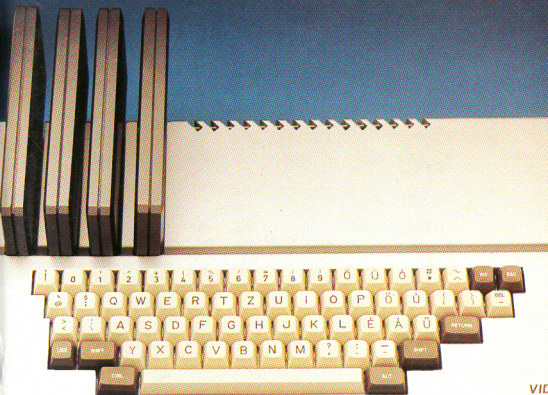


CYRUS-II

sakkprogram



VIDEOTON

TV-Computer

TV COMPUTER

CYRUS-II

Sakkprogram

(Kezelési utasítás)

Írta és az illusztrációkat készítette:

GOLUBEFF RÓBERT

okl. villamosmérnök

Szakmai ellenőr:

FELLEGI TIBOR

matematikus

I. osztályú minősítésű sakkversenyző

Szerkesztőbizottság:

GARAI GÉZA okl. villamosmérnök

VELKEI ZOLTÁN okl. villamosmérnök-közgazdász

Minden jog fenntartva!

Felelős kiadó: **DR. BARÁTH CSABA**

Készült a Delta Szaklapkiadó
és Műszaki Szolgáltató Leányvállalat gondozásában
VT azonosító: 210-07601-01-00A

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés	5
2. A program betöltése	5
3. Lépések	6
4. Különleges lépések	7
5. A hibák kijavítása	7
6. Üzenetek a képernyőn	8
7. A játék végeredménye	9
8. A program félbeszakítása	9
9. Új játszma	9
10. A játékerősség fokozatai	10
11. Térfélcseré	11
12. Mindkét oldali játék	11
13. Bemutató-játék	12
14. Visszalépés és előrelépés	12
15. Lépésjavaslat	13
16. Elemzés	13
17. Egy játszmaállás felállítás	13
18. Sakkeladványok	16
19. Játzmák kimentése és betöltése	17
20. Nyomtató kezelés	17
21. Az utasítások összefoglalása	19

Függelék

1. A sakktábla és a sakksfigurák	23
2. Lépések	24
3. Sakk és matt	32
4. Sáncolás	35
5. A patt és a döntetlenek egyéb fajtái	38

1. BEVEZETÉS

A CYRUS-II sakkprogrammal játszani minden sakkjátékos számára érdekes szórakozás. A program játékereje tág határok között változtatható — az azonnali, majdnem gondolkodás nélküli választól kezdve, ami igen megfelelő a kezdő játékosoknak — a versenyszintű játékerősségig, a sakkot magas szinten űzők számára. A program szolgáltatásai széleskörűek: lehetőség van állások felállítására és elemzésére, lépések visszavételére és újbóli megtételére, játszmák kazettára történő kimentésére stb.

A program játszhat saját magával is — lehet figyelni és tanulni a játékból, vagy figyelheti két emberi játékos játékát — miközben bármikor, amikor csak kérjük, elemzi az állást és tanácsokat ad.

Ha Önnek nincs kedve elolvasni ezt a leírást — indítsa el a programot és találja ki, hogyan kell használni. A program üzenetei sokat fognak segíteni Önnek. Ajánljuk azonban, hogy legalább a „különleges lépések” című fejezetig olvassa el ezt a leírást, ez nagyban meggyorsítja a program megértését.

Ha Ön még kezdő sakkozó, a Függelékben utánanézhet a sakkjáték szabályainak.

2. A PROGRAM BETÖLTÉSE

A TV Computerhez adott leírásnak megfelelően helyezze üzembe a TV készüléket, a magnót, számítógépet és a nyomtatót, amelyet szintén tud kezelni a program.

Tegye be a kazettát a magnóba, gépelje be: „LOAD” és nyomja meg a „RETURN” gombot. A képernyőn meg fog jelenni a felirat „Searching”, majd néhány másodperc múlva: „Reading: CYRUS”. A program betöltése körülbelül 70–80 másodpercig tart. A betöltés végén megjelenik a képernyőn a sakktábla a sakkfigurákkal.

Kezdődhet a játék!

3. LÉPÉSEK

A sakktábla bal alsó sarkában lát egy villogó sárgászöld négyszöget. Ez a „kurzor”, amelyet az Ön lépéseinek megtételére kell használni. A botkormány mozgásával a sakktábla bármely mezőjére viheti a kurzort. Ha rövid ideig nyomja a botkormányt valamelyik irányba, úgy a kurzor egyet lép abba az irányba. Ha folyamatosan nyomja, úgy a kurzor is folyamatosan mozog – egészen a tábla széléig, vagy a botkormány elengedéséig.

Tegyük fel, hogy Ön fog játszani a világos bábukkal. Tegye meg az első lépéseket a következőképpen:

- a) Vigye a kurzort arra a figurára, amellyel lépni óhajt.

Megjegyzés:

Mindig egy figurával kezdünk. Az a Magyarországon elterjedt szokás, hogy két bábuval kezdenek – **szabálytalan!**

- b) Nyomja meg a „Return” gombot. A TV Computer „dudál” egyet, a kurzor pedig abbahagyja a villogást.
- c) Mozgassa ismét a botkormányt, két kurzort fog látni. Az egyik villog, és mozog az Ön akaratának megfelelően – a másik, amely az Ön valamelyik figurája fölött van – mozdulatlan.
- d) Mozgassa a villogó kurzort arra a mezőre, ahova lépni akar.
- e) Ismét nyomja le a „Return”-t (megint szól egy rövid dudaszó).

Az Ön lépése már meg is történt (persze csak ha szabályos volt!) és CYRUS már számolgatja is a válaszlépését. Amíg ez történik, a képernyőről eltűnik a kurzor. A gép lépését is rövid dudaszó jelzi. Most már megteheti a következő lépését, ugyanúgy, ahogyan az elsőt.

CYRUS is léphet először – ha Ön sötéttel akar játszani – ha Ön megnyomja az „L” gombot. Ebben az esetben, még a játszma kezdete előtt, valószínűleg meg szeretné fordítani a táblát – ezt az „R” gomb lenyomásával teheti. Ekkor a kurzor alaphelyzete nem a bal, hanem a jobb alsó sarok lesz.

A program játékerője és sebessége bármikor megváltoztatható – olvassa el a „Játékerősség fokozatai” és az „Üzenetek a képernyőn” című fejezeteket.

