Σχολή σκακιού Karpov M804

Εγχειρίδιο χρήστη

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

1 Σημαντικές πληροφορίες ... 4
1.1 Χρήση κομματιών παιχνιδιού ... 4
1.2 Επαναφορά διακόπτη ... 4
1.3 Σημειώσεις ασφαλείας ... 4
1.4 Σημειώσεις ασφαλείας για μπαταρίες ... 4
2 Εγκαθιστώ ... 5
2.1 Μπαταρίες ... 5
2.2 Επιλογή γλώσσας ... 5
2.3 Απενεργοποίηση / Ενεργοποίηση ... 6
3 Η λειτουργία "βοήθεια" ... 6
4 Το κύριο μενού ... 6
5 Επιλογή παιχνιδιού ... 6
6 Παίζοντας ένα παιχνίδι ... 7
6.1 Γενικά ... 7
6.2 Σκάκι ... 8
6.2.1 Επιλογή της λειτουργίας ... 8
6.2.2 Κάνοντας κινήσεις ... 8
6.2.3 Ειδικές κινήσεις ... 9
6.2.4 Επίπεδα δύναμης παιχνιδιού ... 9
6.2.5 Ξεκινώντας με μειωμένο υλικό ... 10
6.2.6 Παιχνίδι "Rated" (↕□) ... 10
6.2.7 Προβλήματα σκακιού (σύντροφος σε 2 ή 3 κινήσεις) ... 10
6.2.8 Ασκήσεις σκακιού (↕) ... 11
6.3 Πούλια ... 12
6.4 Reversi ... 12
6.5 Τέσσερα-σε-σειρά ... 12
6.6 Αλεπού και χήνες ... 13
6.7 Ακρίδα ... 13
6.8 Nim ... 14
6.8.1 Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι ... 14
6.8.2 Το έργο ... 15
6.9 Το παιχνίδι της Northcote ... 15
6.9.1 Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι ... 15
6.9.2 Το έργο ... 15
6.9.3 Τέλος του παιχνιδιού ... 16
7 Ειδικά χαρακτηριστικά ... 16
7.1 Επίπεδα δύναμης παιχνιδιού (παιχνίδια εκτός από το σκάκι) ... 16
7.2 Συμβουλές ... 16
7.3 Ανάκληση του παιχνιδιού σας ... 16
7.4 Αντίστροφη πλακέτα (□) ... 17
7.5 Ρύθμιση θέσης (#) ... 17
7.6 Επιλογές ... 18

7.6.1 Ακούγεται ... 19
7.6.2 Στυλ ... 19
7.6.3 LCD αντίθεση ... 19
7.6.4 Λειτουργία «Διαιτητή» ... 19
7.6.5 Γλώσσα ... 20
7.6.6 Δάσκαλος ... 20
8 Χρήσεις των χειριστηρίων (περίληψη) ... 21
9 Παράρτημα: Οι κανόνες των παιχνιδιών που είναι εγκατεστημένοι σε αυτόν τον υπολογιστή ... 21
9.1 Πώς να παίξετε σκάκι ... 21
9.2 Πώς να παίξετε πούλια ... 22
9.2.1 Η σανίδα και τα κομμάτια ... 22
9.2.2 Ο άντρας και πώς κινείται ... 22, 22
9.2.3 Σύλληψη εχθρικών κομματιών ... 22
9.2.4 Ο βασιλιάς και πώς κινείται ... 23, 23
9.3 Πώς να παίξετε Reversi ... 24
9.3.1 Το χαρτόνι και τα κομμάτια ... 24
9.3.2 Έναρξη του παιχνιδιού ... 24
9.3.3 Συνέχιση του παιχνιδιού ... 24
9.3.4 Αποτέλεσμα του παιχνιδιού ... 25
9.4 Πώς να παίξετε τέσσερα στη σειρά ... 25
9.5 Πώς να παίξετε αλεπού και χήνες ... 26
9.6 Πώς να παίξετε Halma - Grasshopper ... 26
9.7 Πώς να παίξετε Nim ... 26
9.8 Πώς να παίξετε το Northcotes ... 27
10 Απόρριψη ... 27
11 Τεχνικές προδιαγραφές ... 27
12 Εγγύηση, συντήρηση και εισαγωγή ... 28

1 Σημαντικές πληροφορίες

1.1 Χρήση παιχνιδιών

Εάν χρησιμοποιείτε κομμάτια με μαγνήτες στις βάσεις και η κίνηση σας δεν φαίνεται να έχει καταχωρημένο, πιέστε προς τα κάτω με το άκρο των κομματιών.

Οι μαγνήτες στις βάσεις του σκακιού και άλλων παιχνιδιών ΔΕΝ είναι απαραίτητοι για το σωστό λειτουργία του υπολογιστή. Εάν ένας μαγνήτης πέσει από τη βάση ενός κομματιού, συνεχίστε να τον χρησιμοποιείτε ο κανονικός τρόπος χωρίς τον μαγνήτη και ο υπολογιστής θα λειτουργεί σωστά.

1.2 Διακόπτης επαναφοράς

Μερικές φορές οι υπολογιστές δυσλειτουργούν λόγω ηλεκτροστατικής εκφόρτισης ή άλλων ηλεκτρικών διαταραχές ή όταν τοποθετούνται μπαταρίες. Εάν συμβεί αυτό, σπρώξτε μια λεπτή ράβδο στο RESET τρύπα στο πίσω μέρος του υπολογιστή και πιέστε προς τα κάτω για περίπου ένα δευτερόλεπτο. Αυτό επαναφέρεται ο υπολογιστής, διαγράφει τη μνήμη του και τον επαναφέρει σε κανονική λειτουργία.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αυτό το προϊόν δεν έχει σχεδιαστεί για να είναι άνοσο στις επιδράσεις της ηλεκτροστατικής εκφόρτισης, ισχυρή ηλεκτρομαγνητική ακτινοβολία ή άλλες ηλεκτρικές διαταραχές μετά από δυσλειτουργία κάτω τέτοιες συνθήκες δεν είναι κρίσιμες. Ο διακόπτης επαναφοράς περιλαμβάνεται στη σχεδίαση για να επιτρέπεται στη μονάδα επαναφορά στην κανονική λειτουργία και ένα νέο παιχνίδι ξεκίνησε σε περίπτωση δυσλειτουργίας.

1.3 Σημειώσεις ασφαλείας

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ! Αυτό το προϊόν δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών λόγω μικρών μερών που μπορεί να καταποθεί. Κίνδυνος πνιγμού.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ! Αυτό το παιχνίδι περιέχει μαγνήτες ή μαγνητικά εξαρτήματα. Μαγνήτες κολλάνε μεταξύ τους ή η προσκόλληση σε ένα μεταλλικό αντικείμενο μέσα στο ανθρώπινο σώμα μπορεί να προκαλέσει σοβαρό ή θανατηφόρο βλάβη. Ζητήστε αμέσως ιατρική βοήθεια σε περίπτωση κατάποσης ή εισπνοής μαγνητών.

ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΓΙΑ ΜΕΛΛΟΝ ΑΝΑΦΟΡΑ

1.4 Σημειώσεις ασφαλείας για τις μπαταρίες

- Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών λόγω κινδύνου ασφυξίας προκύπτει από την κατάποση μικρών μερών.
- ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ! Κίνδυνος έκρηξης εάν οι μπαταρίες δεν αντικατασταθούν σωστά. Μεταχειρισμένες μπαταρίες πρέπει να απορρίπτεται μόνο σύμφωνα με τις οδηγίες!
- Οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες πρέπει να αφαιρεθούν από τη συσκευή πριν από τη χρήση επαναφορτίζεται.
- Οι μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες δεν πρέπει να επαναφορτίζονται. Κίνδυνος έκρηξης!

- Οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες πρέπει να επαναφορτίζονται μόνο υπό την επίβλεψη ενηλίκων.
- Να αντικαθιστάτε πάντα όλες τις μπαταρίες ταυτόχρονα.
- Κατά την εισαγωγή μπαταριών, προσέχετε πάντα τη σωστή πολικότητα! (+ έως +, - έως -)
- Διαφορετικοί τύποι μπαταριών ή νέες και μεταχειρισμένες μπαταρίες, δεν πρέπει να χρησιμοποιούνται μαζί.
- Οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες πρέπει να αφαιρεθούν από τη συσκευή πριν από τη χρήση επαναφορτίζεται.
- Μην αναμιγνύετε αλκαλικές και κανονικές μπαταρίες (ψευδάργυρος-άνθρακας) και επαναφορτιζόμενες μπαταρίες.
- Φυλάσσετε τις μπαταρίες μακριά από μικρά παιδιά.
- Μην πετάτε τις μπαταρίες στη φωτιά, βραχυκυκλώνετε και μην τις αποσυνδέετε.
- Εάν είναι απαραίτητο, καθαρίστε τις επαφές μπαταρίας και συσκευής πριν τοποθετήσετε τις μπαταρίες.
- Τα κλιπ σύνδεσης της μπαταρίας δεν πρέπει να βραχυκυκλώνονται.
- Μην εκθέτετε τις μπαταρίες σε ακραίες συνθήκες. π.χ. σε καλοριφέρ ή απευθείας ηλιακό φως! Αυξημένος κίνδυνος διαρροών!
- Αφαιρέστε αμέσως πλήρως αποφορτισμένες μπαταρίες από τη συσκευή. Αυξημένος κίνδυνος διαρροές!
- Αποφύγετε την επαφή με το δέρμα, τα μάτια και τους βλεννογόνους. Σε περίπτωση επαφής με υγρό μπαταρίας, ξεπλύνετε αμέσως τις πληγείσες περιοχές με άφθονο καθαρό νερό και επικοινωνήστε με έναν γιατρό.
- Αφαιρέστε τις μπαταρίες από τη συσκευή όταν δεν χρησιμοποιούνται για μεγάλα χρονικά διαστήματα.
- Οι μπαταρίες πρέπει να εισάγονται και να αντικαθίστανται μόνο από ενήλικες.

2 Ρύθμιση

2.1 Μπαταρίες

Τοποθετήστε τις μπαταρίες στο χώρο στο κάτω πλευρά. Βεβαιωθείτε ότι είναι ο σωστός τρόπος ("+" ταιριάζει με "+"). Ο υπολογιστής πρέπει να ανταποκρίνεται με ένα ηχητικό σήμα. Η *οθόνη υγρών κρυστάλλων* (LCD) πρέπει να εμφανίζεται την αρχική θέση για ένα παιχνίδι Σκακιού, με τη λέξη **Αγγλικά** , "αναβοσβήνει", στην κάτω γραμμή.

Εάν αυτή η οθόνη δεν εμφανιστεί, τοποθετήστε ένα λεπτό αντικείμενο (π.χ. χαρτί κλιπ) στην οπή RESET στην κάτω πλευρά του υπολογιστή, και πατήστε με αυτό.

2.2 Επιλογή γλώσσας

Εάν θέλετε ο υπολογιστής να δώσει τα μηνύματά του στα Αγγλικά, απλώς πατήστε το κουμπί ENTER. Προς την επιλέξτε μια διαφορετική γλώσσα, συνεχίστε να πατάτε □ ή □ μέχρι τα επιθυμητά εμφανιστεί η επιλογή, *στη συνέχεια*, πατήστε Enter. Αυτό το μοντέλο προσφέρει τις γλώσσες Αγγλικά και Γερμανικά.
Εάν θέλετε να αλλάξετε τη γλώσσα εκ των υστέρων, δείτε το κεφάλαιο 7.6.5.

Μπορείτε τώρα να ξεκινήσετε ένα παιχνίδι σκακιο[illegible]ον υπολογιστή να παίζει στα 10 δευτερόλεπτα ανά κίνηση - βλ. § 6.2.2 κ.λπ. Για άλλες δυνατότητες, μεταβείτε σ[illegible] ("Το κύριο μενού").

