabad mezőre).

Ha az egyik játékos már nem tud lépni, akkor az ellenfele nyert.

8.2 Játszma a computer ellen

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

Ha a róka szerepét szeretné 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 szeretné.

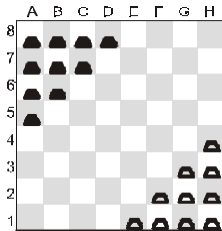
Ha a libák szerepét szeretné játszani: Kezdje a játékot a SWAP gomb megnyomásával. Rakja a rókát a (az LCD-kijelzőn megjelölt) kezdőmezőre, és nyomja meg. A lépése megtételéhez nyomja meg azt a *mezőt, amelyről* el szeretne lépni a libával, majd azt a *mezőt, amelyre* vinni szeretné a libát.

Ha a játékcomputer van soron: Nyomja meg azt a *mezőt, amelyről* el kell lépni a rókával (az LCD-kijelzőn látható), majd azt a *mezőt, amelyre* lépni kell a rókával (ugyancsak meg van adva az LCD-kijelzőn).

9 Halma

9.1 Játékszabályok

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



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

- A korongot bármelyik szomszédos szabad mezőre tolhatja, 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" elfoglalása. Ön veszít, ha kezdőtartománya az első lépést követően bármikor teljesen el van foglalva (az egyik vagy mindkét színű korongokkal).

9.2 Játszma a computer ellen

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

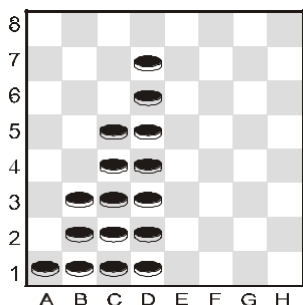
Lépés a koronggal: Nyomja meg azt a mezőt, *amelyről* el szeretne lépni a koronggal, majd azt a mezőt, *amelyre* a koronggal lépni szeretne.

Átugrás több korong felett: Egy lépésben több korong felett is át szabad ugrani (ha erre mód van), azonban (a dáma-játékkal ellentétben) *nem kell* több korong felett átugrani. Egy lépéssorozatban legfeljebb 8 ugrást szabad végezni (úgy, hogy nem szabad 2-szer ugyanarra a mezőre érkezni). Ha több korong felett szeretne átugrani, nyomja meg egymás után az összes érintett mezőt. Ha be szeretné fejezni a lépést, és még lehetne ugrani, nyomja meg másodszor is azt a mezőt, amelyen meg szeretne állni.

A sakk-computer lépése: Az LCD-kijelző (villogva) mutatja azt a mezőt, *amelyről* a bábu indul, és mutatja azt a mezőt, *amelyikre* a bábút tenni 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 egymás után a kijelzőn villogó mezőket.

10 NIM-játék

10.1 Játékszabályok



Az alap kiindulóállásban 4 rakás korong

van:

A játékosok váltakozva vesznek le korongokat a tábláról. Ha az egyik játékoson van a sor, korongokat vesz el az egyik meghatározott rakásból. Leveheti az egész rakást, 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 Játszma a computer ellen

10.2.1 A játszma megkezdése 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 lehet váltani. Nyomja meg az E-gombot, ha a kívánt opció látható a kijelzőn.

A kijelzőn a „**STANDARD**” szöveg jelenik meg. Ekkor a következő lehetőségei vannak:

Nyomja meg az E-gombot, ha az alap-kiindulóállásból szeretne játszani.

Ha más kiindulóállásból szeretne játszani:

- Nyomja meg a ▲ vagy ▼ gombot (ennek következtében a **SPALTEN?** **(oszlopok)** kiírás jelenik meg).
- Nyomjon meg egy mezőt a c-h oszlopok egyikében. Ez az oszlop fogja tartalmazni a jobb, szélső korongrakást.
- Nyomja meg az E-gombot. Az egyes rakásokban lévő korongok száma véletlenszerűen kerül meghatározásra. Rakja fel a korongokat az LCD-kijelzőn látható módon a táblára.

