

Super 6

Шахматный Компьютер

Руководство Пользователя



ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

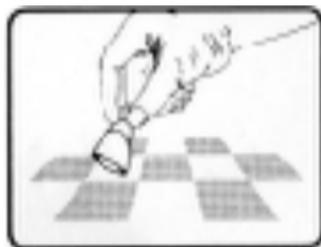
Использование шахматных фигур

Если вы используете фигуры с магнитами, установленными в основании фигуры, и ваш ход не был зафиксирован, сильнее нажмите гранью фигуры.

Магниты в основании шахматных фигур

НЕ обязательны для надлежащего функционирования компьютера.

Если магнит выпадет из основания фигуры, вы можете продолжать работу в обычном режиме без магнита, и компьютер будет работать корректно.



Кнопка сброса

Иногда компьютеры могут давать сбой в работе из-за электростатического заряда или других электрических помех, а так же из-за вставленных батареек. Если у вас произошел сбой, вставьте тонкий стержень в отверстие СБРОС (которое находится в основании компьютера) и с помощью стержня нажмите вниз в течение одной секунды. Это приведет к перезагрузке компьютера, очистит его память и вернет его к нормальному функционированию.

ПРИМЕЧАНИЕ: данный продукт не разработан для работы в условиях электростатического заряда, сильного электромагнитного излучения или других электрических помех, но сбои в работе при данных условиях являются не критичными. Кнопка сброса создана для того, чтобы в случае сбоя, перезагрузить прибор и вернуть его к нормальному функционированию, и затем надо начать новую игру.

ВНИМАНИЕ:

Шахматные фигуры, которые идут в комплекте с шахматным компьютером, довольно маленького размера и их с легкостью можно проглотить. Пожалуйста, держите шахматные фигуры в недоступном для маленьких детей месте.

Данный продукт соответствует нормам ЭМС, изложенным в Директиве Совета 89/336/ЕЕС.

Пожалуйста, храните это руководство для использования в дальнейшем

НЕ ПОДХОДИТ ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕ ТРЕХ ЛЕТ

СОДЕРЖАНИЕ

Часть 1: Введение

1.	Ваш игровой компьютер.....	6
2.	Настройка компьютера.....	6
3.	Доска.....	7
4.	Жидкокристаллический дисплей.....	7
5.	Клавиши управления.....	8
6.	Сигналы ошибки.....	8
7.	Включение - выключение.....	9

Часть 2: Правила игр

2.1	Как играть в шахматы	10
2.2	Как играть в шашки.....	18
2.3	Как играть в Реверси (Отелло).....	21
2.4	Как играть в Четыре-в-Ряд.....	24
2.5	Как играть в Кузнечика.....	25
2.6	Как играть в Ним.....	27

Часть 3: Игра против компьютера

3.1	Начало игры.....	28
3.2	Шахматы.....	30
3.2.1	Сделать ход.....	30
3.2.2	Функция «Обучение».....	30

3.2.3	Особые ходы.....	32
3.2.4	Объяснение ходов.....	33
3.2.5	Уровни сложности.....	34
3.2.6	Режим «Рейтинг»: Очки за ваши ходы.....	37
3.2.7	Ваш рейтинг.....	39
3.2.8	Оценка позиции.....	40
3.2.9	Подсказка.....	41
3.2.10	Решение шахматных проблем.....	41
3.2.11	Стили игры.....	41
3.2.12	Игры с мировыми чемпионами.....	42
3.3	Шашки.....	45
3.4	Реверси.....	46
3.5	Четыре-в-Ряд.....	47
3.6	Кузнечик.....	48
3.7	Ним.....	49
3.8	Конец Игры.....	52
Часть 4: Дополнительные возможности		
4.1	Прерывание игры и смена сторон.....	54
4.2	Отмена хода.....	54
4.3	Смена позиции.....	57
4.4	Уровни Сложности (Игры, отличные от шахмат)...	57

4.5 Игра за две стороны.....	59
4.6 Настройка позиции.....	59
Приложение к разделу «Игра с мировыми чемпионами»	62

ЧАСТЬ 1. ВСТУПЛЕНИЕ

1. Ваш игровой компьютер

На данном компьютере можно играть в шесть различных игр (в зависимости от приобретенной вами модели): Шахматы, Шашки, Реверси, Четыре-в-Ряд, Кузнечик и Ним. В какую игру вы бы не захотели сыграть, вы обязательно должны прочитать часть 1 этого руководства. Затем, если вы уверены, что знаете правила игры, прочтите часть 3.

2. Настройка компьютера

На нижней стороне компьютера вы найдете крышку батарейного отсека и наклейку, на которой указано, какой тип батареек используется. Убедитесь, что батарейки вставлены правильно: «положительный» наконечник (помеченный знаком +) должен совпадать со знаком + внутри отсека.