2.3 Απενεργοποίηση / Ενεργοποίηση

Για να ενεργοποιήσετε όταν δεν αντικαθιστάτε τις μπαταρίες, πατήστε το κουμπί ON / OFF.
Σε γενικές γραμμές, ο υπολογιστής θα απενεργοποιηθεί αυτόματα εάν παραμείνει αδρανής για 8½ λεπτά. Πότε "Off", διατηρεί ακόμα το τρέχον παιχνίδι στη μνήμη του και μπορείτε να συνεχίσετε να παίζετε αργότερα.

3 Η λειτουργία «βοήθεια»

Στις περισσότερες περιπτώσεις εάν πατήσετε το κουμπί ΒΟΗΘΕΙΑ, ένα μήνυμα «κύλισης» εξηγεί τι εσείς μπορεί να κάνει στη συνέχεια. Για να διακόψετε το μήνυμα, πατήστε ESC.

4 Το κύριο μενού

Πατώντας το κουμπί ΕΚΚΙΝΗΣΗ εμφανίζεται το πρώτο στοιχείο στο Κύριο μενού. Πατώντας □ ή □ επανειλημμένα, μπορείτε να δείτε όλα τα στοιχεία:

ΝΕΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	βλ. § 5
ΕΠΙΠΕΔΟ	βλ. §§ 6.2.4, 7.[illegible]
ΑΝΤΙΣΤΡΕΦΩ	βλέπε §7.4 (= [illegible]η πλακέτα)
ΕΠΙΛΟΓΕΣ	βλ. § 7.6
ΕΚΤΙΜΗΣΗ	βλ. § 6.2.6 (= "Αριθμός βαθμολογίας", μόνο στο σκάκι)
ΣΤΗΝΩ	βλ. § 7.5
ΙΧΝΟΣ	βλ. § 7.2

Για να επιλέξετε ένα στοιχείο, επιλέξτε το με □ ή □ και πατήστε ENTER. (Αντ 'αυτού, η ESC επιστρέφει στο προηγούμενη κατάσταση.)

5 Επιλογή παιχνιδιού

Επιλέγοντας ΝΕΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ από το Κύριο Μενού και στη συνέχεια πατώντας □ ή □ επανειλημμένα, μπορείτε δείτε και τους 8 τύπους παιχνιδιών:

ΣΚΑΚΙ	βλ. § 6.2
ΝΤΑΜΑ	βλ. § 6.3
REVERSI	βλ. § 6.4
4 ΣΕ ΣΕΙΡΑ	βλ. § 6.5 (= Four-in-a-Row, που ονομάζεται επίσης "Connect 4")
FOX + G.	βλ. § 6.6 (= Fox και χήνες)
G / HOPPER	βλ. § 6.7 (= Ακρίδα)
NIM	βλ. § 6.8
ΒΟΡΕΙΟΣ	βλ. § 6.9 (= παιχνίδι Northcote's)

Για να επιλέξετε ένα παιχνίδι, εμφανίστε το με □ ή □ και στη συνέχεια πατήστε ENTER. (Η ESC επιστρέφει στο προηγούμενη κατάσταση.)

6 Παίζοντας ένα παιχνίδι

6.1 Γενικά

Η οθόνη LCD (οθόνη υγρών κρυστάλλων) καταγράφει την τρέχουσα κατάσταση στο παιχνίδι και υποδεικνύει το παιχνίδι του υπολογιστή. Σε ορισμένα παιχνίδια (Σκάκι, Four-in-a-Row, Nim, Northcote's Game), πρέπει να το κάνετε λάβετε μερικές αποφάσεις πριν ξεκινήσει το παιχνίδι.

Ο υπολογιστής ή ο χρήστης μπορεί να παίξει πρώτα. Για να κάνετε πρώτα την αναπαραγωγή του υπολογιστή, πατήστε SWAP όταν το παιχνίδι είναι έτοιμο να ξεκινήσει. Το σύμβολο □ ή □ (στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης LCD) δείχνει ποια πλευρά (Λευκό ή Μαύρο) παίζει στη συνέχεια.

Σημείωση: Παρατηρήστε ότι ο πίνακας παιχνιδιού σημειώνεται με τις *συντεταγμένες* του καθενός μεμονωμένο τετράγωνο, π.χ. A1, G6 κ.λπ. Αυτά εμφανίζονται στην κάτω γραμμή της οθόνης LCD όταν κινείστε ανακοινώνεται ή πραγματοποιείται. *Παράδειγμα:* Στο σκάκι, ο υπολογιστής μετακινεί το πιόνι του από e7 έως e5. Η κατώτατη γραμμή δείχνει:

E7 E5

Οι συντεταγμένες **E7** εμφανίζονται «αναβοσβήνουν» και το ίδιο το πιόνι σε αυτό το τετράγωνο της οθόνης LCD σανίδα. Πατήστε το τετράγωνο στο ταμπλό καθώς παίρνετε το πιόνι. Τότε το **E5** «αναβοσβήνει», και το πιόνι εμφανίζεται εναλλασσόμενο μεταξύ e7 και e5. Πατήστε το τετράγωνο e5 καθώς τοποθετείτε το πιόνι εκεί.

Όταν ο υπολογιστής «σκέφτεται», η κάτω γραμμή της οθόνης LCD εμφανίζει μια περιστρεφόμενη Σύμβολο "κλεψύδρα". Μπορεί επίσης να εμφανίσει την κίνηση που εξετάζεται. Για να διακόψετε το υπολογιστή και κάντε την αναπαραγωγή ταυτόχρονα, πατήστε SWAP.
Όταν είναι η σειρά σας να παίξετε, ένα πάτημα στο SWAP κάνει τον υπολογιστή να παίξει στη συνέχεια - δηλαδή αλλάζει πλευρές μαζί σας.

Σφάλματα: Στο σκάκι, αν προσπαθήσετε να παίξετε μια παράνομη κίνηση, ο υπολογιστής θα πει «Αυτή η κίνηση δεν είναι νομικός." Στη συνέχεια, μπορείτε να πατήσετε ΓΙΑΤΙ; για μια εξήγηση, π.χ. «Δεν επιτρέπεται να κάστρο πλευρά του βασιλιά, επειδή ο βασιλιάς έχει μετακινηθεί. " Άλλα σφάλματα υποδεικνύονται από ένα buzz. Εάν η Οι συντεταγμένες απαλείφονται από την κατώτατη γραμμή, ξεκινήστε ξανά την κίνηση.

Οι κανόνες των καλύτερων παιχνιδιών εξηγούνται στο Παράρτημα (§ 9).

6.2 Σκάκι

6.2.1 Επιλογή της λειτουργίας

Αφού επιλέξετε CHESS από τη λίστα των τύπων παιχνιδιών (§ 5), μπορείτε να πατήσετε □ ή □ επανειλημμένα για δείτε τους «τρόπους σκακιού»:

ΚΑΝΟΝΙΚΟ (ο ρυθμός παιχνιδιού αρχικά ορίστηκε σε 10 δευτερόλεπτα)	βλ. § 6.2.2 κ.λπ.
RAPID 30 (γρήγορο παιχνίδι: 30 λεπτά ανά παίκτη ανά παιχνίδι)	βλ. § 6.2.4
RAPID 25 (γρήγορο παιχνίδι: 25 λεπτά ανά παίκτη ανά παιχνίδι)	βλ. § 6.2.4
BLITZ 5 (Blitz Σκάκι: 5 λεπτά ανά παίκτη ανά παιχνίδι)	βλ. § 6.2.4
ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΘΗΚΕ (βαθμολογημένο παιχνίδι: βαθμοί που απονέμονται για τις κινήσεις του χρήστη)	βλ. § 6.2.6
ΑΣΚΗΣΗ	βλ. § 5.2.8
ΜΤ. ΙΝ 2 (ο υπολογιστής αναζητά σύντροφο σε 2 κινήσεις)	βλ. § 6.2.7
(παίξτε μόνο με βασιλιάδες και πιόνια)	βλ. § 6.2.5
(παίξτε μόνο με βασιλιάδες, ιππότες και πιόνια)	βλ. § 6.2.5
(παίξτε μόνο με βασιλιάδες, επισκόπους και πιόνια)	βλ. § 6.2.5
(παίξτε μόνο με βασιλιάδες, κοράκια και πιόνια)	βλ. § 6.2.5
(παίξτε μόνο με βασιλιάδες, βασίλισσες και πιόνια)	βλ. § 6.2.5

Για να επιλέξετε μια λειτουργία, εμφανίστε την και πατήστε ENTER. (Αντ 'αυτού, το ESC επιστρέφει στη λίστα των τύπων παιχνιδιών - § 5.) Προτείνουμε ότι για τα πρώτα σας παιχνίδια επιλέγετε ΚΑΝΟΝΙΚΟ.

6.2.2 Κάνοντας κινήσεις

Για να πραγματοποιήσετε την κίνηση σας, πατήστε τα τετράγωνα *από τα οποία* μετακινείτε και *προς* . Ομοίως για το κίνηση του υπολογιστή: πατήστε τα τετράγωνα «από» και «προς» τα οποία εμφανίζονται «αναβοσβήνουν» στο ΟΘΟΝΗ ΥΓΡΟΥ ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΥ.

Εάν πατήσετε ένα από τα κομμάτια σας και μετά πιέστε ΝΟΜΙΚΟ, ο υπολογιστής σας δείχνει όλες τις κινήσεις που μπορεί να φτιάξει αυτό το κομμάτι. Εμφανίζονται τα τετράγωνα προορισμού, το ένα μετά το άλλο, με το σύμβολο "+".

Στην κατώτατη γραμμή, ένα σύμβολο " **+** " σημαίνει ότι είστε υπό έλεγχο.

Ενώ ο υπολογιστής εμφανίζει τη δική του κίνηση, μπορείτε να έχετε πρόσβαση στο Κύριο μενού (§ 4) και περιέχει ένα επιπλέον στοιχείο: EVALUATE. Επιλέγοντας αυτό το στοιχείο μπορείτε να δείτε μια αξιολόγηση του θέση, π.χ.

192	Ο υπολογιστής πιστεύει ότι έχει ένα πλεονέκτημα που αξίζει σχεδόν 2 πιόνια.
-54	Έχει ένα μειονέκτημα που αξίζει λίγο περισσότερο από το μισό πιόνι.
M2	Μπορεί να αναγκάσει το ματ σε άλλες 2 κινήσεις.

Άνοιγμα Η κίνηση βρίσκεται στη «βιβλιοθήκη» των τυπικών ανοιγμάτων του υπολογιστή.

Πατήστε δύο φορές το ESC ή πατήστε Enter και πραγματοποιήστε την κίνηση του υπολογιστή.

Εάν ο υπολογιστής λέει "Προσέξτε!" ή "Είστε βέβαιοι;", σας προσφέρει ένα μήνυμα "δάσκαλος" - βλ. § 7.6.6 . Επιλέξτε ΓΙΑΤΙ; Να το δω. Εάν θέλετε μπορείτε να αγνοήσετε αυτό το μήνυμα και απλά συνεχίστε πατώντας ESC.

6.2.3 Ειδικές κινήσεις

Castling: Κάνε την κίνηση του βασιλιά πρώτα και ο υπολογιστής σάς καθοδηγεί να μετακινήσετε τον πύργο.

En passant capture: Μετακινήστε το πιόνι που τραβήχτηκε και, στη συνέχεια, πιέστε το τετράγωνο του πιόνι που τραβήχτηκε - όπως υποδεικνύεται από την οθόνη LCD.