4. KÜLÖNLEGES LÉPÉSEK

Az ütés ugyanúgy történik, mint bármely más lépés – vigye a figuráját arra a mezőre, amelyikre tenni kívánja. Ugyanez vonatkozik az „en passant” gyalogütésre is.

En passant ütés: Tegyük fel, hogy az Ön egyik gyalogja előrenyomult egészen az 5-ik sorig (pl. a5-re). Ha ilyenkor egy alaphelyzetben levő ellenséges gyalog kettős lépéssel az Ön gyalogja mellé akar lépni, (pl. b7–b5), Önnek joga van ezt a gyalogot „menet közben”, (pl. a5xb6-tal) leütni. (En passant magyarul: menet közben.)

Azonban ezt csak közvetlenül a kettős gyaloglépés után teheti meg, később már nem.

A sáncoláshoz a királlyal kell lépnie – a bástya lépését a gép automatikusan megteszi.

Ha Ön az egyik gyalogjával belép a tábla utolsó sorára, a lépést be kell fejezni annak a figurának a megadásával, amilyenre ki kívánja cserélni a gyalogot. Erre egy villogó vezér figyelmezteti Önt. Nyomja le a V, B, F vagy a H betűt, annak megfelelően, hogy vezérre, bástyára, futóra vagy huszárra cseréli le a gyalogot. (Bármely másik gomb leütése egyenértékű a V betű leütésével. A program, ha ő kerül ilyen helyzetbe, mindig a vezért fogja választani.)

5. A HIBÁK KIJAVÍTÁSA

Abban az esetben, ha Ön egy olyan mezőre állítja a kurzort, amelyiken nincs olyan figura, amely lépni tudna – a Return gomb lenyomására a program egy mély hangjelzést ad – ezzel jelzi a hibát.

Ugyanez történik akkor is, ha egy olyan mezőre akar lépni valamelyik figurájával, ahova az nem léphet.

Ilyenkor vigye a kurzort egy másik mezőre és lépjen újra.

Ha Ön már elhelyezte a nem villogó kurzort valamelyik figuráján, de aztán meggondolta magát – nyomja meg a DEL gombot. Ezzel törli a nem villogó kurzort a képernyőről. Ugyanezt megteheti úgyis, ha a villogó kurzort ráviszi a másikra és megnyomja a Return gombot. Ezek után léphet újra.

6. ÜZENETEK A KÉPERNYŐN

A sakktáblától balra, a „CYRUS”, illetve a „JÁTÉKOS” szavak jelzik, hogy ki milyen színű figurákkal és a tábla melyik oldalán játszik. Látható mindkét játékosnak az órája is, pl.:

01:19:36

amely mutatja, hogy mennyi gondolkodási időt használt el a játékos. A soron következő játékos órája mindig megy, a másik pedig áll. Ha Ön leüti a „szóköz” billentyűt, a képernyő más típusúvá változik. A sakktábla helyett az utolsó néhány lépés és a rendelkezésére álló utasítások (a „menü”) látható.

A lépések a következőképpen vannak jelölve: A sakktábla minden sora kap egy számot (1-től 8-ig), minden oszlopa pedig egy betűt (a-tól h-ig). Minden mezőt ilymódon egy betű és egy szám együttese határoz meg. (Pl. a játék kezdetén a világos király az e1-en, a sötét vezér a d8-on áll.)

Egy lépést úgy határozunk meg, hogy megadjuk azt a mezőt, ahonnan, és azt, ahova lép a sakksfigura. Például:

1. e2 — e4	d7 — d5
2. e4 x d5	g8 — f6
3. f1 — b5+	

Világos első lépésével a királya előtti gyalogot két mezővel előre tolt, vagyis e2-ről e4-re lépett. Sötét a vezér előtti gyalogjával (ezt vezérgyalognak, a király előtti pedig királygyalognak is nevezik) lépett kettőt előre, vagyis d7-ről d5-re.

Azután a világos gyalog leütötte a sötétet (az ütést x jellel jelölik), majd a sötét huszár g8-ról f6-ra lépett. A harmadik lépésben világos a futójával f1-ről b5-re lépett, a + jel jelzi, hogy ezzel a lépéssel sakkot adott sötétnek. Mindig a világos lépéseit írjuk előbb.

A sáncolást „0—0” (rövid sánc) vagy „0—0—0” (hosszú sánc) jelzi. Kicsit lejjebb, a lépések alatt, a következő két üzenet egyike található:

GONDOLKOZOM (ha CYRUS következik lépésre) vagy **ÖN LÉP.** Ez alatt az üzenet alatt láthatja a kiadható utasításokat, pl.

S — szint

amivel pl. a program játékerejét lehet változtatni. Az összes utasítást majd azután fogja megérteni, ha áttanulmányozta a leírás hátralevő részeit. A „szóköz” billentyű ismételt lenyomásával lehet visszatérni a sakktáblát ábrázoló képernyőhöz.

7. A JÁTÉK VÉGEREDMÉNYE

Ha az egyik játékos mattot kapott, a képernyőn megjelenik az üzenet: „**MATT**”. Ha a lépésre következő játékos királya nincs sakkban, de nem tud sehova sem lépni egyetlen figurával sem, a gép kiírja: „**PATT**”. Előfordulhat, hogy pontosan ugyanaz az állás háromszor fordul elő úgy, hogy ugyanaz a játékos van lépésen, az eredmény ebben az esetben is — „**DÖNTETLEN**”. Úgyszintén döntetlen lesz az eredmény akkor is, ha 50 egymásutáni lépéspár folyamán nem történt sem ütés, sem gyaloglépés. Mindezen esetekben egy hangjelzés hallható. Ugyancsak a játszma végét jelzi az is, ha az utolsó előtti lépést megtett játékos királya „villog”.

8. A PROGRAM FÉLBESZAKÍTÁSA

Az L gomb lenyomásával elérhető az, hogy CYRUS azonmód abbahagyja a legjobb lépés keresését és meglépje azt, amit addig a pillanatig a legjobbnak vél.

A legtöbb utasítása a programnak (pl. játékerősség változtatás, lépésvisszavétel stb.) csak akkor adható ki, ha Ön következik lépésre. Az L gomb lenyomásával bármikor elérhető ez az állapot.

9. ÚJ JÁTSZMA

Bármikor új játszmát kezdhet — ehhez csak az U gombot kell megnyomnia. A gép erre meg fogja kérdezni „Új játszma?”, amire a **RETURN** lenyomásával kell válaszolnia, ha tényleg új játszmát akar kezdeni. Ha csak véletlenül nyomta le az U gombot, akkor üssön le bármi mást a **RETURN** helyett és folytathatja a játékot, mintha mi sem történt volna.