10.2.2 A játék menete

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

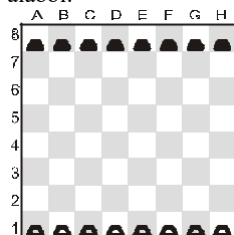
Ha a computer van soron:

- (1) Az eltávolítandó legfelső korong "villog" az LCD-kijelzőn. Nyomja meg ezt a korongot.
- (2) A legfelső és a legalsó korong ekkor 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 Northcotes játék

11.1 Játékszabályok

A normál kiindulóállás az alábbi:



A világos korongokat birtokló játékos kezd azzal, hogy egy korongot előre mozgat. A korongot olyan távolsáig tolhatja előre felé, amennyire szeretné, 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 torlaszolják el. Az utolsó lépést tevő játékos veszít, *amennyiben* a játszma megkezdése előtt nem egyeztek meg másban.

11.2 Játzsma a computer ellen

11.2.1 A játszma megkezdése előtt

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

A kijelzőn a „**STANDARD**” szöveg jelenik meg. Ekkor a következő lehetőségei vannak:

Nyomja meg az E-gombot, ha az alap kiindulóállásból szeretne játszani.

Ha más kiindulóállásból szeretne játszani:

- Nyomja meg a ▲ vagy ▼ gombot (ennek következtében a **SPALTEN? (oszlopok)** 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 LCD-kijelzőn látható állással.

11.2.2 A játék menete

Ha Ön van soron, nyomja meg azt a mezőt, *amelyről* el szeretne lépni egy koronggal, majd azt a mezőt, *amelyre* lépni szeretne a koronggal. Hasonló módon járjon el, ha a komputer van soron: Nyomja meg az LCD-kijelzőn villogó kiindulási és érkezési mezőt.

Különleges 12 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 megjelenítéséhez:

TON		Lásd a 12.1.1
(hang)		fejezetet.
STIL	(csak	Lásd a 12.1.2
(stílus)	sakkjátékban)	fejezetet.
		Lásd a 12.1.3
KONT.	(= LCD kontraszt)	fejezetet.
	(= Schiedsrichter/	Lásd a 12.1.4
SR	versenybíró)	fejezetet.
SPRACHE		Lásd a 12.1.5
(nyelv)		fejezetet.
LEHRER		
(oktató-	(csak	Lásd a 12.1.6
funkció)	sakkjátékban)	fejezetet.

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 Hang

Így kapcsolható ki vagy be a hang, és így változtatható a hangerő:

- (1) Válassza ki az "Opciók" almenüből (12.1 fejezet) a TON (hang) 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 folytatásához.

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

12.1.2 Játékstílus a sakkban

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

- (1) Válassza ki az "Optionen" (opciók) almenüből (12.1 fejezet) a STIL (játékstílus) opciót.
- (2) A ▲ vagy a ▼ gombbal jelenítheti meg az 5 játékstílust: normál, aktív, agresszív, nagyon passzív, passzív.
- (3) Nyomja meg az E-gombot, amikor a kívánt stílus látható 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 "Optionen" (opciók) almenüből (12.1 fejezet) a KONT (kontraszt) 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-computer Önt hagyja játszani mindkét fél nevében. (Pl. egy másik játékos ellen játszhat; a sakk-computer ebben az esetben csak "versenybíróként" működik, és ellenőrzi, hogy szabályosak voltak-e a lépések, eredményt hirdet stb.)

A versenybíró-funkciót az alábbiak szerint kapcsolhatja be-
vagy ki:

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

"Schiedsrichter" (versenybíró) üzemmódban nincsenek sem tippek (12.5 fejezet), sem oktatói tanácsok (12.1.6 fejezet).

12.1.5 Nyelv

Így választhatja ki a kijelzés nyelvét.

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

Nyelv	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 látható 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 felívja a figyelmet a gyenge lépésekre, és figyelmeztet a sakk-computer által indított támadásokra.

Így kapcsolhatja be vagy ki ezt a funkciót.