Προώθηση πιόνι: Πραγματοποιήστε την κίνηση του πιόνι. Χρησιμοποιήστε τα □ ή □ για να επιλέξετε τον τύπο του κομματιού για προβολή. Όταν το σωστό κομμάτι εμφανίζεται στην οθόνη LCD, πατήστε το τετράγωνο προώθησης (ή ΕΙΣΑΓΩ). Κατά την προώθηση του δικού του πιόνι, ο υπολογιστής επιλέγει πάντα βασίλισσα.

6.2.4 Επίπεδα δύναμης παιχνιδιού

Για να αλλάξετε το επίπεδο:

1. Επιλέξτε ΕΠΙΠΕΔΟ από το Κύριο μενού (§ 4) .
2. Πατήστε επανειλημμένα □ ή το για να ελέγξετε τα επίπεδα.
3. Όταν εμφανιστεί το επιθυμητό επίπεδο, πατήστε ENTER.

Υπάρχουν 30 επίπεδα σκακιού, ως εξής:

4 επίπεδα «διασκέδασης» για αρχάριους. Σε αυτά τα επίπεδα (1 είναι το πιο αδύναμο), ο υπολογιστής κάνει σκόπιμο λάθη.

15 επίπεδα "χρονικής κίνησης", π.χ. **10 S / MV** (= 10 δευτερόλεπτα ανά κίνηση). Εάν το χαρακτηριστικό «δάσκαλος» είναι "Off" (βλ. § 7.6. 6), ο υπολογιστής θα μετακινηθεί εντός του καθορισμένου χρόνου. Διαφορετικά μπορεί πάρτε λίγο περισσότερο. Οι ακόλουθες επιλογές είναι διαθέσιμες: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 110 & 120 δευτερόλεπτα.

10 επίπεδα "χρονισμένου παιχνιδιού", π.χ. **30 M / GM** (= 30 λεπτά ανά παιχνίδι). Κάθε παίκτης έχει το ορίστηκε αριθμός λεπτών για να ολοκληρώσει όλες τις κινήσεις του. Το σύμβολο δείχνει ότι ένα "χρονικό παιχνίδι" βρίσκεται σε εξέλιξη. Σε αυτά τα επίπεδα ο υπολογιστής δεν θα απενεργοποιηθεί αυτόματα (§ 2.3) .
Ο χρόνος που χρησιμοποιείται μέχρι στιγμής εμφανίζεται στην οθόνη LCD. Εάν τελειώσει ο χρόνος, ο υπολογιστής ανακοινώνει «I win "ή" You win "κατά περίπτωση, αλλά το παιχνίδι μπορεί να συνεχιστεί σε" κανονική "λειτουργία: πατήστε ESC και κάντε την κίνηση σας ή πατήστε SWAP αν είναι η σειρά του υπολογιστή. Οι ακόλουθες επιλογές είναι διαθέσιμα: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 45, 60, 90 & 120 λεπτά.
Τα παιχνίδια σε επίπεδα 5, 25 ή 30 λεπτών μπορούν να ξεκινήσουν απευθείας επιλέγοντας το κατάλληλο λειτουργία (βλ. § 6.2.1) .

1 επίπεδο με "χωρίς όριο" - ο υπολογιστής θα συνεχίσει να σκέφτεται μέχρι να πατήσετε SWAP.

6.2.5 Ξεκινώντας με μειωμένο υλικό

Επιλέγοντας την κατάλληλη λειτουργία (§ 6.2.1) , μπορείτε να ξεκινήσετε ένα παιχνίδι με 2 ή 3 τύπους κομματιού μόνο. Αυτό προσφέρει πρακτική για αρχάριους. Τα κομμάτια ξεκινούν στις συνήθεις θέσεις τους και παίζουν προχωρά κανονικά.

6.2.6 «Αξιολογημένο» παιχνίδι (↕□)

Σε ένα «βαθμολογημένο» παιχνίδι, ο υπολογιστής σας δίνει:

- ένα σκορ (0-6) για κάθε κίνηση ·
- μια «βαθμολογία απόδοσης», δηλαδή μια συνολική αξιολόγηση του παιχνιδιού σας στο τρέχον παιχνίδι, υπό την προϋπόθεση ότι έχουν γίνει 10 κινήσεις και από τις δύο πλευρές.
- έναν "αριθμό βαθμολογίας", με βάση τις συσσωρευμένες επιδόσεις σας σε παιχνίδια με βαθμολογία.

Για να παίξετε ένα "αξιολογημένο" παιχνίδι:

1. Επιλέξτε RATED από τη λίστα των τρόπων σκακιού (§ 6.2.1) .
2. Χρησιμοποιώντας □ ή □ και ENTER, επιλέξτε το χρονικό όριο σε δευτερόλεπτα ανά κίνηση. (*Σημείωση:* In «Ονομαστική» λειτουργία, το συνηθισμένο σύστημα επιπέδων - βλ. § 6.2.4 - δεν ισχύει.)

Τα σύμβολα □□ δείχνουν ότι ο υπολογιστής βρίσκεται σε λειτουργία «ονομαστική». Ο χρόνος σας για το τρέχον μετακινήστε το "αντίστροφη μέτρηση" στην οθόνη. Μπορείτε να κερδίσετε περισσότερους πόντους παίρνοντας λιγότερο χρόνο. Εάν το ο χρόνος τελειώνει, μπορείτε ακόμα να κινηθείτε αλλά θα κερδίσετε λιγότερους πόντους.
Το σκορ για την κίνηση σας υποδηλώνεται από μια ακολουθία «μπιπ». (Ένας μακρύς, χαμηλός θόρυβος υποδηλώνει μηδέν.) Το σύνολό σας μέχρι στιγμής εμφανίζεται για 3 δευτερόλεπτα. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου μπορείτε:

- Πατήστε ENTER για να δείτε το τρέχον ποσοστό σας.
- Πιέστε ξανά το ENTER για να δείτε την «βαθμολογία απόδοσης» για το παιχνίδι.

Για να δείτε τον "αριθμό βαθμολογίας" σας, δηλαδή τον μέσο όρο των επιδόσεων μέχρι τώρα, επιλέξτε RATING από το κύριο μενού (§ 4). Για να συνεχίσετε την αναπαραγωγή, πατήστε δύο φορές το ESC.

6.2.7 Προβλήματα σκακιού (σύντροφος σε 2 ή 3 κινήσεις)

Ο υπολογιστής μπορεί να επιλύσει προβλήματα σκακιού για σύντροφο σε 3 κινήσεις (εκτός και αν περιλαμβάνει «υπο-προωθώντας "ένα πιόνι σε έναν πύργο, έναν επίσκοπο ή έναν ιππότη).

1. Ρυθμίστε τη θέση, όπως περιγράφεται στο § 7.5 .
2. Επιλέξτε το επίπεδο που δεν έχει "κανένα όριο" (§ 6.2.4) .
3. Πατήστε SWAP. Εφόσον υπάρχει μια έγκυρη λύση, ο υπολογιστής θα συνεχίσει να αναλύει μέχρι να βρει την κίνηση και, στη συνέχεια, να την εμφανίσει με τον κανονικό τρόπο.
4. Αφού πραγματοποιήσετε την κίνηση έξω, μπορείτε να παίξετε για την αμυντική πλευρά και το υπολογιστής θα βρείτε τις 2 ₀₀ και 3 ₀₀ κινήσεις της λύσης.

Υπάρχει επίσης μια ειδική δυνατότητα για σύντροφο σε 2 κινήσεις, που περιλαμβάνει 10 τυπικά προβλήματα θέσεις. Για να χρησιμοποιήσετε αυτήν τη δυνατότητα, επιλέξτε "ΜΤ. ΙΝ 2 "από τη λίστα των σκακιστικών λειτουργιών (§ 6.2.1). Έπειτα Πατήστε επανειλημμένα □ ή το για να δείτε τα 10 προβλήματα, συν ένα άλλο στοιχείο: **SU** (= ρύθμιση).

- Για να επιλέξετε τη θέση προβλήματος που εμφανίζεται αυτήν τη στιγμή, πατήστε ENTER. Έπειτα πατήστε SWAP και ο υπολογιστής θα βρει και θα εμφανίσει τη λύση.
- Εάν πατήσετε ENTER όταν εμφανίζεται το **SU** , αυτό θα σας οδηγήσει σε λειτουργία «ρύθμισης» (§ 7.6) . Στη συνέχεια, μπορείτε να ρυθμίσετε (π.χ.) μια προβληματική θέση από ένα περιοδικό. Κατά την έξοδο από το "set up" λειτουργία, πατήστε SWAP και ο υπολογιστής θα αναζητήσει έναν σύντροφο σε 2 κινήσεις.

6.2.8 Ασκήσεις σκακιού (↕)

Ο υπολογιστής διαθέτει ένα σύνολο 100 θέσεων άσκησης στις οποίες μπορείτε να προσπαθήσετε να βρείτε το σωστό κίνηση. Για να χρησιμοποιήσετε αυτήν τη δυνατότητα:

1. Επιλέξτε ΑΣΚΗΣΗ από τη λίστα των τρόπων σκακιού (§ 6.2.1) .
2. Χρησιμοποιήστε τα □ / □ και ENTER για να επιλέξετε έναν αριθμό άσκησης. Εμφανίζεται το σύμβολο □ ή □ ποια πλευρά πρόκειται να μετακινηθεί και ένα κυλιόμενο μήνυμα υποδεικνύει την εργασία - π.χ. "Εύρεση του μετακίνηση που θα οδηγήσει σε ματ. " Το σύμβολο ↕ ("αναβοσβήνει") δηλώνει ότι το Η θέση στο διοικητικό συμβούλιο είναι μια άσκηση.
3. Παίξτε την κίνηση που νομίζετε ότι είναι σωστή.

Εάν η κίνηση σας είναι σωστή:

- Ο υπολογιστής εκφωνεί ένα κατάλληλο μήνυμα, π.χ. «Αυτή είναι η κίνηση στο ματ εγώ "και εμφανίζει το σκορ σας για αυτήν την άσκηση. Πατήστε □ εάν θέλετε να δείτε το δικό σας ποσοστό για όλες τις ασκήσεις που έχουν επιλυθεί μέχρι στιγμής.
- Πατήστε ENTER και εμφανίζεται ο επόμενος αριθμός άσκησης. Πιέστε ξανά το ENTER για να επιλέξετε αυτό (ή χρησιμοποιήστε □ / □ και ENTER για να αποκτήσετε διαφορετική άσκηση).

Εάν η κίνηση σας είναι λανθασμένη:

- Ο υπολογιστής ακούγεται και εκφωνεί ένα αντίστοιχο μήνυμα, π.χ. "Αυτό δεν είναι κίνηση."
- Μπορείτε τώρα να πατήσετε ΓΙΑΤΙ; για περαιτέρω εξήγηση, π.χ. «Δεν μπορείς να με ζευγαρώσεις αυτή η κίνηση. " Εάν πατήσετε ΓΙΑΤΙ; για δεύτερη φορά, ο υπολογιστής σας λέει το σωστό κίνηση - π.χ. "Ο πύργος σας στο a2 θα μπορούσε να μετακινηθεί στο e2."
- Μπορείτε να πατήσετε □ για να ανακαλέσετε την κίνηση σας (βλέπε § 7.3) και να δοκιμάσετε μια άλλη.

Κερδίζετε 6 πόντους για τη σωστή πρώτη προσπάθεια, 4 πόντους για τη δεύτερη δοκιμή, 2 για την τρίτη δοκιμή. Εάν το Ο υπολογιστής σας έχει δείξει τη λύση, βαθμολογείτε μηδέν.
Κατά τη διάρκεια μιας άσκησης, η βαθμολογία ποσοστού σας μπορεί να θεωρηθεί ως στοιχείο στο Κύριο μενού (§ 4) . Πατήστε ESC για να επιστρέψετε στην άσκηση. Μετά από ένα διάλειμμα στη σειρά των ασκήσεων (π.χ. εάν εσείς μετάβαση από τον αριθμό 5 στον αριθμό 10), το ποσοστό ξεκινά ξανά από το μηδέν.