Когда батарейки вставлены, вы должны услышать трехкратный звуковой сигнал.

Теперь посмотрите на жидко-кристаллический дисплей.

Вы должны увидеть «белый» значок (□) в верхнем левом углу. Прямо под ним должен моргать «обучающий» значок (⊙)



Если дисплей выглядит иначе, вставьте тонкий предмет (например, скрепку) в отверстие СБРОС (на нижней стороне), и нажмите вниз.

3. Доска

Игровая доска компьютера состоит из квадратов 8x8. Горизонтальный ряд квадратов называется горизонталь. Вертикальный ряд называется вертикаль.

Каждый квадрат помечен буквой и цифрой. Квадраты на левой грани помечаются буквой А; каждая следующая горизонталь отмечается своей собственной

буквой, начиная с В и заканчивая Н. Каждая горизонталь имеет собственный номер, от 1 до 8. Цифра и буква квадрата называются его координатами.

Во время движения шахматной фигуры на доске вам необходимо нажать на квадрат, чтобы сообщить компьютеру о вашем ходе. *Если вы используете шахматные фигуры с магнитами в основании, то лучше всего слегка наклонять шахматную фигуру и нажимать на центр квадрата.*

4. Жидко - кристаллический дисплей

Компьютер показывает квадрат на доске, отображая его координаты. Например, когда вы начали ваш ход, нажимая вниз вашей фигурой (в Шахматах, Шашках и Кузнечике), ЖКД указывает начало хода

Например:



«Белый» значок □ возникает тогда, когда компьютер ожидает вашего хода белыми фигурами. Если значок моргает, это означает, что компьютер играет Белыми и высчитывает свой ход. «Черный» значок ■ имеет аналогичную функцию.

5. Клавиши управления

Клавиши дают возможность использовать особые возможности компьютера. Некоторые клавиши имеют несколько функций. Когда вы нажимаете на клавишу

 (дисплей должен отобразить **Alt**), сопровождаемый , ,  или , второе нажатие клавиши выполняет альтернативную функцию, отличную от

первоначальной. (Если вы нажали  по ошибке, нажмите ее снова, чтобы отменить первое нажатие).

6. Сигналы ошибки

Если вы пытаетесь сделать запрещенный ход или нажать неверную клавишу или квадрат, компьютер подаст сигнал об ошибке (тихое жужжание). Просто продолжите, сделав правильное нажатие (сопровожаемое звуком).

Если ошибка появляется после того, как вы нажали на квадрат, чтобы начать ваш ход, координаты будут убраны с дисплея. Вы можете начать заново, чтобы совершить правильный ход.

Если вы предпочитаете играть без звуковых сигналов, нажмите клавишу  , следующую за  , которая так же обозначена как **ЗВУК**. (Чтобы включить звук снова, совершите повторное нажатие клавиш.)

С отключенным звуком, ЖКД будет отображать ? в случаях, когда должен поступать звуковой сигнал. Нажмите любую клавишу, чтобы убрать ?, затем исправьте ошибку.

7. Включение и выключение

Вы можете выключить компьютер посреди игры, нажав клавишу *вкл/выкл* , когда идет ваш ход. После того, как вы включите его снова (снова нажав клавишу), вы можете продолжить с того момента, где вы остановились.

ЧАСТЬ 2. ПРАВИЛА ИГРЫ

2.1 КАК ИГРАТЬ В ШАХМАТЫ

Шахматная доска и фигуры

В Шахматы играют два человека, используя доску, размеченную 64 квадратами. Каждый из игроков («Белые» и «Черные») начинает игру с 16 шахматными фигурами соответствующего цвета.

Фигуры бывают 6 видов. В начале игры у каждого игрока один король, один ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек.

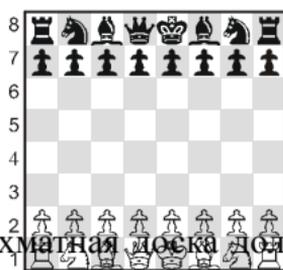
Эта таблица показывает, как выглядят шахматные фигуры, которые идут в комплекте с вашим игровым компьютером, и как они представлены в диаграммах этого руководства:

Король				Сло			
Ферзь				Конь			
Ладь				Пешка			

Самая важная шахматная фигура - это король, и цель игры состоит в том, чтобы захватить короля противника.

В начале игры шахматные фигуры расставляются вот так:

Помните, что во время игры шахматная доска должна располагаться таким образом, чтобы у каждого игрока светлый («белый») квадрат находился в нижнем правом углу; а так же каждый ферзь должен находиться на квадрате собственного цвета.