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

Az 1. oktatói fokozat figyelmezteti Önt, ha gyenge lépést tesz. A 2. oktatói fokozat ezen kívül még figyelmeztet a computer 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-computer véleménye szerint az Ön utolsó lépése hiba volt. Ekkor a következő lehetőségei vannak:

Nyomja meg a SWAP gombot magyarázatért, pl.:

- "Sie könnten mich matt setzen." (Mattot adhatna.)
- "Ich kann Ihre Figur schlagen." (Leüthetem a bábuját.)
- "Sie könnten Material im Wert von 3 Bauern gewinnen." (3 gyalognyi előnyre tehetne szert.)

Nyomja meg újra a SWAP gombot, hogy megnézzé azt a lépést, amelyet Ön a sakk-computer szerint nem vett észre.

Nyomja meg a ▼ gombot, és vonja vissza a lépését (lásd a 12.3 fejezetet).

Nyomja meg az ESC gombot a lépés változatlanul hagyásához.

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

"Ich drohe, Sie matt zu setzen." (Mattot adhatok).

Ha másodszor is megnyomja a SWAP gombot, akkor kijelzésre kerül a fenyegető lépés. Végül nyomja meg az ESC gombot a játszma folytatásához.

12.2 Nehézségi fokozatok (a sakkon kívül az összes játéknál)

A dámajátéknál 1. - 16. számozású fokozatok vannak. Minden más játéknál (a sakk kivételével) 1. - 10. fokozat van. Az 1. fokozat a leggyorsabb és a legkönnyebb. Így jelenítheti meg és változtathatja meg a nehézségi fokozatot:

- (1) Válassza ki a főmenüből (1.5 fejezet) a STUFE (nehézségi fokozat) opciót. A fokozat ekkor „villog”.
- (2) Nyomja meg annyiszor a ▲ vagy a ▼ gombot, amíg megjelenik a kívánt nehézségi fokozat.

Nyomja meg az E-gombot. Ekkor folytathatja a játékot.

12.3 Lépések visszavonása

Amikor kiválasztott egy kiindulási mezőt, előfordulhat, hogy közben megváltozott a véleménye, ekkor még egyszer megnyomhatja ezt a mezőt (vagy az ESC gombot), és elölről kezdheti a lépést. Amikor a saját lépését és a sakk-computer lépését teszi meg, előfordulhat, hogy szeretné visszavonni ezeket a lépéseket, és másik lépést szeretne tenni. Lépés visszavonásához nyomja meg a ▼ gombot. Néhány esetben egyszerűen csak vissza kell húznia a játékgurát úgy, hogy megnyomja az érkezési és a kiindulási mezőt. Más esetekben a leüthött bábukat vissza kell tenni a táblára vagy meg kell fordítani a Reversi-korongokat, stb. Az összes ilyen esetben nyomja meg *azt a mezőt, amelyik az LCD-táblán és az*

alsó sorban "villog" ahhoz, hogy egy bábut visszategyen a táblára, levegye a tábláról vagy megfordítsa a korongot. Figyeljen eközben arra, hogy az állás megegyezzen a játéktáblán és az LCD-táblán. Ezután léphet egy újat (vagy megnyomhatja a „SWAP” gombot, hogy a computerrel végeztesen el egy lépést).

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

12.4 Térfélcsere a „SWAP“-gombbal

A játszma közben is bármikor térfelet cserélhet a **SWAP** gombbal, ha az Ön lépése következik. Ha minden egyes lépés után megnyomja ezt a gombot, akkor a computer saját maga ellen játszik.

Ha a computer lépése következik, akkor a **SWAP** gomb megnyomása megszakítja a computer gondolkodási folyamatát, és a computert lépésre kényszeríti. Ilyenkor a computer azt a lépést teszi meg ekkor, amelyet eddig az időpontig a viszonylag legjobbnak ítélt. Ez természetesen gyakran nem a legjobb lépés.