Εάν η κίνηση σας (σωστό ή λάθος) δεν δίνει ματ, μπορείτε να πατήσετε SWAP και να παίξετε ενάντια στον υπολογιστή από την προκύπτουσα θέση. Αυτό σας επιτρέπει να εξερευνήσετε το συνέπειες της κίνησής σας, π.χ. για να δείτε πώς επιτυγχάνεται ο συμμαθητής. Σε αυτα

περιστάσεις, ορισμένες λειτουργίες όπως υποδείξεις (βλ. § 7.2) και ανάκληση κινήσεων (βλ. § 7.3) [illegible] δεν θα είναι διαθέσιμο.

6.3 πούλια

Πατήστε τα τετράγωνα *από τα οποία* μετακινείτε και *προς* . Για πολλαπλή λήψη, πατήστε κάθε τετράγωνο όπου προσγειώνεται το κομμάτι σύλληψης.

Κίνηση του υπολογιστή: Η οθόνη LCD δείχνει η *από* πλατεία («αναβοσβήνει») και η *σε* πλατεία, π.χ. **D6C5** - πατήστε το τετράγωνο με την ένδειξη D6 και μετά το τετράγωνο με την ένδειξη C5, καθώς μετακινείτε το κομμάτι. Για πολλαπλή λήψη, πατήστε κάθε τετράγωνο που αναβοσβήνει στην οθόνη LCD.
Μετά από μια σύλληψη, οι κάτω δείχνει γραμμή (π.χ.) **E5 = X** . Πατήστε το τετράγωνο καθώς αφαιρείτε το κομμάτι που συλλήφθηκε εκεί.
Όταν ένα κομμάτι φτάσει στο τετράγωνο «κορώνα», η οθόνη LCD (π.χ.) **A1 =** . Πατήστε το τετράγωνο καθώς αντικαθιστάτε τον άντρα με έναν βασιλιά (αναπαριστάται στην πλακέτα LCD με το σύμβολο).

6.4 Reversi

Πιέστε με το κομμάτι σας καθώς το τοποθετείτε στο τετράγωνό του με το δικό σας χρώμα στο πάνω μέρος. Στο Η σειρά του υπολογιστή, ένα κομμάτι εμφανίζεται «αναβοσβήνει» στην οθόνη LCD. Πατήστε το αντίστοιχο τετράγωνο ως εισάγετε το κομμάτι.

Όταν ένα κομμάτι πρέπει να "αναστραφεί", εμφανίζεται ταλαντωμένο μεταξύ λευκού και μαύρου στην οθόνη LCD σανίδα. Πατήστε το τετράγωνο καθώς γυρίζετε το κομμάτι.

Όταν ο υπολογιστής πρέπει να "περάσει": Υπάρχουν 3 "μπιπ", η οθόνη εμφανίζει σύντομα **PASS** και ο χρήστης έχει μια άλλη σειρά.

Πότε ο χρήστης πρέπει να "περάσει": Η οθόνη εμφανίζει **PASS** . Πατήστε ENTER και συνεχίζεται η αναπαραγωγή.

6.5 Τέσσερα σε σειρά

Το παιχνίδι πραγματοποιείται σε μια περιορισμένη περιοχή του Πίνακας 8x8:
Τα τετράγωνα στην περιοχή παιχνιδιού επισημαίνονται με "+" σημάδια. Η περιοχή μπορεί να έχει ύψος 6, 7 ή 8 σειρών. Στο έναρξη, η κατώτατη γραμμή δείχνει (π.χ.)

ΣΕΙΡΕΣ 6

Μπορείτε να αλλάξετε τον αριθμό των σειρών με □ ή □ όταν η περιοχή αναπαραγωγής είναι το επιθυμητό μέγεθος, πατήστε ΕΙΣΑΓΩ.
Ένας παίκτης εισάγει ένα λευκό κομμάτι στο ταμπλό, τότε ο αντίπαλός του εισάγει ένα μαύρο κομμάτι και παίζει

συνεχίζεται με στροφές. Κάθε κομμάτι πρέπει να τοποθετηθεί σε μια κενή πλατεία, είτε στο κάτω μέρος του μια στήλη ή αλλιώς ένα τετράγωνο πιο «πάνω» από ένα κομμάτι που υπάρχει ήδη εκεί. *Παράδειγμα* : Λευκά παιχνίδια στο e1, το Black παίζει στο d1 και μετά το White παίζει στο e2. Τώρα το Black μπορεί να παίξει στα a1, b1, c1, d2, e3, f1 ή ζ1.
Με τη σειρά σας: Μπορείτε να πατήσετε οποιοδήποτε τετράγωνο στη στήλη όπου εισάγετε ένα κομμάτι.

Με τη σειρά του υπολογιστή: Τοποθετήστε ένα κομμάτι στο τετράγωνο που υποδεικνύεται από την οθόνη LCD και πατήστε προς τα κάτω Με αυτό.

Τέλος του παιχνιδιού: Εάν ένας παίκτης κάνει μια σειρά από 4 ή περισσότερα κομμάτια (οριζόντια, κάθετα ή διαγώνιος), κερδίζει. Εάν δεν έχει γίνει σειρά όταν η περιοχή παιχνιδιού είναι γεμάτη, το παιχνίδι είναι σχεδιάζω.

6.6 Αλεπού και χήνες

Ένας παίκτης έχει τέσσερα λευκά κομμάτια - τις «χήνες», οι οποίες ξεκινούν από τα b8, d8, f8 και h8. Σε κάθε στρίβει, μετακινεί μια χήνα διαγώνια προς τα εμπρός σε μια γειτονική κενή πλατεία - όπως ένας άντρας Ντάμα.
Ο αντίπαλός του έχει ένα μαύρο κομμάτι - την "αλεπού". Η αλεπού κινείται σαν *βασιλιάς* στα πούλια - διαγώνια προς τα εμπρός *ή* προς τα πίσω σε ένα παρακείμενο κενό τετράγωνο.

Αν θέλετε να παίξετε την αλεπού: Ξεκινήστε επιλέγοντας το αρχικό τετράγωνο: a1, c1, e1 ή g1. Βάλε ένα μαύρο κομμάτι στο τετράγωνο, πατήστε το και επιβεβαιώστε με το ENTER.
Στις επόμενες στροφές, απλά πατήστε το τετράγωνο που κινούνται *με* .

Για να παίξετε χήνες: Ξεκινήστε το παιχνίδι πατώντας SWAP. Τοποθετήστε την αλεπού στην αρχική της πλατεία ως υποδεικνύεται από την οθόνη LCD. Για να μετακινήσετε μια χήνα, πατήστε τα τετράγωνα *από τα οποία* μετακινείτε και *από* .

Με τη σειρά του υπολογιστή: Πατήστε τις πλατείες ότι το κομμάτι κινείται *από* και *προς* - όπως αναφέρεται στην οθόνη LCD.

Τέλος του παιχνιδιού: Όταν ένας παίκτης δεν μπορεί να κάνει άλλες κινήσεις, κερδίζει ο αντίπαλός του.

6.7 Ακρίδα

Κάθε παίκτης έχει 10 κομμάτια που ξεκινούν το παιχνίδι στην περιοχή στην κάτω γωνία στα δεξιά του.

Το λευκό κινείται πρώτα. Με τη σειρά του, ένας παίκτης κινείται α κομμάτι με έναν από τους δύο τρόπους:

(α) Το κομμάτι μπορεί να μετακινηθεί σε οποιοδήποτε παρακείμενο κενό τετράγωνο - π.χ. το κομμάτι στο e1 (βλ. διάγραμμα □) μπορεί να μετακινηθεί σε d1, d2 ή e2.

(β) Μπορεί να πηδήξει *πάνω από* ένα παρακείμενο κομμάτι (και των δύο χρωμάτων), πάνω στην κενή πλατεία π.χ. το κομμάτι στο g1 (βλέπε διάγραμμα) μπορεί να μεταβεί στο e3. Το κομμάτι στο f1 μπορεί να φτάσει στο d1 ή το f3 (ή μεταβείτε στο e2).

Για να κάνετε την κίνηση σας: Πατήστε στα τετράγωνα *από τα οποία* μετακινείτε και *από* .

Πολλαπλά άλματα: Εάν ένα κομμάτι που ολοκληρώνει ένα άλμα είναι σε θέση να κάνει ένα άλλο άλμα, μπορεί κάντε το ως μέρος της ίδιας κίνησης (αν και αυτό δεν είναι υποχρεωτικό, όπως συμβαίνει στα πούλια). Έως 8 Τα άλματα μπορούν να γίνουν ταυτόχρονα (αν και χωρίς να προσγειωθούν δύο φορές στην ίδια πλατεία). Πότε πραγματοποιώντας πολλαπλό άλμα, πατήστε κάθε τετράγωνο στη σειρά. Για να τερματίσετε την κίνηση σας όταν είναι δυνατό να γίνει άλμα, πατήστε το τετράγωνο προορισμού για δεύτερη φορά.

Κίνηση του υπολογιστή: Η οθόνη LCD δείχνει η *από* πλατεία («αναβοσβήνει») και η *σε* πλατεία, π.χ. **A8C6** - πατήστε το τετράγωνο με την ένδειξη A8 και στη συνέχεια το τετράγωνο με την ένδειξη C6, καθώς μετακινείτε το κομμάτι. Σε στην περίπτωση πολλαπλού άλματος, συνεχίστε πατώντας κάθε τετράγωνο καθώς "αναβοσβήνει" στην οθόνη.

Αντικείμενο του παιχνιδιού: Για να καταλάβετε την «περιοχή εκκίνησης» του αντιπάλου σας. Μετά την πρώτη κίνηση, *εσείς χάσετε εάν η δική σας περιοχή εκκίνησης είναι πλήρως κατειλημμένη* (από κομμάτια ενός ή και των δύο χρωμάτων).

6,8 Αριθ

Στην αρχική θέση «προεπιλογή», υπάρχουν 4 πασσάλες τεμαχίων:

Οι παίκτες το παίρνουν διαδοχικά για να αφαιρέσουν κομμάτια από ο πίνακας. Με τη σειρά του, ένας παίκτης παίρνει έναν αριθμό κομμάτια από ένα σωρό - μπορεί να είναι το σύνολο στοίβα, ή μόνο ένα κομμάτι, ή οποιονδήποτε αριθμό μεταξύ τους.
Ο παίκτης που παίρνει το τελευταίο κομμάτι κερδίζει - εκτός αν το αντίθετο συμφωνήθηκε στην αρχή του παιχνιδιού.

6.8.1 Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι

Η κατώτατη γραμμή δείχνει **LW** (= "Τελευταίες νίκες στο παιχνίδι") ή **LL** (= "Τελευταία στο παιχνίδι χάνει"). Μπορείς εναλλαγή μεταξύ των δύο χρησιμοποιώντας □ ή □. Όταν εμφανιστεί η επιθυμητή επιλογή, πατήστε ENTER.

Στη συνέχεια, εμφανίζεται η οθόνη **DEFAULT** και έχετε τις εξής επιλογές:
Για να παίξετε από την αρχική θέση "προεπιλογή": πατήστε ENTER.
Για να παίξετε από μια εναλλακτική αρχική θέση:

1. Πατήστε □ ή □ (αυτό εμφανίζει: **ΣΤΗΛΕΣ;**).
2. Πατήστε ένα τετράγωνο σε μία από τις στήλες ch. Αυτή η στήλη θα περιέχει το δεξί σωρό κομμάτια.
3. Πατήστε ENTER και ο αριθμός των κομματιών σε κάθε σωρό αποφασίζεται τυχαία. Τοποθετήστε τα κομμάτια στην πλακέτα όπως υποδεικνύεται στην οθόνη LCD.