Amíg sem Ön nem lépett egyet sem, sem CYRUS nem kezdte el számolgatni a lépését (ha Ön a világos), addig az előző játszma megmarad a memóriában, és a > billentyű nyomogatásával bármely lépésig eljuthat. (Lásd 14. rész.)

10. A JÁTEKERŐSSÉG FOKOZATAI

CYRUS különböző erősségű játékerővel játszhat. Természetesen, a nagyobb fokozatokon a lépés megtétele több időt vesz igénybe.

A következő táblázat tartalmazza a gép átlagos gondolkodási idejét a különböző fokozatokban:

Szint	Idő
1	2 mp
2	6 mp
3	15 mp
4	30 mp
5	45 mp
6	1 perc
7	2 perc
8	3 perc
9	3 perc 30 mp

Létezik még három további fokozat is, az „alkalmazkodó”, „végtelen” és a „feladvány”.

Az „alkalmazkodó” fokozatban CYRUS nagyjából ugyanannyi ideig gondolkodik, mint Ön. Néhány lépésen keresztül méri az Ön gondolkodási idejét, és rövidíti vagy hosszabbítja a sajátját, ahogy szükséges.

A „végtelen” fokozatban általában addig gondolkodik CYRUS, amíg Ön nem készletti lépésre az L gomb lenyomásával. Ha Ön elfelejtkezik erről, CYRUS nem fog lépni, kivéve, ha

- a) tud lépni az „irodalom” szerint
- b) matthoz vezető lépést talált, vagy olyan részletesen elemezte már az állást, amelyen részletesen csak belefér a memóriájába.
- c) csak egy szabályos lépése van.

A „feladvány” fokozatban 5 lépésen belüli mattot keres. (Részletesen lásd a 18. részt.)

A program indulás után az 1. fokozatba áll be. Az aktuális szintet mindig láthatja az üzenetek között. A S gomb lenyomásával bármikor, amikor Ön van lépésen, megváltoztathatja ezt. Az S egyszeri lenyomása eggyel növeli a szintet. Ha folyamatosan nyomja az S gombot, láthatja, ahogy a szint folyamatosan változik – 1-től 9-ig, majd ALK, VÉGT, FELADV, majd ismét 1-től 9-ig stb.

Amikor az Önnek megfelelő szint lesz beállítva, folytathatja a játékot. A program megmarad ezen a szinten, még új játszma kezdete után is, egészen addig, míg Ön meg nem változtatja — ezt bármikor megteheti.

Megjegyzés:

- a) Akárcsak egy emberi játékos, CYRUS is általában több időt gondolkodik bonyolult állásban, mint az egyszerűekben. Vagyis egy lépés megtételének ideje lehet lényegesen több is, mint az átlagos.
- b) CYRUS rengeteg megnyitást ismer, tehát az első pár lépést (bármely szinten) általában igen gyorsan megteszi. Ha egy állásban több, az „irodalom” szerint helyes lépést is talál, legtöbbször véletlenszerűen választ. A CYRUS által ismert „megnyitások könyve” több mint 3000 lépést tartalmaz.
- c) CYRUS az Ön gondolkodási ideje alatt is folytatja az állás elemzését; vagyis, ha Ön a CYRUS által várt lépést teszi, a gép válasza gyorsabb lesz, mint egyébként.

11. TÉRFÉLCSERE

Amikor Ön van lépésen, és megnyomja az L gombot, akkor CYRUS Ön helyett fog lépni és elvárja, hogy helyette játsszon azokkal a figurákkal, amikkel addig ő játszott. Ezt Ön annyiszor megteheti, amennyiszer csak akarja. Minthogy ilyenkor Ön „fejjel lefelé” fog játszani, célszerű lehet megfordítani a sakktáblát — ehhez az R gombot kell lenyomnia.

12. MINDKÉT OLDALI JÁTÉK

Lehetőség van arra, hogy egy pár lépést Ön tegyen meg mind a sötét, mind a világos bábukkal. Ez pl. akkor lehet hasznos, ha egy bizonyos megnyitási variációt szeretne játszani CYRUS-szal. Nyomja meg először az Á, majd az L gombot — erre a JÁTÉKOS felirat jelenik meg a sakktábla mindkét végén. Ezután mindkét színű figurákkal léphet. Amikor azt szeretné, hogy CYRUS folytassa a játékot — nyomja meg ismét az L gombot. Ez a szolgáltatás használható arra is, hogy két játékos egymással játsszon, CYRUS-t használva sakktáblaként.

13. BEMUTATÓ-JÁTÉK

A D gomb lenyomására CYRUS önmagával kezd játszani (ő lesz világos és sötét is). A játszma vége után pár másodperc szünet után CYRUS új játszmat kezd. Az L gomb leütésével a bemutató játékot bármikor megállíthatja, s a következő lépés után folytathatja a játszmat.

14. VISSZALÉPÉS ÉS ELŐRELÉPÉS

Tegyük föl, hogy Ön miután megtette lépését, meggondolja magát és szeretné „visszacsinálni”. CYRUS ellen ezt könnyen meg tudja tenni (bár emberi ellenféllel szemben ez szabálytalan). Várja meg CYRUS válaszlépését (vagy érje el ezt az L lenyomásával), majd nyomja le a „<” billentyűt, erre a program visszaveszi a lépését. A „<” második lenyomására az Ön lépése is „visszacsinálódik” és léphet helyette másikat. Akkor is visszaléphet, ha a játszma véget ért (akár mattal, akár bármilyen okból döntetlennel).

A „<” gomb ismételt lenyomásával vagy folyamatos nyomvatartásával tetszőleges számú lépést léphet vissza, akár a játszma elejéig is. Ha nem egyenlő számú világos és sötét lépést lép vissza, akkor helyet fog cserélni a géppel.

A „>” utasítás (elérhető a **SHIFT** és a < gomb egyidejű lenyomásával) hatása ellentétes a < hatásával — segítségével újra meglépheti azokat a lépéseket, amelyeket visszalépett a < gomb lenyomásával. Például, meg szeretné szemlélni a 10 lépéssel előbbi állást. Ehhez vissza kell lépnie tíz lépést a < gombbal, majd miután megnézte az állást, előre kell lépnie tíz lépést az előző állapothoz. Ezután folytatható a játék.