12.5 Tippek - a computer lépésajánlatai

Amikor azt szeretné, hogy a sakk-computer ajánljon Önnek egy lépést, akkor válassza ki a főmenüből (1.5 fejezet) a TIPP (tanács) opciót. A tipp megjelenik az LCD-kijelzőn. A tipp elutasításához nyomja meg az ESC gombot. Ha el szeretné fogadni a tippet, nyomja meg az E-gombot. Ekkor a játékcomputer irányítja a lépés megtételében.

12.6 Súgófunkciók

A legtöbb helyzetben a HELP-gomb (súgó) megnyomása után megjelenik egy üzenet a kijelzőn, amely elmagyarázza a lehetséges lépést. Ha el szeretné 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

(megfordítás) 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 koordináta adatokat ebben az esetben nem szabad figyelembe venni, mert például a c3 mezőt most az f6 mezőként kell kezelni.

12.8 Felállítás megadása (#)

Egy bizonyos felállítás figuráit fel lehet állítani a táblán, például egy folyóiratból vett sakkprobléma modellezéséhez. Válassza ki a főmenüből (1.5 fejezet) a STELLUNG (felállítás megadása) opciót. Az alsó sorban most a következők jelennek meg:

A szín □ vagy ■szimbóluma.

A # ("villogó") szimbólum azt jelzi, hogy a sakk-computer "felállítás üzemmódban" van.

Egy játékgéppel típus szimbóluma (kivéve a Nim-játékot).

Annak a mezőnek a koordinátái, amelyre fel kell rakni egy bábut, vagy amelyről le kell venni egy bábut.

(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-computer "felállítási üzemmódban" van, a következőket tehetjük:

Egy bábu/korong levétele egy mezőről: Nyomja meg a mezőt, majd az ESC-gombot.

(A Northcotes játéknál nem vehetők le korongok. A "Négy egy sorban" játéknál nyomja meg az oszlopot, majd az ESC-gombot a legfelső korong eltávolításához. A Nim játéknál nyomja meg a teljes oszlop törléséhez az oszlopot, utána az ESC gombot; ha a rakás méretét szeretné módosítani, akkor nyomja meg azt a mezőt, amelyik a legfelső korong lesz.)

Az egész tábla törlése: Nyomja meg annyiszor a ▲ vagy ▼ gombot, amíg az alsó sorban megjelenik a Löschen? (törlés) kérdés. Ezután nyomja meg az E-gombot. (A Northcotes játéknál nem törölhető a tábla.)

A táblára rakandó bábu-/korongfajta kiválasztása: Nyomja meg annyiszor a ▲ vagy ▼ gombot, amíg az alsó sorban megjelenik a kívánt bábu/korong. (csak sakkban vagy dámajátékban)

Színváltás (□ / ■): Nyomja meg a SWAP gombot.

Aktuális színű (és aktuális fajtájú) bábu/korong táblára

rakása: Nyomja meg a kívánt mezőt és utána 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 rakás legfelső mezőjét. A Northcotes játéknál egyszerűen csak a kívánt mezőt nyomja meg: a korong az oszlopban elfoglalt eddigi mezőjéről erre a mezőre helyeződik át.) Ha a sakkjátékban egy királyt tesz fel a táblára, az

azonos színű király automatikusan eltávolításra kerül a pillanatnyi helyéről. Figyeljen arra (ha már felállította az összes bábut/korongot), hogy az aktuális szín az a szín, amelyik a következő lépést teszi meg. Járjon el az alábbiak szerint:

"A felállítási üzemmód" elhagyása: Nyomja meg annyiszor a ▲ vagy a ▼ gombot, amíg az alsó sorban megjelenik a Bereit ? (készen áll?) üzenet. Ezután nyomja meg az E-gombot. Ekkor már az új felállás szerint játszhat. Tegyen egy lépést, vagy nyomja meg a SWAP gombot, ha azt szeretné, hogy a sakk-computer lépjen.