6.8.2 Το παιχνίδι

Πατήστε τα *πάνω* και *κάτω* κομμάτια που θέλετε να αφαιρέσετε. Βγάλτε αυτά τα κομμάτια από το ταμπλό, μαζί με όσα βρίσκονται μεταξύ τους. Για να αφαιρέσετε ένα κομμάτι, πατήστε το τετράγωνό του *δύο φορές* .

Με τη σειρά του υπολογιστή:

1. Το πάνω κομμάτι που πρέπει να αφαιρεθεί εμφανίζεται «αναβοσβήνει» στην οθόνη LCD. Πατήστε αυτό το κομμάτι.
2. Τα πάνω και κάτω κομμάτια τώρα "αναβοσβήνουν" εναλλάξ. Πατήστε το κάτω μέρος.
3. Αφαιρέστε αυτό το κομμάτι και εκείνα που βρίσκονται πάνω από αυτό.

6.9 Το παιχνίδι της Northcote

Η "αρχική" αρχική θέση μοιάζει με αυτήν:

Ο παίκτης με τα λευκά κομμάτια ξεκινάει με κίνηση ένα κομμάτι προς τα εμπρός. Μπορεί να φτάσει όσο του αρέσει, αλλά πρέπει να σταματήσει λίγο από το μαύρο κομμάτι στο ίδιο στήλη.
Μαύρες απαντήσεις με τον ίδιο τρόπο. Οι παίκτες κινούνται εναλλάξ έως ότου μπλοκάρουν όλα τα κομμάτια άλλα. Ο παίκτης που κάνει την τελευταία κίνηση χάνει, *εκτός αν* το αντίθετο είχε συμφωνηθεί εκ των προτέρων.

6.9.1 Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι

Η κατώτατη γραμμή δείχνει **LL** (= "Last to play lost") ή **LW** (= "Last to play winins"). Μπορείς εναλλαγή μεταξύ των δύο χρησιμοποιώντας □ ή □. Όταν εμφανιστεί η επιθυμητή επιλογή, πατήστε ENTER.

Στη συνέχεια, εμφανίζεται η οθόνη **DEFAULT** και έχετε τις εξής επιλογές:
Για να παίξετε από την αρχική θέση "προεπιλογή": πατήστε ENTER.
Για να παίξετε από μια εναλλακτική αρχική θέση:

1. Πατήστε □ ή □ (αυτό εμφανίζει: **ΣΤΗΛΕΣ;**).
2. Πατήστε ένα τετράγωνο σε μία από τις στήλες ch. Τα κομμάτια στα δεξιά αυτού η στήλη εξαλείφεται.
3. Πατήστε ENTER και τα μαύρα κομμάτια είναι διατεταγμένα τυχαία. Βεβαιωθείτε ότι το Η θέση στο ταμπλό αντιστοιχεί στην οθόνη LCD.

6.9.2 Το παιχνίδι

Με τη σειρά σας, πατήστε τα τετράγωνα *από τα οποία* μετακινείτε και *προς* .
Παρομοίως, για να πραγματοποιήσετε την κίνηση του υπολογιστή, πατήστε τα τετράγωνα «από» και «προς» που είναι εμφανίζεται "αναβοσβήνει" στην οθόνη LCD.

6.9.3 Τέλος του παιχνιδιού

Αυτό εμφανίζεται ως εξής:

WW	Λευκό κερδίζει
BW	Ο Μαύρος κερδίζει
1: 0	Ο πρώτος παίκτης κερδίζει
0: 1	Ο δεύτερος παίκτης κερδίζει
WW 29:35 (π.χ.)	Λευκό κερδίζει με 35 κομμάτια σε 29 (στο Reversi)
ΣΧΕΔΙΑΖΩ	
ΣΧΕΔΙΟ 3	Ισοπαλία με τριπλή επανάληψη (μόνο σκάκι)
ΣΧΕΔΙΟ 50	Ισοπαλία με κανόνα 50 κινήσεων (μόνο σκάκι)
ΣΤΕΛΗ	Ισοπαλία από αδιέξοδο (μόνο σκάκι)

7 Ειδικά χαρακτηριστικά

7.1 Επίπεδα δύναμης παιχνιδιού (παιχνίδια εκτός από το σκάκι)

Σε παιχνίδια εκτός από το σκάκι, τα επίπεδα αριθμούνται 1-10. Το επίπεδο 1 είναι ταχύτερο και πιο αδύναμο. Προς την επιθεωρήστε και αλλάξτε το επίπεδο:

- Επιλέξτε ΕΠΙΠΕΔΟ από το Κύριο Μενού (§ 4) , έτσι ώστε ο αριθμός επιπέδου «να αναβοσβήνει».
- Συνεχίστε να πατάτε □ ή □ μέχρι να εμφανιστεί ο επιθυμητός αριθμός επιπέδου.
- Πατήστε ENTER και συνεχίστε την αναπαραγωγή.

7.2 Συμβουλές

Για να ζητήσετε από τον υπολογιστή να σας προτείνει μια κίνηση, επιλέξτε HINT από το κύριο μενού (§ 4) . ο Η ένδειξη εμφανίζεται με ένα μήνυμα «κύλισης». Για να απορρίψετε την υπόδειξη, πατήστε ESC. Για να το αποδεχτείτε, πατήστε ENTER και ο υπολογιστής σας καθοδηγεί να πραγματοποιήσετε την κίνηση.

7.3 Ανάκληση του παιχνιδιού σας

Εάν έχετε επιλέξει ένα τετράγωνο "από" αλλά μετά αλλάξετε γνώμη, πατήστε ξανά το τετράγωνο ή πατήστε ESC και ξεκινήστε ξανά.
Αφού πραγματοποιήσετε την κίνηση και την απάντηση του υπολογιστή, ίσως θελήσετε να τις ανακαλέσετε κινείται και παίζει διαφορετικά. Για να αποσύρετε μια κίνηση, πατήστε □. Σε ορισμένες περιπτώσεις, απλά θα χρειαστείτε για να μετακινήσετε το κομμάτι πίσω, πιέζοντας τα τετράγωνα «προς» και «από». Σε άλλες περιπτώσεις, συλλαμβάνεται Τα κομμάτια θα πρέπει επίσης να αντικατασταθούν ή τα κομμάτια Reversi "flipped" κ.λπ. Σε κάθε περίπτωση, *πατήστε το τετράγωνο που εμφανίζεται «αναβοσβήνει» στην πλακέτα LCD και στην κάτω γραμμή*, καθώς προσθέτετε, αφαιρέστε ή αλλάξτε το κομμάτι σε αυτό το τετράγωνο. Βεβαιωθείτε ότι η θέση στο παιχνίδι η πλακέτα αντιστοιχεί σε αυτήν στην πλακέτα LCD. Στη συνέχεια, μπορείτε να παίξετε μια νέα κίνηση (ή πατήστε SWAP για να κάνετε τον υπολογιστή να το κάνει.)

Σελίδα 17

Στο Σκάκι, επαναλαμβάνοντας τη λειτουργία, μπορείτε να πάρετε έως και 8 κινήσεις και από τις δύο πλευρές, και οι συρόμενες κινήσεις μπορούν να αναπαραχθούν μέσω του κουμπιού ☐. Σε άλλα παιχνίδια, μόνο το τελευταίο ζεύγος κινήσεων μπορεί να αποσυρθεί.

7.4 Αντίστροφη πλακέτα (☐)

Μπορεί να θέλετε ο Μαύρος να παίξει "επάνω στο ταμπλό" στο Σκάκι (κ.λπ.), ή "κάτω το ταμπλό" μέσα Ντάμα. Για εναλλαγή της πλακέτας, επιλέξτε INVERT από το Κύριο μενού (§ 4) και , στη συνέχεια, πατήστε ESC για να συνεχίσετε να παίζετε.
Το σύμβολο ☐ δείχνει ότι οι δύο πλευρές παίζουν στην αντίστροφη κατεύθυνση από την κανονική.
Θυμηθείτε ότι τα σήματα συντεταγμένων στα τετράγωνα πρέπει τώρα να αγνοούνται, π.χ. το τετράγωνο με την ένδειξη "C3" αντιμετωπίζεται ως f6.

7.5 Ρύθμιση θέσης (#)

Μπορείτε να δημιουργήσετε μια ειδική θέση στον πίνακα, π.χ. ένα πρόβλημα σκακιού από ένα περιοδικό. Προς την κάντε το, ξεκινήστε επιλέγοντας ΡΥΘΜΙΣΗ από το Κύριο Μενού (§ 4). Η κατώτατη γραμμή τότε περιέχει:

- Το χρωματικό σύμβολο ☐ ή ☐.
- Το σύμβολο #, "αναβοσβήνει", το οποίο δείχνει ότι ο υπολογιστής βρίσκεται σε "λειτουργία ρύθμισης".
- Το σύμβολο ενός τύπου κομματιού (εκτός από το Nim).
- Οι συντεταγμένες ενός τετραγώνου όπου ένα κομμάτι μπορεί να εισαχθεί ή να αφαιρεθεί.

(Στο Four-in-a-Row, υπάρχει μόνο το γράμμα που δηλώνει μια στήλη. Στο Nim υπάρχει το γράμμα για στήλη, ακολουθούμενη από τον αριθμό των κομματιών που περιέχει η στήλη.)

Ενώ ο υπολογιστής βρίσκεται σε "λειτουργία ρύθμισης", μπορείτε να κάνετε οποιοδήποτε από τα εξής:

- Για να καθαρίσετε ένα κομμάτι από ένα τετράγωνο: Πατήστε το τετράγωνο και, στη συνέχεια, πατήστε ESC.

(Δεν είναι δυνατό στο παιχνίδι της Northcote. Στο Four-in-a-Row, πατήστε τη στήλη και μετά ESC στο αφαιρέστε το πάνω κομμάτι. Στο Nim, για να διαγράψετε μια ολόκληρη στήλη, πατήστε τη στήλη και μετά ESC. Προς την αλλάξτε το μέγεθος ενός σωρού, πατήστε τη στήλη και μετά το τετράγωνο στο οποίο θέλετε το πάνω κομμάτι είναι.)

- Για να καθαρίσετε ολόκληρη την πλακέτα: Συνεχίστε να πατάτε ☐ ή ☐ έως ότου η κατώτατη γραμμή να δείχνει **Διαγραφή ;** . (Εναλλακτικά, πατήστε ένα κενό τετράγωνο και ESC.) Στη συνέχεια, πατήστε το πλήκτρο ENTER. (Αδύνατον στο παιχνίδι της Northcote.)

- Για να επιλέξετε έναν τύπο κομματιού για εισαγωγή: Συνεχίστε να πατάτε ☐ ή ☐ έως ότου θέλετε το κομμάτι εμφανίζεται στην κάτω γραμμή. (Μόνο σκάκι και πούλια.)

- Για να αλλάξετε το χρώμα (☐ / ☐): Πατήστε SWAP.

Σελίδα 18

- Για να εισαγάγετε ένα κομμάτι του τρέχοντος χρώματος (και τον τύπο): Πατήστε το επιθυμητό τετράγωνο και στη συνέχεια πατήστε Enter.

(Στο Four-in-a-Row, πατήστε τη στήλη και, στη συνέχεια, πιέστε το πλήκτρο ENTER για να προσθέσετε ένα κομμάτι "πάνω" από οποιοδήποτε υπάρχουν ήδη. Στο Nim, πατήστε τη στήλη και μετά το επάνω τετράγωνο για το σωρό. Στο Northcote's Παίξτε, απλά πιέστε το επιθυμητό τετράγωνο - το κομμάτι μετακινείται εκεί από το προηγούμενο τετράγωνο μέσα τη στήλη.)