A lépéseket bármennyire is vissza lehet venni, majd előrelépni és akár melyik állásban folytatható a játék. Tehát, bármikor megnézheti, hogy „mi lett volna, ha” másképpen játszott volna. Viszont figyelnie kell arra, hogy ha Ön lép egyet, vagy leüti az L vagy a D gombot, az ennél a lépésnél későbbi lépések feljegyzése kitörlődik a gép memóriájából, tehát ezekre már nem lehet előrelépni a > gombbal. Ha az egész játszmat újra végig akarja nézni, nyomja meg az U,

majd a **RETURN** gombokat, majd nyomogassa a > billentyűt. Ezt viszont nem teheti meg akkor, ha a játszmat nem az elejétől, hanem egy előre felállított helyzettől kezdte.

15. LÉPÉSJAVASLAT

Ha megnyomja a J gombot amikor Ön van lépésen, CYRUS javasol Önnek egy lépést. (Az Ön egyik figurája lép egyet, majd visszalép.) Öntől függ, hogy elfogadja-e ezt a javaslatot. Nem biztos, hogy ez a lehető legjobb lépés, különösen a program kisebb játékkerejű fokozatain, de mindenestre CYRUS nem fogja Önt szántszándékkal félrevezetni.

Ha akkor nyomja le a J-t, amikor CYRUS van lépésen, akkor az ő egyik figurája mozog a képernyőn a fenti módon. Ez az elemzés addigi szintjén a legjobbnak tartott lépés.

16. ELEMZÉS

A program gondolkodásmódjába mélyebben is beletekinthet, ehhez nyomja meg az E gombot. Erre az „ELEMZÉS” üzenet jelenik meg az üzenetek között. Ahogy CYRUS elkezd számolgatni a lépéseket, azokat, amelyeket éppen elemez, kiírja a képernyőre. Az első kiírt lépés az ő – az elemzés addigi szintjén legjobbnak tartott – lépése, a második az Ön várt válasza stb.

Ez a lépésfeljegyzés egyszerűbb, mint a játszma lépéseinek feljegyzése, nincs megkülönböztetve az ütés, a sakkadás és a sáncolás az egyszerű lépéstől. Az elemzett lépések listáját, ahogy CYRUS „gondolkodik”, mindig aktualizálja, amíg ő van lépésen, de nem változtatja, amíg Ön gondolkodik. A lista eltávolítható a képernyőről az E ismételt lenyomásával.

17. EGY JÁTSZMAÁLLÁS FELÁLLÍTÁSA

Egy adott játszmaállás felállítására akkor lehet szüksége, ha pl. egy sakkfeladványt akar megoldatni a géppel, vagy ha folytatni akar egy régebben megkezdett játszmát, amit nem őrzött meg kazettán.

Ehhez először az Á gombot kell megnyomni. Megjelenik az „ÁLLÁS-VÁLTOZTATÁS” felirat és megváltoznak az üzenetek, mutatván, hogy most új utasítások állnak az Ön rendelkezésére:

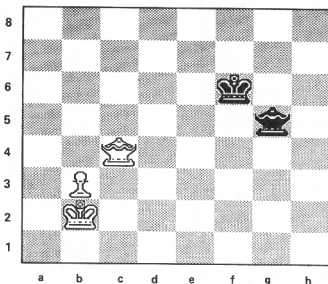
- a) letörölheti a sakktablát a T gomb lenyomásával. Általában ez lesz az első dolog, amit Ön tenni fog, kivéve, ha az Ön által felállítani szándékozott állás csak kissé különbözik attól, amelyik a táblán van.
- b) egy mezőt úgy törölhet, ha ráállítja a kurzort a botkormánnyal, majd lenyomja a Z gombot.
- c) a figurákat a következő módon tudja feltenni a táblára. Vigye a kurzort a megfelelő mezőre, majd nyomja le a figurának megfelelő billentyűt:

K (király), V (vezér), B (bástya), F (futó), H (huszár), vagy G (gyalog). A képernyőn levő **VILÁGOS** vagy **SÖTÉT** felirat mutatja, hogy éppen milyen színű figurákat lehet feltenni. Az egyik színről a másikra a C gomb lenyomásával lehet átváltani.

d) nullázhatja mindkét órát az U lenyomásával (amíg a program „**ÁLLÁS-VÁLTOZTATÁS**” üzemmódban van, az órák állnak).

A képernyőn levő **VILÁGOS** és **SÖTÉT** felirat nem csak azt mutatja, hogy milyen színű figurákat lehet feltenni, hanem azt is, hogy ha visszatér a rendes játékhoz, akkor melyik játékos fog következni. Tehát, miután Ön feltette az összes bábút, lehet, hogy szükség lesz a C gomb megegyezszi megnyomására. Végül ismét nyomja le az Á gombot, hogy kilépjen az „állás-változtatás” üzemmódból. Ezután ismét megjelennek az üzenetek a képernyőn, és folytathatja a játékot.

Nézzük meg ezt a folyamatot egy példán. Tegyük fel, hogy a következő állást szeretné felállítani:



Ehhez a következőket kell tennie:

Nyomja le: Á A képernyőn megjelenik: **ÁLLÁS VÁLTOZTATÁS**

nyomja le: T A sakktabláról eltűnnek a figurák.

Most, ha a képernyő jobb részén a **SÖTÉT** felirat látszik, nyomja le a C gombot. (Erre a **VILÁGOS** felirat jelenik meg.) Ezután felteheti a világos bábukat.

- Vigye a kurzort a világos király helyére (b2)
 nyomja le: K Megjelenik a világos király
- Vigye a kurzort a világos gyalog helyére (b3)
 nyomja le: G Megjelenik a világos gyalog
- Vigye a kurzort a világos vezér helyére (c4)
 nyomja le: V Megjelenik a világos vezér
- nyomja le: C A SÖTÉT felirat megjelenik.
 Most felteheti a sötét figurákat
- Vigye a kurzort a sötét király helyére (f6)
 nyomja le: K Megjelenik a sötét király
- Vigye a kurzort a sötét vezér helyére (g5)
 nyomja le: V Megjelenik a sötét vezér
- Nyomja le ismét a C gombot (megjelenik a VILÁGOS felirat). Most CYRUS tudja, hogy ha folytatódik a játék, VILÁGOS lesz lépésen.

Végül nyomja le ismét az Á gombot – eltűnik az „ÁLLÁS-VÁLTOZTATÁS” felirat, megjelenik az utasítások listája és az üzenet “ÖN LÉP” – kezdődhet a játék. Állítsa be a játékerősséget, majd nyomja le az L-t, hogy CYRUS lépjen, vagy lépjen Ön, ha Ön a világos.