Ha a pillanatnyi felállásból nem lehet a játszmát elindítani, a kijelzőn "???" kijelzés jelenik meg, és a sakk-computer a felállítási üzemmódban marad. Ha megnyomja a HELP gombot, esetleg további magyarázatokat kaphat: a sakkjátékban lehet, hogy hiányzik a király, vagy az a soron következő játékos sakkban tartja az ellenfelet. Ekkor megváltoztathatja a táblán lévő felállást úgy, hogy lehetséges legyen a játék; ha azonban meg szeretné szakítani a felállás megadását, akkor nyomja meg annyiszor a ▲ vagy ▼ gombot, amíg az alsó sorban az Abbruch? (megszakítás) üzenet jelenik meg. Ezután nyomja meg az E-gombot a főmenübe (1.5 fejezet) való visszatéréshez.

Megjegyzés: A sakkjátékban nem lehet sáncolni a felállítási üzemmódban a táblára tett bábuval. Ha szeretne egy felállást felépíteni,

amelyben szabad sáncolni, elkezdhet egy "új játszmat", majd hagyja a királyokat és a bástyákat a kezdőmezőiken, amíg a többi bábut áthelyezi.

12.9 A játszma megszakítása és elmentése

Ha egy játszmat egy későbbi időpontban szeretne folytatni, kapcsolja ki a computert az ON/OFF gombbal. Gondoljon arra, hogy az **ON/OFF** gomb csak akkor aktív, amikor az Ön lépése következik.

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

13 Gyakori problémák és megoldásuk

Ez a computer nagyon magas minőségi követelmények betartásával készült, és a szállítás előtt alapos tesztelésen esett át. Ennek alapján nagyon valószínűtlen, hogy hibás a készüléke. Tapasztalataink szerint a vélt "hibák" többsége abból adódik, hogy a felhasználó a lépések megadásakor hibát követ el, vagy helytelen gombot nyom meg. Ez gyakran azt eredményezi, hogy a computer (néha egy későbbi időpontban) nem a várakozásnak megfelelően reagál.

Még egyszer: Mielőtt a computer nem várt reakcióját hibának értelmezné, alaposan ellenőrizze le, hogy az összes kezelési lépést és a lépések megadását helyesen végezte el!

A hiba gyakori oka például a helytelen lépésmegadás. Győződjön meg arról, hogy a lépésmegadás megfelel a szabályoknak. A következő szövegben néhány megjegyzést és tanácsot talál arra az esetre, ha a computer használata közben problémába ütközne. Itt a leggyakrabban megreklamált "hibaforrásokat" ismertetjük.

13.1 Az LCD-kijelzőn nem látható információ

Ha nincs megjelenített információ a kijelzőn, és a computer semmilyen gombnyomásra vagy lépésmegadásra nem reagál, akkor ennek az alábbi okai lehetnek:

1. Győződjön meg róla, hogy megfelelő elemeket használ (AAA típus; kérjük, ne használjon akkut!). Jól rakta be az elemeket? Győződjön meg arról, hogy a pozitív végek a helyes oldalon vannak, és szorosan illeszkednek. Ha az elemeket már hosszabb ideje használja, előfordulhat, hogy az elemek lemerültek. A legjobb, ha új elemeket rak be.
2. Ha az elemek rendben vannak, előfordulhat, hogy a computert statikus feltöltődés zavarja a működésben. Vezessen be egy vékony tárgyat a computer hátoldalán lévő **RESET** feliratú nyílásba. Nyomja meg a nyílás alján elhelyezkedő **RESET** kapcsolót. Ekkor már kifogástalanul kell működni a computernek.

13.2 A computer nem lép

A computer ezelőtt teljesen normálisan működött, de most hirtelen nem tesz több lépést. Mi lehet ennek az oka?

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

13.3 A computer nem fogadja el az Ön lépését.

Ha meg szeretne adni egy lépést, és a computer nem fogadja el a megadott lépést, ennek a következő okai lehetnek:

13.3.1 Az összes játéktípus esetén

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

13.3.2 Sakküzem módban

Ha sáncolást adott be saját maga vagy a computer 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" (menet közbeni ütés) lépést adta meg a saját vagy a computer nevében, akkor a leütött gyalogot feltétlenül helyesen távolítsa el a tábláról. Figyelem: A leütött gyalog mezőjét is feltétlenül nyomja meg! Csak így biztosított, hogy a gyalogot a computer leütöttnek azonosítsa (lásd a 4.2.6 fejezetet).