Όταν ένας βασιλιάς εισάγεται στο σκάκι, ο βασιλιάς του ίδιου χρώματος αφαιρείται αυτόματα από την προηγούμενη πλατεία του.

Όταν η θέση είναι πλήρης, βεβαιωθείτε ότι το τρέχον χρώμα είναι το ίδιο με το πλάι που θα κάνει την επόμενη κίνηση. Επειτα:

- Για έξοδο από τη λειτουργία «ρύθμισης»: Συνεχίστε να πατάτε ☐ ή ☐ μέχρι να εμφανιστεί η κατώτατη γραμμή **Ετοιμος ?** . Στη συνέχεια πατήστε ENTER. Τώρα μπορείτε να παίξετε από τη νέα θέση - κάντε ένα μετακινήστε ή πατήστε SWAP για να δώσετε εντολή στον υπολογιστή να το κάνει.

Εάν το παιχνίδι είναι αδύνατο από τη θέση που έχετε κατασκευάσει, η οθόνη δείχνει **???** και το ο υπολογιστής παραμένει σε λειτουργία «ρύθμισης». Ένας τύπος στο HELP μπορεί να δώσει περαιτέρω εξήγηση - για παράδειγμα στο Σκάκι, μπορεί να λείπει ένας βασιλιάς ή ο παίκτης του οποίου η σειρά είναι να κινηθεί μπορεί να είναι δίνοντας επιταγή. Μπορείτε να τροποποιήσετε τη θέση για να την καταστήσετε νόμιμη. Αν αντίθετα θέλετε να εγκαταλείψετε , συνεχίστε να πατάτε ☐ ή ☐ έως ότου η κατώτατη γραμμή να δείξει **Ακύρωση;** . Στη συνέχεια, πιέστε το πλήκτρο ENTER για επιστροφή στο Κύριο μενού (§ 4) .

Σημείωση: Στο σκάκι δεν μπορείτε να κάνετε κάστρο με ένα κομμάτι που έχει εισαχθεί σε λειτουργία "set-up". Για την κατασκευή α θέση όπου είναι δυνατή η ρίψη, μπορείτε να ξεκινήσετε από τη θέση «νέο παιχνίδι» και να φύγετε μόνο οι βασιλιάδες και οι πύργοι, ενώ άλλα κομμάτια αναδιατάσσονται ξεχωριστά.

7.6 Επιλογές

Μπορείτε να προσαρμόσετε διάφορες παραμέτρους αφού επιλέξετε OPTIONS από το Κύριο μενού (§ 4) . Αυτό εμφανίζει το πρώτο στοιχείο στο "Επιλογές υπομενού". Πατήστε επανειλημμένα ☐ ή το για να δείτε όλα τα αντικείμενα:

Ήχοι βλ. § 7.6.1
ΣΤΥΛ βλ. § 7.6.2 (μόνο σκάκι)
ΣΥΝΕΧΕΙΑ βλ. § 7.6.3 (= αντίθεση LCD)
ΠΡΟΣΦΟΡΑ βλ. § 7.6.4 (= "Διαιτητής")
ΓΛΩΣΣΑ βλ. § 7.6.5
ΠΑΙΔΑΓΩΓΟΣβλ. § 7.6.6 (μόνο σκάκι)

Για να επιλέξετε ένα στοιχείο, εμφανίστε το και πατήστε ENTER. (Η ESC επιστρέφει στο προηγούμενο μενού - § 4.)

Σελίδα 19

7.6.1 Ήχοι

Για να αλλάξετε την ένταση των προφορικών μηνυμάτων και των ηχητικών σημάτων:

1. Επιλέξτε SOUNDS από το υπομενού Επιλογές (§ 7.6) .
2. Χρησιμοποιήστε τα ☐ ή ☐ για να προβάλετε τις 4 ρυθμίσεις. Ο τόμος **3** είναι πιο δυνατός. Εάν έχει επιλεγεί ο τόμος **0** , ο υπολογιστής λειτουργεί σιωπηλά.
3. Πατήστε ENTER όταν εμφανιστεί η επιθυμητή ένταση.
4. Πατήστε δύο φορές το ESC για να συνεχίσετε την αναπαραγωγή.

Με τον ήχο "off" (**0**), ο υπολογιστής εμφανίζει **ΣΦΑΛΜΑ** στην κάτω γραμμή αντί να δίνει το «buzz λάθους». Πατήστε οποιοδήποτε τετράγωνο στον πίνακα για να διαγράψετε αυτό το μήνυμα.

7.6.2 Στυλ

Για να ορίσετε το στυλ του σκακιού του υπολογιστή:

1. Επιλέξτε ΣΤΥΛ από το υπομενού Επιλογές (§ 7.6) .
2. Χρησιμοποιήστε το ☐ ή το ☐ για να δείτε τα 5 στυλ: Κανονικό, Ενεργό, Επιθετικό, Πολύ παθητικό, Παθητικός.
3. Πατήστε ENTER όταν εμφανιστεί το επιθυμητό στυλ.
4. Πατήστε δύο φορές το ESC για να συνεχίσετε την αναπαραγωγή.

7.6.3 Αντίθεση LCD

Για να αλλάξετε την αντίθεση:

1. Επιλέξτε CONT. από το υπομενού Επιλογές (§ 7.6) .
2. Χρησιμοποιήστε τα ☐ ή ☐ για να ελέγξετε τις 10 ρυθμίσεις αντίθεσης.
3. Πατήστε ENTER όταν επιτευχθεί η επιθυμητή αντίθεση.
4. Πατήστε δύο φορές το ESC για να συνεχίσετε την αναπαραγωγή.

7.6.4 Λειτουργία «Διαιτητή»

Στη λειτουργία «διαιτητής», ο υπολογιστής σας επιτρέπει να παίξετε και για τις δύο πλευρές. (Για παράδειγμα μπορείτε παίξετε ενάντια σε έναν φίλο - ο υπολογιστής θα ενεργεί απλώς ως «διαιτητής», ελέγχοντας ότι κινούνται είναι νόμιμα και ανακοινώνουν το αποτέλεσμα κ.λπ.) Για να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε αυτήν τη λειτουργία:

1. Επιλέξτε REF. από το υπομενού Επιλογές (§ 7.6) .
2. Πατήστε ENTER για εναλλαγή μεταξύ **0** και **1** .
3. Πατήστε δύο φορές το ESC για να συνεχίσετε την αναπαραγωγή.

Στη λειτουργία «διαιτητή» δεν υπάρχουν υποδείξεις (§ 7.2) ή μηνύματα «εκ[illegible]6.6).

Σελίδα 20

7.6.5 Γλώσσα

Για να αλλάξετε τη γλώσσα των μηνυμάτων:

1. Επιλέξτε ΓΛΩΣΣΑ από το υπομενού Επιλογές (§ 7.6) .
2. Χρησιμοποιήστε τα ☐ ή ☐ για να δείτε τις διαθέσιμες γλώσσες.
3. Πατήστε ENTER όταν εμφανίζεται η επιθυμητή γλώσσα.
4. Πατήστε το ESC δύο φορές για να επιστρέψετε στο παιχνίδι.

7.6.6 Δάσκαλος

Στο σκάκι, η λειτουργία «δάσκαλος» εφιστά την προσοχή σας σε αδύναμες κινήσεις και σας προειδοποιεί για τις απειλές του υπολογιστή. Μπορείτε να καθορίσετε τον βαθμό βοήθειας που θέλετε από αυτήν τη δυνατότητα, ως εξής:

1. Επιλέξτε TUTOR από το υπομενού Επιλογές (§ 7.6) .
2. Χρησιμοποιήστε τα ☐ ή ☐ για να ελέγξετε τις τρεις διαφορετικές ρυθμίσεις.
3. Πατήστε ENTER όταν εμφανιστεί η επιθυμητή ρύθμιση.
4. Πατήστε το ESC δύο φορές για να επιστρέψετε στο παιχνίδι.

Εάν έχει επιλεγεί η ρύθμιση **1** : Το σύμβολο "κονίαμα" εμφανίζεται και ο υπολογιστής θα εμφανιστεί πείτε "Είστε σίγουροι;" αν πιστεύει ότι η τελευταία σας κίνηση είναι λάθος. Μπορείτε τότε να κάνετε οποιοδήποτε από τα ΕΠΟΜΕΝΟ:

- Πατήστε ΓΙΑΤΙ; για εξήγηση, π.χ.

  «Θα μπορούσες να με ματ.»
  «Μπορώ να πάρω με ασφάλεια αυτό το κομμάτι.»
  "Θα μπορούσατε να κερδίσετε υλικό αξίας 3 πιόνια."

- Πατήστε ΓΙΑΤΙ; και πάλι, για να πούμε την κίνηση που πιστεύει ο υπολογιστής ότι έχετε αναπάντητες.
- Πατήστε ☐ και κάντε την κίνηση σας πίσω (βλ. § 7.3) .
- Πατήστε ESC για να αφήσετε την κίνηση σας να σταματήσει.

Εάν επιλεγεί η ρύθμιση **2** : Εμφανίζεται η "πλακέτα κονιάματος" "αναβοσβήνει". Εκτός από την ένδειξη τα λάθη σας, ο υπολογιστής θα πει "Προσέξτε!" αν η τελευταία της κίνηση περιέχει απειλή.
Μπορείτε τότε να πατήσετε ΓΙΑΤΙ; για εξήγηση, π.χ.
«Απειλώ τον μαμά.»

Ένας δεύτερος τύπος ΓΙΑΤΙ; αποκαλύπτει την απειλούμενη κίνηση. Όταν είστε έτοιμοι, πατήστε ESC και συνεχίστε να παίξετε.

Επιλέξτε τη ρύθμιση **0** εάν θέλετε να κάνετε χωρίς τα μηνύματα «δάσκαλος».

Σελίδα 21

8 Χρήσεις των χειριστηρίων (περίληψη)

ON / OFF Ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί τον υπολογιστή. Όταν «σβήνει», θυμάται ακόμα το ρεύμα παιχνίδι, το οποίο μπορεί να συνεχιστεί αργότερα.

ΑΡΧΗ Παρέχει πρόσβαση στο Κύριο μενού, επιτρέποντάς σας να ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι ή να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε των ειδικών χαρακτηριστικών.

☐ ☐ Αυτά τα κουμπιά σας επιτρέπουν να ελέγχετε όλα τα στοιχεία ενός μενού. Επίσης, με ☐ εσάς μπορεί να αποσύρει μία ή περισσότερες κινήσεις.

ΕΙΣΑΓΩ Επιλέγει το στοιχείο που εμφανίζεται αυτήν τη στιγμή σε ένα μενού. Σε ορισμένες περιπτώσεις σας οδηγεί το επόμενο στάδιο μιας λειτουργίας.

ESC Επιστρέφει από ένα υπομενού στο Κύριο μενού ή από το Κύριο μενού στο κανονικές συνθήκες παιχνιδιού. Χρησιμοποιείται σε ορισμένες άλλες περιπτώσεις για την εκκαθάριση ενός μηνύματος από την κατώτατη γραμμή και αφήστε το παιχνίδι να προχωρήσει.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ Κάνει τον υπολογιστή να παίξει στη συνέχεια, δηλαδή ανταλλάξτε πλευρές μαζί σας. Στην αρχή του α παιχνίδι, πατήστε SWAP αν θέλετε ο υπολογιστής να παίξει πρώτα. Οταν ο ο υπολογιστής «σκέφτεται», το SWAP το διακόπτει.

ΒΟΗΘΕΙΑ Εμφανίζει ένα κυλιόμενο μήνυμα που αναφέρει ποιες επιλογές έχετε στη διάθεσή σας.