Az állás-változtatással kapcsolatban a következő szempontokra kell ügyelnie:

- Hibás állások: ha Ön olyan állást állított fel, amelyben (mondjuk) nincs valamelyik játékosnak királya, vagy valamelyik játékosnak két vezére és nyolc gyalogja van, vagy a lépésen nem levő játékos sakkban van – akkor az ilyen állásokat CYRUS nem fogadja el. Ilyen helyzetben az Á lenyomására a program nem megy ki az „ÁLLÁS-VÁLTOZTATÁS” üzemmódból, hanem hangjelzést ad, és kiírja: „HIBÁS FELÁLLÍTÁS”
- Sáncolás: ha a fent említett módon helyezi el a királyt és a bástyát a táblán, akkor nem lehetséges a sáncolás. A következőképpen állíthat fel egy olyan állást, ahol (mondjuk) világosnak lehetősége van a sáncolásra. Először nyomja le az U, majd a RETURN gombokat (megjelenik a kezdő állás), majd lépjen be az „ÁLLÁS-VÁLTOZTATÁS” üzemmódba az Á gomb lenyomásával. Ezután a világos királyt és a bástyát hagyja a helyén, a többi figurát pedig egyenként szedje le a tábláról a Z gomb nyomogatásával.
- En passant gyalogütés: az állás-változtatás utáni első lépés nem lehet en passant gyalogütés. Ahhoz, hogy ilyen lépés lehetséges legyen, a közvetlenül megelőző állást kell felállítani, majd az en passant ütést lehetővé tevő gyaloglépést meg kell lépni.

- d) Játzsma feljegyzés: amikor a játszma állás-felállítás után folytatódik, a lépések számozása mindig 10-től kezdődik, a gép memóriájából pedig törlődik az előző játszma feljegyzése.

Ez nem jelenti azt, hogy ha a játszma közepén véletlenül, nyomta meg az Á gombot, akkor is kitörlődik minden, csak akkor történik ez, ha ténylegesen megváltoztatta az állást.

18. SAKKFELADVÁNYOK

A legtöbb sakkfeladvány valahogy így szól: Világos lép, matt három lépésben. Ez azt jelenti, hogy azt a kezdő lépést kell megtalálni, ami után akárhogyan is védekezik sötét, legkésőbb a 3. lépésben mattot kap. Az ilyen jellegű feladványokat CYRUS, legfeljebb 5 lépésig, meg tudja oldani.

Álltsa fel az állást az előző fejezetben leírtaknak megfelelően. Ügyeljen arra, hogy CYRUS tudja, melyik játékos következik. Állítsa be a feladvány szintet az S gombbal. Kilépve az „ÁLLÁS-VÁLTOZTATÁS” üzemmódból, nyomja meg az L gombot, erre CYRUS elkezd gondolkodni.

Először megnézi, van-e olyan lépés, amivel egyből mattot tud adni. Ha nincs, az üzenetek képernyőjére kiírja: „NINCS MATT 1 LÉPÉSBEN”, majd keresi a lehetőséget a két lépésben adható mattrá . . . stb. Ha talált olyan lépést, ami után (mondjuk) 3 lépésben mattot tud adni, kiírja: „MATT 3 LÉPÉSBEN”, és azonnal meglépi ezt a lépést a sakktáblán. Ezután Ön meglépheti a védekező lépést, majd CYRUS meglépi a következő lépést stb. Ezek után Ön visszavehet néhány lépést, kipróbálhat más védelmet, hogy lássa, hogyan válaszol arra CYRUS.

Ha CYRUS nem talál olyan lépést, ami után öt lépésen belül mattot tud adni, akkor kiírja: „NINCS MATT 5 LÉPÉSBEN”, és meglépi az általa legjobbnak tartott lépést:

Megjegyzés:

- a) Ha CYRUS talál egy „irodalom szerinti” – lépést, meglépi azt mindenféle elemzés nélkül.
- b) CYRUS nem tud olyan feladványt megoldani, amihez gyalogot bástyára, futóra vagy huszárra kell cserélni.

19. JÁTSZMÁK KIMENTÉSE ÉS BETÖLTÉSE

A játszmákat (nem csak az állást, hanem a lépések feljegyzését is) fel lehet írni kazettára, majd később be lehet tölteni. Amikor Ön élni kíván ezzel a lehetőséggel, nyomja le az M gombot. Ezután a következő lehetőségek közül választhat:

a) Játszma kimentése:

Nyomja le a K betűt, majd adjon a játszmának egy nevet (a név legfeljebb 16 betűt tartalmazhat, amelyek között nem lehet sem szóköz, sem ékezetes betű). Ezután állítsa a magnót felvételre és nyomja le a **RETURN** billentyűt. Ezzel elkezdődik a játszma kimentése. Ha ez véget ért, a program visszatér a játékhöz, kiírja: „ÖN LÉP”.

b) Játszma betöltés:

Tekerje vissza a kazettát, majd nyomja le a gépen a B gombot. Gépelve be a kimentett játszma nevét, majd üsse le a **RETURN** billentyűt. Megjelenik a „Searching” üzenet. Ezután kapcsolja a magnót lejátszásra. Ha a gép megtalálta a játszmát a megadott névvel, kiírja a „Reading” üzenetet és a játszma nevét. A betöltés végén látható a sakktáblán a játszma állása, ahogy az a kimentéskor volt.

c) Visszatérés a játékhöz:

Ha az M gombot csak véletlenül nyomta le, üssön le bármilyen billentyűt a B és a K kivételével, erre a program kilép a magnókezelő üzemmódból és visszatér a játékhöz.

Ha a játszma nevének gépelése közben hibát követett el, a **DEL** billentyűvel törölheti az utolsó begépelte betűt.

Bármelyik magnóműveletet félbeszakíthatja a **CTRL** és az **ESC** gomb egyidejű lenyomásával. Erre a program visszatér a játékhöz.