Amikor egy gyalogot az utolsó sorban átváltoztat, feltétlenül figyeljen arra, hogy megnyomja az átváltozási mezőt az új bábuval, és az átváltoztatást helyesen zárja le (lásd a 4.2.6 fejezetet is).

Ha aktív a kijelzőn a "+" sakkszimbólum, a computer sakkot adott. Ebben az esetben a következő lépésével meg kell szüntetnie a sakkot.

Ha nincs jelezve sakkadás, ellenőrizze, hogy Ön hozta-e sakkhelyzetbe a királyát. Királyát csak olyan mezőre viheti, ahol az nincs kitéve ellenséges bábu támadásának. Természetesen olyan bábuval sem léphet el, amely a királyát az ellenfél sakkátadására elől védi.

Ha az LCD-kijelzőn villog a # szimbólum, a computer felállás megadása üzemmódban van. Néha előfordul, hogy elfelejti elhagyni ezt az üzemmódot a játszma folytatása előtt. A 12.8 fejezet pontosan ismerteti az állásmegadás elhagyásának a pontos menetét.

Ha világít a kijelzőn a # szimbólum, a computer világbajnoki játszma adatbank üzemmódban van. A START gomb megnyomásával hagyhatja el az utánjátszási játékmódot.

13.3.3 Dámaüzem módban

Ha dámajátékot játszik, és utolsó lépése ütőlépés volt, feltétlenül vegye le a leütött bábút a tábláról is, és távolítsa el a computer belső memóriájából is. Ezt úgy éri el, hogy újra megnyomja a leütött bábuval a mezőjét. Csak ezután vegye le a bábút a tábláról.

Ha az utolsó lépésével egy gyalogot vezérré változtatott át, feltétlenül figyeljen arra, hogy az átváltoztatott vezért még egyszer rányomja arra a mezőre, amelyen az átváltoztatás történt.

13.4 Tényleg ismeri az összes szabályt?

A leggyakoribb "hibaforrás" az, hogy a megadott lépések nem felelnek meg a szabályoknak. Mielőtt azt feltételezi, hogy meghibásodott a computer, győződjön meg arról, hogy

a lépése 100%-ban megfelel a szabályoknak. Kétség esetén inkább nézzen utána a szabályoknak a játékszabályokról szóló megfelelő fejezetekben.

13.5 A computer nem engedélyezett lépéseket tesz

Ha a computer olyan lépéseket tesz, amelyek véleménye szerint ellentmondanak a szabályoknak, (ami

elméletben természetesen nem lehetséges, akkor ennek az alábbi okai lehetnek:

Ellenőrizze, hogy a bábuk állása a táblán megegyezik-e a computer belső memóriájával. Használja erre az LCD-kijelzőt. Ha a bábuk állása nem egyezik meg a computer belső memóriájával,

akkor ez azt jelenti, hogy a hiba valószínűleg a szabályok téves értelmezésére 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 computer válaszlépését. Ha a computer tesz egy lépést, akkor a probléma oka nem a készülékben van. Vonja vissza a computer lépését, továbbá a saját utolsó lépését, és próbáljon meg újra megadni 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 kisülések, erős elektromágneses sugárzás vagy más elektromos zavarforrások (pl. számítógép vagy TV-készülék) is befolyásolhatják. Ez teljesen normális, és nem ok az aggodalomra. A készülék alján található **RESET** kapcsolónak a feladata ilyen hibás működés esetében a készülék visszaállítása alaphelyzetbe úgy, hogy gond nélkül el lehessen kezdeni egy új játszmát.

A specifikáció – különösen 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, az előzetes engedélyünk
nélkül tilos.

Copyright © 2018, MILLENNIUM 2000 GmbH, München.

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

www.computerchess.com