ΝΟΜΙΚΟΣ Στο σκάκι, αφού πατήσετε ένα κομμάτι, μπορείτε να πατήσετε ΝΟΜΙΚΟ για να δείτε τι κινεί αυτό μπορεί να φτιάξει κομμάτι.

ΓΙΑΤΙ ? Μπορείτε να πατήσετε ΓΙΑΤΙ; για περαιτέρω εξήγηση όταν (α) λαμβάνετε ένα Σκάκι Μήνυμα «δάσκαλος», ή (β) ο υπολογιστής υποδεικνύει ότι η λύση σας για ένα σκάκι η άσκηση είναι λάθος.

ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ Επιστρέφει στην κατάσταση κατά την οποία οι μπαταρίες φορτώθηκαν για πρώτη φορά. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε την περίπτωση ενός προβλήματος που δεν καταλαβαίνετε.

9 Παράρτημα: Οι κανόνες των παιχνιδιών που έχουν εγκατασταθεί αυτός ο υπολογιστής

9.1 Πώς να παίξετε σκάκι

Για τους κανόνες του παιχνιδιού Σκάκι, ρίξτε μια ματιά στο βιβλίο με τίτλο "KARPOV CHESS SCHOOL". Εκεί μπορείτε επίσης να βρείτε τις 100 ασκήσεις που περιγράφονται, οι οποίες περιέχονται στον υπολογιστή.

Σελίδα 22

9.2 Πώς να παίξετε πούλια

9.2.1 Ο πίνακας και τα τεμάχια πούλια

Τα πούλια (ή τα πρόχειρα) παίζονται σε καρό 8x8 σανίδα. Τα κομμάτια κινούνται μόνο σε μαύρες πλατείες. Καθένα από οι αντίπαλοι ("Μαύρο" και "Λευκό") ξεκινούν με 12 κομμάτια, διατεταγμένα όπως φαίνεται στη δεξιά πλευρά:

Οι παίκτες το παίρνουν με τη σειρά του για να μετακινήσουν ένα κομμάτι στο α χρόνος. Ο Μαύρος κινείται πρώτα. *Το αντικείμενο του παιχνιδιού είναι να Αφήστε τον αντίπαλό σας χωρίς κινήσεις*. Αυτό είναι συνήθως επιτυγχάνεται με τη σύλληψη όλων των κομματιών του, αλλά κερδίζετε επίσης εάν ακινητοποιείτε όλα αυτά αποκλείοντας τα.
Μερικές φορές κανένας παίκτης δεν μπορεί να κερδίσει. Αυτό είναι συχνά συμβαίνει όταν απομένουν μόνο μερικά κομμάτια, ο ίδιος αριθμός σε κάθε πλευρά.

9.2.2 Ο άντρας και πώς κινείται

Στην αρχή, καθένα από τα 24 κομμάτια ονομάζεται *άντρας*. Η συνήθης κίνηση του είναι ένα τετράγωνο διαγώνια προς τα εμπρός, σε μια κενή πλατεία. Στην αρχική θέση (π.χ.), ο μαύρος είναι ενεργοποιημένος Το c3 μπορεί να μετακινηθεί στο b4 ή το d4. Σε απάντηση, ο Λευκός μπορεί να μετακινήσει τον άντρα του από το b6 είτε στο a5 είτε στο c5. ή ο άντρας του στο h6 μπορεί να πάει στο g5. και τα λοιπά.

9.2.3 Σύλληψη εχθρικών κομματιών

Ένας άντρας συλλαμβάνει ένα εχθρικό κομμάτι μετακινώντας *δύο* τετράγωνα προς τα εμπρός κατά μήκος της διαγώνιας, πηδώντας πάνω ο εχθρός να προσγειωθεί στην κενή πλατεία.
Το εχθρικό κομμάτι αφαιρείται από το ταμπλό. *Σε Πούλια, αν μπορείτε να κάνετε μια σύλληψη, πρέπει να το κάνετε Έτσι.*

Σε αυτή τη θέση ο Μαύρος έχει την επιλογή δύο συλλαμβάνει:

- Ο άντρας στο c3 μπορεί να συλλάβει τον λευκό στο d4 πηδώντας πάνω του και προσγειώνοντας ε5.
- Ο άντρας στο e3 μπορεί να συλλάβει τον ίδιο λευκό με το άλμα στο c5.

Και στις δύο περιπτώσεις, ο άνθρωπος που κάνει τη σύλληψη θα συλληφθεί με τη σειρά. Τότε (όπως μπορείτε να δείτε), κάθε παίκτης θα συλλάβει έναν ακόμη άντρα.

Πολλαπλές συλλήψεις: Εάν ένα κομμάτι σύλληψης προσγειωθεί σε ένα τετράγωνο από το οποίο μπορεί να δημιουργήσει άλλο σύλληψη, τότε πρέπει να το κάνει - ως μέρος της ίδιας κίνησης. Στο αριστερό διάγραμμα παρακάτω, το

Σελίδα 23

ο μαύρος στο a1 πρέπει να συλλάβει τον λευκό άντρα στο b2, προσγειώνοντας στο c3. Ο ίδιος άνθρωπος πρέπει στη συνέχεια μεταβείτε στο a5 (αφαίρεση του λευκού στο b4), και στη συνέχεια c7 (αφαίρεση του άντρα στο b6).

Ο κανόνας σχετικά με τις πολλαπλές λήψεις δεν λέει ότι πρέπει να καταγράψετε όσα κομμάτια σε ένα μετακινηθείτε όπως μπορείτε. Στη δεξιά θέση, ο μαύρος στο c1 μπορεί και πρέπει να πηδήξει e3, συλλαμβάνοντας τον λευκό άντρα στο d2. Τότε ο ίδιος μαύρος έχει δύο επιλογές. Μπορεί να πηδήξει στο g5 και έπειτα στο e7, αφαιρώντας τους λευκούς από τα f4 και f6. ή μπορεί να μεταβεί στο c5, καταγράφοντας ένας λευκός άντρας στο d4.

9.2.4 Ο βασιλιάς και πώς κινείται

Όταν ένας άντρας φτάσει στην άκρη του σκάφους είναι αμέσως «στέφθηκε» - προήχθη σε *βασιλιά*. (Προς την δείξτε το σε μια παραδοσιακή πλακέτα πούλια, τοποθετούμε ένας άντρας πάνω από έναν άλλο.) Οι βασιλιάδες μπορούν να κινούνται (και σύλληψη) προς τα πίσω, καθώς και προς τα εμπρός. Εδώ Λευκό έχει έναν βασιλιά στο d2 και ο Μαύρος έχει έναν βασιλιά στο a5. Εάν είναι Λευκός για να μετακινηθεί, ο βασιλιάς του μπορεί να πάει στα c1, e1, c3 ή e3. Αν είναι η κίνηση του Black, ο βασιλιάς του στο a5 θα μεταβεί στο c3, σύλληψη του λευκού στο β4. Στη συνέχεια μπορεί να πηδήξει e5 (σύλληψη του άνδρα στο d4), ή αλλιώς στο e1 (σύλληψη του βασιλιά στο d2)

Σημείωση: Εάν ένας άντρας προσγειωθεί στο τετράγωνο της κορώνας κάνοντας μια σύλληψη, μπορεί να *μην* συλλάβει ένα άλλο κομμάτι του εχθρού ως μέρος της ίδιας κίνησης.

Σελίδα 24

9.3 Πώς να παίξετε το Reversi

9.3.1 Η σανίδα και τα κομμάτια

Στο Reversi οι παίκτες χρησιμοποιούν ένα σετ 64 δίσκων, ή παίζοντας κομμάτια, τα οποία είναι λευκά από τη μία πλευρά και μαύρο από την άλλη. Στην αρχή, η πλακέτα 8x8 είναι άδεια. Ένας παίκτης ("Μαύρο") έχει 32 κομμάτια με τη μαύρη πλευρά προς τα πάνω. Ο αντίπαλός του («Λευκός») έχει 32 κομμάτια με το λευκή εμφάνιση.
Κάθε φορά που είναι η σειρά του, ένας παίκτης τοποθετεί ένα από τα κομμάτια του, με το δικό του χρώμα στο πάνω μέρος, σε μια κενή πλατεία του διοικητικού συμβουλίου - υπό τον όρο ότι μπορεί να το κάνει σύμφωνα με τους κανόνες που θα το κάνουν να εξηγηθεί.

9.3.2 Έναρξη του παιχνιδιού

Το μαύρο τοποθετεί ένα κομμάτι σε ένα από τα τέσσερα κεντρικά τετράγωνα: d4, e4, d5 ή e5. Ο Λευκός αποκρίνεται από τοποθετώντας ένα κομμάτι σε ένα άλλο από αυτά τα τετράγωνα. Ο Μαύρος καταλαμβάνει τότε ένα τρίτο κεντρικό τετράγωνο και Το λευκό καταλαμβάνει το υπόλοιπο. Σε αυτό το σημείο υπάρχουν δύο πιθανά μοτίβα: -

9.3.3 Συνέχιση του παιχνιδιού

Το παιχνίδι συνεχίζεται σύμφωνα με τον ακόλουθο κανόνα:

Όταν είναι η σειρά του, ένας παίκτης τοποθετεί ένα κομμάτι στο ταμπλό με τέτοιο τρόπο ώστε ένα ή περισσότερα κομμάτια του αντίθετου χρώματος περικλείονται, σε μια διακεκομμένη ευθεία γραμμή, μεταξύ αυτού του νέου κομμάτι και ένα άλλο από το χρώμα του παίκτη.

Η γραμμή των κομματιών μπορεί να είναι οριζόντια, κάθετη ή διαγώνια.
Έτσι, στην αριστερή θέση (πάνω), ο Μαύρος μπορεί να εισάγει ένα κομμάτι στο f4, «σάντουιτς» κομμάτι στο e4 μεταξύ των μαύρων στα f4 και d4. Ο Μαύρος θα μπορούσε επίσης να παίξει στα f3, f5 ή f6. Στο δεξιά θέση, μπορεί να παίξει στα c5, d6, e3 ή f4. Το κομμάτι του αντίθετου χρώματος, «Σάντουιτς» μεταξύ των νέων και παλιών κομματιών του παίκτη, αναποδογυρίζεται για να δείξει το ίδιο χρώμα ως τα δύο κομμάτια που το περικλείουν.

Σελίδα 25

Στην αριστερή θέση παρακάτω, ο Μαύρος μπορεί να παίξει στο e2. Στη συνέχεια, τα λευκά κομμάτια στα e3, e4 και Το e5 περικλείεται σε μια αδιάλειπτη κατακόρυφη γραμμή μεταξύ του νέου μαύρου κομματιού και του πάνω ε6. Τα 3 λευκά κομμάτια αναποδογυρίζονται, έτσι ώστε να φαίνεται η μαύρη πλευρά τους. αυτοί είναι «Συλλήφθηκε», αλλά παραμένουν στο ταμπλό.

Το ίδιο κομμάτι μπορεί να αλλάξει χρώμα αρκετές φορές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και περισσότερες από μία σειρές κομμάτια μπορούν να αλλάξουν ταυτόχρονα. Στη δεξιά θέση (πάνω), εάν το White παίζει στο g4, αυτό «Συλλαμβάνει» κομμάτια σε 3 κατευθύνσεις: f5-e6-d7, f4 και f3-e2.
Εάν ένας παίκτης *δεν μπορεί να* τοποθετήσει ένα κομμάτι με τέτοιο τρόπο ώστε να περιβάλλει και να συλλάβει ένα ή περισσότερα κομμάτια του αντίθετου χρώματος, πρέπει να «περάσει» και ο αντίπαλος του έχει μια άλλη σειρά.