20. NYOMTATÓ KEZELÉS

Az N gomb lenyomásával adhat a gépnek nyomtató kezelő utasításokat. Erre a gép kiírja a képernyőre az utasításokat, amelyek közül Ön választhat:

- a) nyomja le a P vagy az S gombot, aszerint, hogy soros vagy párhuzamos interfészű nyomtatót használ-e. Amíg ezt nem teszi, nem lehet nyomtatni sem.

b) a J gomb lenyomásával kinyomtathatja a már megtett lépéseket. Pl.:

8	b	h	f	v	k	f	h	b
7	g	g	g	g	g	g	g	g
6	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.
2	G	G	G	G	G	G	G	G
1	B	H	F	V	K	F	H	B
	a	b	c	d	e	f	g	h

1 e2-e4
 1 c7-c5
 2 g1-f3
 2 d7-d6
 3 d2-d4
 3 c5xd4
 4 f3xd4
 4 g8-f6
 5 b1-c3
 5 e7-e6
 6 f1-e2
 6 f8-e7
 7 O-O
 7 O-O
 8 c1-f4
 8 e6-e5

c) az Á gomb lenyomására a gép a játszma pillanatnyi állását nyomtatja ki. Pl.:

8	b	h	f	v	.	b	k	.
7	g	g	.	.	f	g	g	g
6	.	.	.	g	.	h	.	.
5	.	.	.	.	g	.	.	.
4	.	.	.	H	G	F	.	.
3	.	.	H	.	.	.	.	.
2	G	G	G	.	F	G	G	G
1	B	.	.	V	.	B	K	.
	a	b	c	d	e	f	g	h

- d) az F gomb lenyomásával kapcsolhatja be vagy ki a folyamatos nyomtatást (egy csillag jelzi a bekapcsolt állapotot). A folyamatos nyomtatás azt jelenti, hogy minden lépést, amint az megtörtént, a gép azonnal kiír a nyomtatóra.
- e) további lehetőségek választására az O gombot kell lenyomni. Ezután kiválaszthatja a soros nyomtató sebességét, és meghatározhatja, hogy a CR karaktereket kövesse-e LF, vagy sem.

Bármely más gomb lenyomására az e) pont alatti menüből a fő nyomtató menübe, onnan pedig az üzenetekhez tér vissza a program.

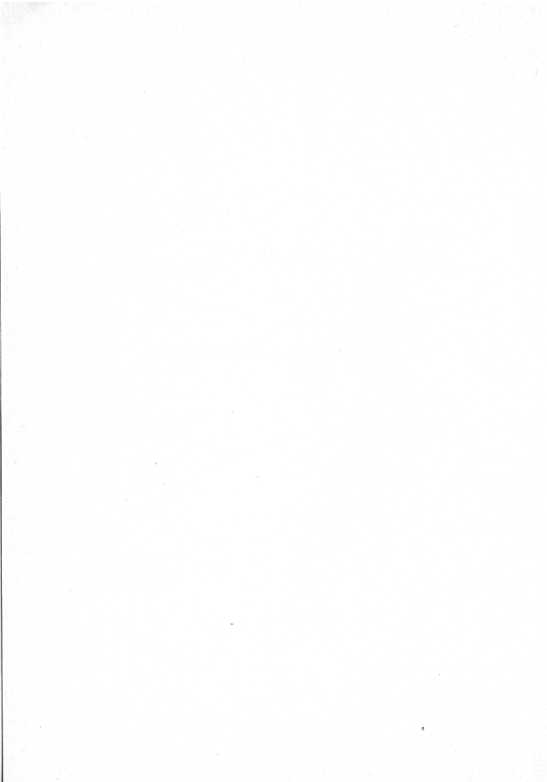
21. AZ UTASÍTÁSOK ÖSSZEFOGLALÁSA

- Á** Belépés az „ÁLLÁS-VÁLTOZTATÁS” üzemmódba
 - Á – visszatérés a játékhoz
 - B – bástya
 - C – színváltóztatás
 - F – futó
 - G – gyalog
 - H – huszár
 - K – király
 - L – mindkét oldalon Ön játszik
 - Ó – óranullázás
 - T – a sakktábla törlése
 - V – vezér
 - Z – egy mező törlése
- B** gyalog cseréje bástyára
- D** bemutató játék (mindkét oldalon CYRUS játszik)
- E** az elemzés kiírása
- F** gyalog cseréje futóra
- H** gyalog cseréje huszárra
- J** ha Ön lép, lépésjavaslat, ha CYRUS, az addig legjobbnak vélt lépés kiírása
- L** a lépésre következő fél megváltóztatása, ha a program lép, akkor jelentése: „lépj azonnal”
- M** Magnó művelet
 - B – játszma betöltés
 - K – játszma kimentés
 - bármilyen más – visszatérés a játékhoz
- N** Nyomtató művelet
 - Á – állás nyomtatás
 - F – folyamatos nyomtatás be/ki

- J — játszma feljegyzés nyomtatás
- O — további opciók: sebesség, LF
- P — párhuzamos nyomtató
- S — soros nyomtató
- bármilyen más — visszatérés a játékhoz
- R a sakktábla megfordítása
- S játékerő változtatás
- U új játék
- RETURN — igen
- bármilyen más — nem
- V gyalog cseréje vezérre
- < visszalépés
- > előrelépés
- szóköz — képernyőváltás sakktábláról üzenetekre és vissza

FÜGGELÉK

A SAKKJÁTÉK SZABÁLYAI



1. A sakktábla és a sakkfigurák

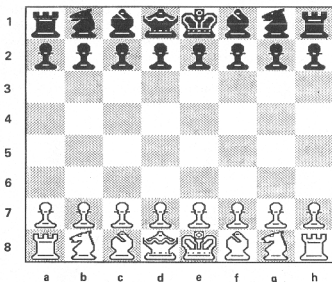
A sakkot két játékos játssza egy 64 mezőből álló táblán. A játék kezdetén mindkét játékosnak 16 sakkfigurája, vagy más néven sakkbábuja van. Az egyik játékos figurái világos, a másiké sötét színűek. Az egyszerűség kedvéért szokás magukat a játékosokat is világosnak – illetve sötétnek nevezni.

Hatféle sakkfigura van. A játék elején mindkét játékosnak egy királya, egy vezére, két bástyája, két futója, két huszára és nyolc gyalogja van. A CYRUS-II program a következőképpen ábrázolja a figurákat:

Király		
Vezér		
Bástya		
Futó		
Huszár		
Gyalog		

A legfontosabb bábu a király, minthogy a játék célja az, hogy az ellenfél királyát olyan helyzetbe hozzuk, ahol nem kerülheti el a leütést.

A következő ábrán látható a figurák elhelyezkedése a játék elején:



A sakktábla helyzete lényeges: mindkét játékos felől nézve a jobb alsó mező világos színű. Figyeljük meg a vezérek helyét: a saját színükön állnak (a világos vezér világos, a sötét vezér sötét mezőn).

2. Lépések

A játékosok felváltva lépnek a figurákkal. Ez azt jelenti, hogy amikor egy játékos következik lépésre, köteles egy figuráját áthelyezni vagy egy üres mezőre, vagy egy olyan mezőre, ahol az ellenfél egyik figurája áll, amelyet ebben az esetben el kell távolítani a tábláról (a figurát „leütötték”). Egyetlen egy esetben szabad egyszerre két figurával lépni, a „sáncolás” esetén (4. pont).

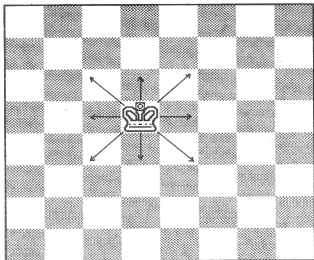
Az első lépést mindig világos teszi.

(Figyelem! Az első lépés is egy figurával történik. Az az elterjedt szokás, hogy két bábuval kezdenek, szabálytalan!)

Minden figura más szabályok szerint mozoghat a táblán; most sorra áttekintjük ezeket a szabályokat.

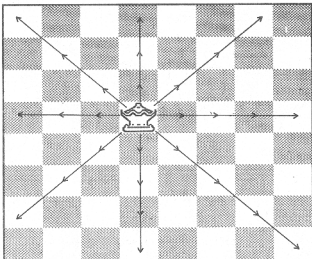
a) A király.

A király egy mezővel léphet bármilyen irányba, föl, le, jobbra, balra vagy átlósan. Tehát az üres tábla közepén 8 lehetséges lépése van.



b) A vezér:

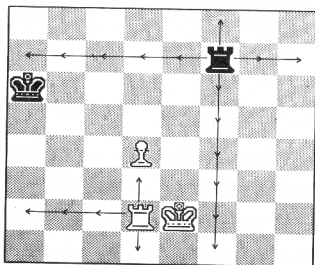
A vezér bármilyen egyenes irányba bármennyi mezővel léphet. Az üres tábla közepéről 27 mezőre léphet. Emiatt a nagy mozgékonyága miatt a vezér a legértékesebb figura.



Ahogy majd a későbbiekben meglátjuk, a bástya és a futó is képes, a vezérhez hasonlóan arra, hogy egy lépéssel a tábla egyik szélétől a másikra lépjen. De a három bábú közül egyik sem ugorhat keresztül semmilyen másik figurát (A sáncolásra vonatkozó kivételt, amikor a bástya „átugrik” a királyon, lásd a 4. pontban.)

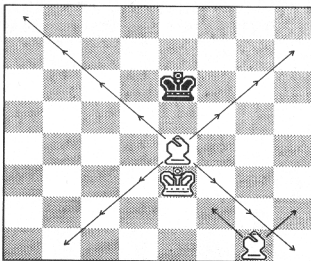
c) A bástya:

A bástya vízszintesen vagy függőlegesen mozoghat. A következő ábrán a sötét bástya 14 lépés közül választhat. A világos bástyának viszont csak 5 féle lépése van – minthogy nem léphet keresztül másik figurán.



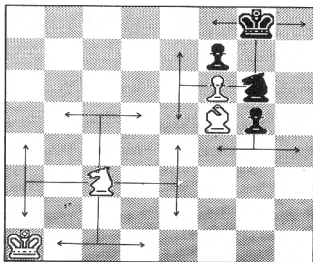
d) A futó:

A futó átlós irányban mozoghat. Jegyezzük meg, hogy a futó mindvégig ugyanolyan színű mezőn marad, amilyen a játék elején állt.



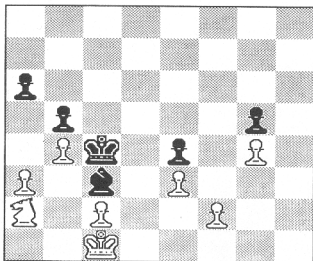
e) A huszár:

A huszár lépését leginkább egy L betűhöz hasonlíthatjuk. A huszár kettőt lép vízszintesen vagy függőlegesen, majd egyet az előző irányra merőlegesen. A huszárnak megvan az a rendkívüli tulajdonsága, hogy átléphet a kiindulási és a célmező között levő figurákon.



Még mielőtt áttekintenénk a gyalogok lépéseire vonatkozó szabályokat, nézzük meg hogyan történnek az ütések. Ha a már leírt figurák közül bármelyik olyan mezőre lép, ahol ellenséges bábu állt, azt leüti. (Ütni sohasem kötelező, csak lehetőség.)

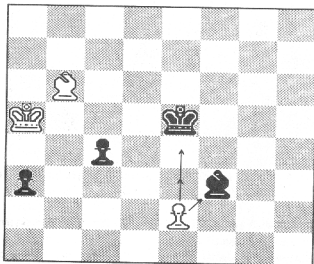
Például:



Ebben az állásban ha világos lép, leütheti a huszárával a sötét futót. A huszár odalép, ahol a futó állt, a futó pedig lekerül a tábláról. Válaszul a sötét király visszaüthet – leütheti a világos huszárt.

Ebben az állásban a világos gyalog léphet egyet előre, vagy leütheti a sötét bástyát. A sötét gyalogok egyike sem léphet.

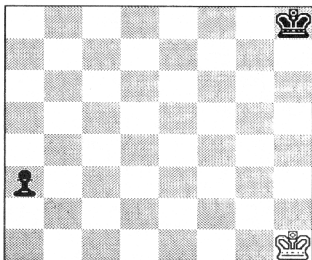
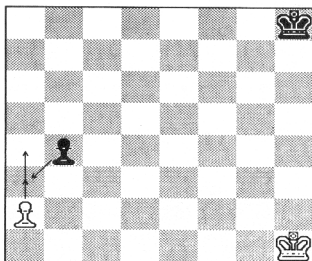
A legelső lépésével a gyalog léphet két mezőt is előre, ha a játékos úgy akarja (és az előtte lévő két mező üres). Ez nem kötelező, léphet legelőször is egy mezőt, de akkor már később nincs lehetősége két mezőt egyszerre előre lépni.



Itt a világos gyalog három lépés közül választhat, léphet egyet vagy kettőt előre, vagy leütheti a sötét futót.

Még két különleges lépése van a gyalognak: az ún. „en passant” ütés és a gyalog cseréje más figurára.

Tegyük fel, hogy az egyik világos gyalog a kezdő mezején áll és egy sötét gyalog már úgy megközelítette, hogy ha a világos gyalog egyet lép, leütheti. A szabályok szerint ilyenkor akkor is leütheti a sötét gyalog a világost (vagy fordítva, ha a tábla másik szélén fordul elő hasonló állás), ha a világos gyalog kettőt lép előre, a sötét gyalog mellé. Ezt azonban csak közvetlenül a kettős lépés után teheti, később már nem.



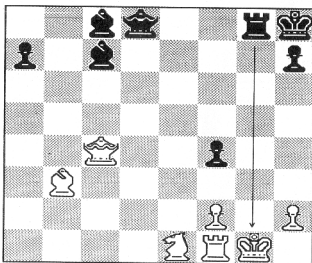
Az első állásban a világos gyalog akár egyet, akár kettőt lép előre, a sötét leütheti. A második ábra mutatja a sötét gyalog helyzetét az ütés után.