9.3.4 Αποτέλεσμα του παιχνιδιού

Κανένας παίκτης δεν μπορεί να εισάγει περισσότερα από 32 κομμάτια. Το παιχνίδι τελειώνει όταν και οι δύο είναι ανίκανοι για να παίξει και ο νικητής είναι αυτός με περισσότερα κομμάτια του δικού του χρώματος στο ταμπλό. Αν αυτοί και οι δύο έχουν τον ίδιο αριθμό, το παιχνίδι είναι ισοπαλία.

9.4 Πώς να παίξετε τέσσερα στη σειρά

4 Το Four-in-a-Line είναι ένα παιχνίδι για δύο παίκτες. Ο πίνακας παιχνιδιών περιορίζεται σε 7 κάθετες σειρές. Αν και οι σειρές προσφέρουν συνήθως χώρο για 6 τεμάχια, ο υπολογιστής σας προσφέρει την επιλογή χρησιμοποιώντας έναν μεγαλύτερο πίνακα. Ένας παίκτης ("Λευκός") χρησιμοποιεί τα λευκά κομμάτια, ο αντίπαλός του ("Μαύρο") τα μαύρα κομμάτια.

Το "Λευκό" ξεκινά τοποθετώντας ένα κομμάτι σε οποιοδήποτε τετράγωνο στην κάτω σειρά (a1-g1). Οι παίκτες στη συνέχεια παίρνουν στροφές για να τοποθετήσουν τα κομμάτια τους, μία κάθε κίνηση. Κάθε κομμάτι πρέπει να τοποθετηθεί σε ένα ελεύθερο τετράγωνο, είτε στο κάτω μέρος γραμμή ή πάνω από ένα κομμάτι που είναι ήδη στη θέση του.

Εδώ, ο Λευκός ξεκινά τοποθετώντας ένα κομμάτι στο d1. Ο Μαύρος μπορεί τώρα να τοποθετήσει ένα κομμάτι απευθείας πάνω το λευκό κομμάτι (d2) ή οποιοδήποτε ελεύθερο τετράγωνο στην κάτω σειρά (a1, b1, c1, e1, f1, g1, h1). Εάν ο Μαύρος τοποθετήσει ένα κομμάτι στο e1, το Λευκό μπορεί να το τοποθετήσει

Σελίδα 26

d2, e2 ή στην κάτω σειρά. Η τοποθέτηση θα μπορούσε να μοιάζει με αυτό: Στη δεύτερη του κίνηση, ο Μαύρος μπορεί να καταλάβει ένα από τα τετράγωνα a1, b1, c1, d3, e2, f1, g1 ή h1. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να τοποθετήστε τέσσερα κομμάτια του ίδιου χρώματος με τέτοιο τρόπο ώστε να σχηματίζουν συνεχή κατακόρυφο, οριζόντια ή διαγώνια ευθεία γραμμή. Ο πρώτος παίκτης που πέτυχε αυτό κερδίζει το παιχνίδι. Εάν κανένα των παικτών πετυχαίνει, το αποτέλεσμα είναι ισοπαλία.

9.5 Πώς να παίξετε αλεπού και χήνες

Ένας παίκτης έχει τέσσερα λευκά κομμάτια - τις «χήνες», οι οποίες ξεκινούν από τα b8, d8, f8 και h8. Σε καθε στρίβει, μετακινεί μια χήνα διαγώνια προς τα εμπρός σε μια γειτονική κενή πλατεία - όπως ένας άντρας Ντάμα. Ο αντίπαλός του έχει ένα μαύρο κομμάτι - την "αλεπού". Η αλεπού κινείται σαν βασιλιάς Πούλια - διαγώνια προς τα εμπρός ή προς τα πίσω σε ένα παρακείμενο κενό. Όταν ένας παίκτης είναι ανίκανος να κάνει άλλες κινήσεις, κερδίζει ο αντίπαλός του.

9.6 Πώς να παίξετε Halma - Grasshopper

Κάθε παίκτης έχει 10 κομμάτια που ξεκινούν το παιχνίδι στην περιοχή στο κάτω γωνία στα δεξιά του. Το λευκό κινείται πρώτα. Με τη σειρά του, ένας παίκτης μετακινεί ένα κομμάτι με έναν από τους δύο τρόπους:

- Το κομμάτι μπορεί να μετακινηθεί σε οποιαδήποτε γειτονική κενή πλατεία - π.χ. από e1 έως d1, d2 ή e2.
- Μπορεί να πηδήξει πάνω από ένα παρακείμενο κομμάτι (και των δύο χρωμάτων), πάνω στο άδειο τετράγωνο πέρα από - π.χ. το κομμάτι στο g1 (βλ. διάγραμμα) μπορεί να μεταβεί στο e3. ο το κομμάτι στο f1 μπορεί να μεταβεί στο d1 ή το f3 (ή να μετακινηθεί στο e2).

Πολλαπλά άλματα: Εάν ένα κομμάτι που ολοκληρώνει ένα άλμα είναι σε θέση να κάνει ένα άλλο άλμα, μπορεί κάντε το ως μέρος της ίδιας κίνησης (αν και αυτό δεν είναι υποχρεωτικό, όπως συμβαίνει στα πούλια). Έως 8 Τα άλματα μπορούν να γίνουν ταυτόχρονα (αν και χωρίς να προσγειωθούν δύο φορές στην ίδια πλατεία). Πότε πραγματοποιώντας πολλαπλό άλμα, πατήστε κάθε τετράγωνο στη σειρά. Για να τερματίσετε την κίνηση σας όταν είναι δυνατό να γίνει άλμα, πατήστε το τετράγωνο προορισμού για δεύτερη φορά.

Αντικείμενο του παιχνιδιού: Για να καταλάβετε την «περιοχή εκκίνησης» του αντιπάλου σας. Μετά την πρώτη κίνηση, εσείς χάσετε εάν η δική σας περιοχή εκκίνησης είναι πλήρως κατειλημμένη (από κομμάτια ενός ή και των δύο χρωμάτων)

9.7 Πώς να παίξετε Nim

Στην αρχική θέση «προεπιλογή», υπάρχουν 4 σωροί: The
Οι παίκτες το παίρνουν διαδοχικά για να αφαιρέσουν κομμάτια από το ταμπλό. Με τη σειρά του, α Ο παίκτης παίρνει πολλά κομμάτια από ένα σωρό - μπορεί να είναι το ολόκληρο σωρό, ή μόνο ένα κομμάτι, ή οποιονδήποτε αριθμό μεταξύ τους. Ο παίκτης ποιος παίρνει το τελευταίο κομμάτι κερδίζει - εκτός αν συμφωνήθηκε το αντίθετο στην αρχή του παιχνιδιού.

Σελίδα 27

9.8 Πώς να παίξετε το Northcotes

Ο παίκτης με τα λευκά κομμάτια ξεκινάει με κίνηση ένα κομμάτι προς τα εμπρός. Μπορεί να φτάσει όσο του αρέσει, αλλά πρέπει να σταματήσει λίγο από το μαύρο κομμάτι στο ίδιο στήλη. Μαύρες απαντήσεις κάνοντας το ίδιο. ο Οι παίκτες κινούνται εναλλάξ μέχρι να είναι όλα τα κομμάτια κλειδώνει ο ένας τον άλλον. Ο παίκτης που κάνει το τελευταίο η κίνηση χάνει, εκτός εάν το αντίθετο είχε συμφωνηθεί εκ των προτέρων.

10 Απόρριψη

Απορρίψτε τα υλικά συσκευασίας με φιλικό προς το περιβάλλον τρόπο χρησιμοποιώντας το σχετικά δοχεία συλλογής που παρέχονται για το σκοπό αυτό.

Οι μπαταρίες δεν πρέπει να απορρίπτονται στα κανονικά οικιακά απορρίμματα. Οι καταναλωτές είναι νομικά δεσμευμένο να απορρίπτει σωστά τις μπαταρίες, στα σημεία συλλογής που έχουν για αυτό το σκοπό, όπως σε καταστήματα που πωλούν μπαταρίες.

Στο τέλος της διάρκειας ζωής της, η συσκευή πρέπει να απορρίπτεται σωστά, μέσα σύμφωνα με την οδηγία ΕΚ 2012/19 / ΕΚ. Στη συνέχεια, κατάλληλα μέρη της συσκευής να ανακυκλωθούν, μειώνοντας τη ρύπανση του περιβάλλοντος. Για περισσότερες πληροφορίες, παρακαλώ επικοινωνήστε με την τοπική εταιρεία διάθεσης αποβλήτων ή τη δημοτική σας διοίκηση.

11 Τεχνικές προδιαγραφές

ΠΡΟΪΟΝ: υπολογιστής σκακιού με οθόνη LCD, που λειτουργεί με μπαταρίες

ΣΗΜΕΙΟ: M804

ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ: 3 x R6 / LR6 (AA, Mignon), 1,5 V

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αυτό το προϊόν δεν προστατεύεται έναντι των ισχυρών ηλεκτροστατικών φορτίων ηλεκτρομαγνητική ακτινοβολία ή άλλες ηλεκτρικές παρεμβολές, ως δυσλειτουργία ως αποτέλεσμα του αυτές οι συνθήκες δεν είναι κρίσιμες. Σε περίπτωση δυσλειτουργίας, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το κουμπί RESET στην κάτω πλευρά της συσκευής για να επαναφέρετε τη συσκευή σε κανονική λειτουργία και να ξεκινήσετε μια νέα παιχνίδι.

Αυτό το προϊόν πληροί τις απαιτήσεις της Οδηγίας ΕΚ 2014/30 / ΕΚ (Οδηγία EMC).

Η τροποποίηση των προδιαγραφών (ειδικά όσον αφορά τις τεχνικές εξελίξεις) επιφυλάχθηκε και εξαιρούνται τα λάθη.

Σελίδα 28

Αυτό το εγχειρίδιο συντάχθηκε προσεκτικά και το περιεχόμενό του ελέγχθηκε προσεκτικά για ακρίβεια. Αν, Παρά όλες τις προσδοκίες, αυτές οι οδηγίες περιέχουν ωστόσο λάθη, αυτό δεν θα αποτελούν λόγο για τυχόν αξιώσεις.

Αυτό το εγχειρίδιο χρήσης, συμπεριλαμβανομένων αποσπασμάτων αυτού, δεν μπορεί να αναπαραχθεί χωρίς προηγούμενη γραφή άδεια.

Πνευματικά δικαιώματα © 2016, MILLENNIUM 2000 GmbH, Aschheim, Γερμανία.

12 Εγγύηση, συντήρηση και εισαγωγή

Λεπτομέρειες σχετικά με τους όρους εγγύησης, τη διαχείριση της εγγύησης και άλλες πληροφορίες σέρβις μπορεί να είναι βρίσκεται στην κάρτα εγγύησης που περιλαμβάνεται ξεχωριστά στη συσκευή. Σε περίπτωση παράπονο, επικοινωνήστε με τη διεύθυνση υπηρεσίας που αναφέρεται. Εάν δεν έχετε πλέον την εγγύησή σας διαθέσιμη κάρτα, επικοινωνήστε με τον συνεργάτη μας στην Αγγλία, είτε τηλεφωνικώς είτε μέσω του δικτυακός τόπος:

DES UK Ltd
Ενότητα B7
Βιομηχανική περιοχή οδών της Οξφόρδης
Vulcan Road
Μπίλστον / Γουέστ Μίντλαντς
WV14 7LF

☐ + 44-844 243 4153
☐ + 44-844 234 145
☐ swap@deslimited.com

Freecall Hotline Ηνωμένο Βασίλειο: ☐ 0808 234 6760

Freecall Hotline Ιρλανδία: ☐ 1800 555 043

Εισαγωγή και σύλληψη από

MILLENNIUM 2000 GmbH
Heisenbergbogen 1 (Dornach)
85609 Aschheim
Γερμανία