Amikor egy gyalog eléri a tábla utolsó sorát, ki kell cserélni egy értéke-
sebb figurára, akár vezérre, bástyára, huszárra, vagy futóra. A gyalog he-
lyére (az utolsó sorban) ilyenkor a játékos feltesz egy általa választott fi-
gurát. Legtöbbször vezért, mivel ez a legértékesebb figura, de néha célsze-
rű, (pl. patt elkerülése érdekében, lásd 5. pont) más figurát.

3. Sakk és matt

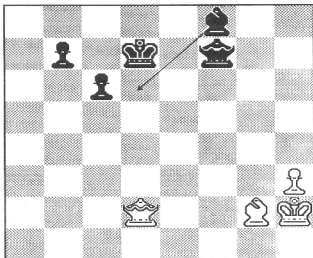
Egy figurát „megtámadtak”, ha egy ellenséges figura olyan helyzetbe került, hogy leütheti a következő lépésben. (Egy üres mezőt is meg lehet támadni – ez azt jelenti, hogy ha erre a mezőre tennénk egy figurát, a támadó figura le tudná ütni.) Ha az egyik játékos megtámadja a másik királyát, azt mondjuk, hogy a király sakkot kapott, vagy másképpen – sakkban van. Ilyenkor a sakkot kötelező elhárítani.

A következő ábrákon látható néhány példa a sakkadásra és a sakk elhárítására.



Itt a világos király sakkot kapott a sötét bástyától. Világos három lépés közül választhat: beléphet a királlyal a sarokba, a huszárral beléphet a király elé, vagy leütheti a sötét bástyát a vezérrel.

A következő példán a világos vezér ad sakkot a sötét királynak. Ha sötét a futóval belép a király és a vezér közé, akkor viszont ő ad sakkot világosnak.

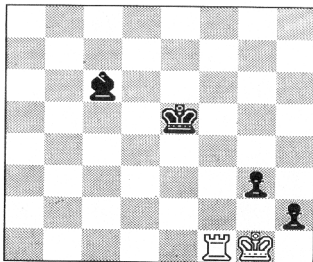


A következő ábra az ún. felfedett sakkot mutatja be. Ha a világos futó lép, akkor sötét egy másik világos bábutól, a bástyától lesz sakkban. Ha a futó leüti a sötét gyalogot, a sötét király egyszerre két figurától kap sakkot. A kettős sakk elhárításának egyetlen módja a királlyal történő kilépés.

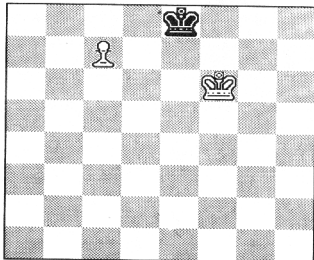


Ha a játékos nem tudja a sakkhelyzetét megszüntetni, akkor a játszmát elvesztette – mattot kapott.

Például:



Itt világos kapott mattot.

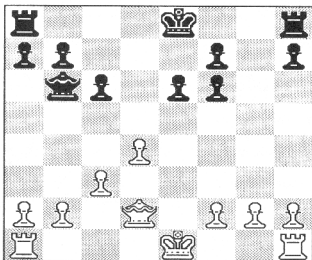


Ebben az állásban világos mattot tud adni, ha belép a gyaloggal és vezérre cseréli.

4. Sáncolás

A sáncolás egy különleges lépés, amikor a játékos egyszerre lép a királlyal és a bástyával.

Sáncolni csak akkor lehet, ha a király és a bástya a kezdő helyzetükben áll. A király kettőt lép a bástya felé, majd a bástya átugorja a királyt és a király kezdeti és véghelyzete közti mezőre lép. (A helyes gyakorlat az, ha a királlyal lépünk először – CYRUS-szal játszva csak így lehet.)



sáncolás előtt



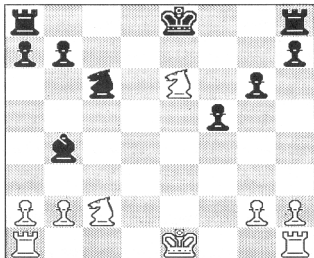
világos a király, — sötét a vezér oldalára sáncolt

A király oldalára történő sáncolást rövid, a vezéroidalit hosszú sáncnak is nevezik.

Sáncolni nem szabad, ha

- bármilyen színű figura áll a király és a bástya között
- a király, vagy az a bástya amelyekkel sáncolni akarunk, már lépett a játszmában
- a király sakkban áll
- az a mező, amely felett a király átlép, vagy az, ahová lép, támadás alatt áll.

Példa:



Most világos nem sáncolhat, mert sakkban áll. Viszont ha a sakkra a sötét futó leütésével válaszol, azután már bármikor sáncolhat. Sötét sem sáncolhat, mert azokat a mezőket, amelyek felett a király áthaladna, támadja a világos huszár.

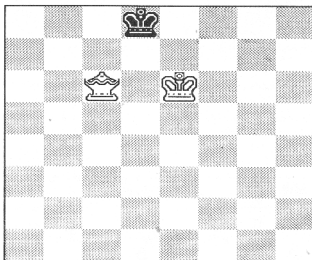


Ebben az állásban világos nem sáncolhat a király oldalára, mert sakkba lépne. Viszont sáncolhat vezéroidalra, mert az x-szel jelölt mezőt, amelyet a sötét futó támad, nem a király, hanem a bástya lépi át. Sötét (ha ő lenne lépésen) nem sáncolhat, mert a huszár a király és a bástya között áll.

5. A patt és a döntetlenek egyéb fajtái

Ha a lépésen levő játékos királya nincs sakkban, viszont egyetlen figurájával sem tud egyetlen szabályos lépést sem tenni – a játszma döntetlen. Ezt a döntetlen-fajta pattnak nevezik.

Példa:



Itt sötét nincs sakkban, viszont lépni sem tud – patt.

Ha a játszma folyamán pontosan ugyanaz az állás háromszor fordul elő úgy, hogy ugyanaz a játékos következik lépésre, a játszma eredménye úgyszintén döntetlen.

Akkor is döntetlen az eredmény, ha 50 pár egymásutáni lépés során nem történik sem ütés, sem gyaloglépés. E szabály alól van egy pár kivétel, amelyek néhány ritka végjátékra vonatkoznak.

Végül akkor is döntetlen lehet az eredmény, ha a játékosok úgy egyeznek meg.

DELTA - MGSZ Ny. (86166)

VIDEOTON

ELEKTRONIKAI VÁLLALAT
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI GYÁRA