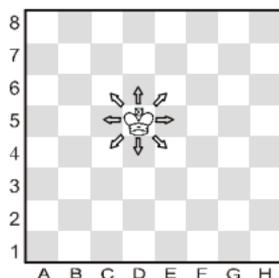
Ходы

Первыми совершают ход Белые фигуры, затем игроки ходят по очереди.

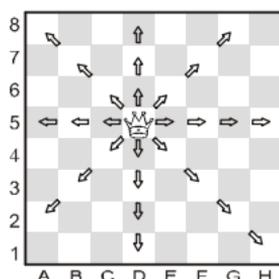
Во время своего хода игрок должен совершить ход одной из своих фигур на клетку, которая либо

свободна, либо занята фигурой оппонента. В этом случае фигура оппонента «захвачена», т.е. она убирается с игровой доски. Каждая шахматная фигура имеет свои собственные характеристики и ходы.

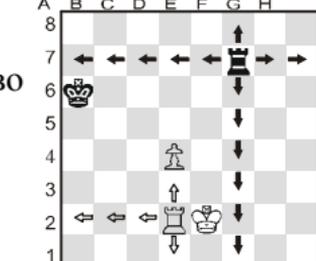
а) **Король** за один ход двигается на одну клетку вперед в любом направлении – вперед, назад, вправо, влево или по диагонали.



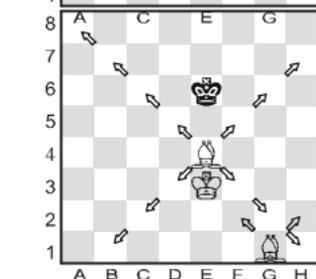
б) **Ферзь** за один ход может передвигаться на любое количество клеток по прямой линии – горизонтально, вертикально или по диагонали.



в) **Ладья** двигается горизонтально или вертикально на любое количество клеток за один ход.



г) **Слон** двигается по диагонали на любое количество клеток за ход.

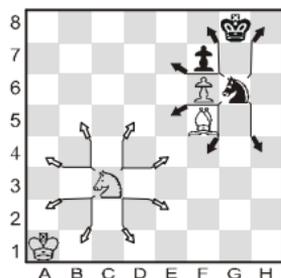


Ферзь, ладья и слон могут передвигаться с одного конца доски на другой за один ход, но они не могут

«перепрыгивать» через другие фигуры. Единственное исключение (когда ладья «перепрыгивает» через короля)- это особый ход, известный как «рокировка», о котором будет написано далее.

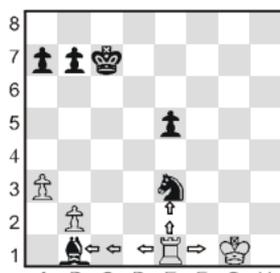
д) *Движение фигуры «Конь»*

происходит Г-образным образом: две клетки по горизонтали или вертикали, затем одна клетка вправо или влево. Конь может перепрыгивать через другие фигуры (обоих цветов)



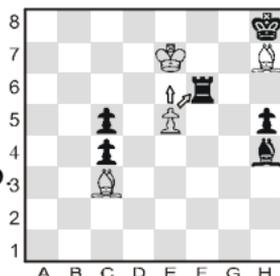
Фигуры, указанные выше, так же могут *захватывать* вражеские фигуры, двигаясь в их направлении.

Например, Белая ладья может захватить Черного слона или коня (или передвинуться на любую другую отмеченную клетку)



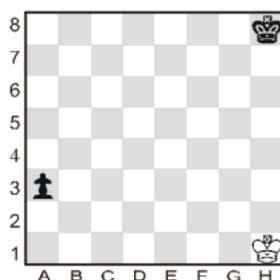
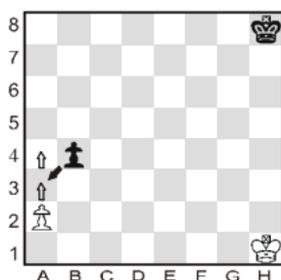
е) Ход *пешки* - это передвижение на одну клетку вперед. Но она не может отступать, как это делают другие фигуры. Когда пешка может *захватить* фигуру оппонента, она может совершить ход на одну клетку по *диагонали*.

В данной позиции Белая пешка может походить на одну клетку вперед или захватить Черную ладью. Черные пешки не могут ходить.



В свой первый ход, по желанию игрока, пешка может походить на *две клетки* вперед (а две клетки впереди являются свободными). Так же существует два особых хода пешки: взятие «на проходе» (по-французски *en passant*), и превращение пешки.

Представим, что одна из ваших пешек на стартовой позиции, и впереди есть пешка оппонента, которая готова захватить вашу пешку, совершив ход на одну клетку. Правила гласят, что даже если ваша пешка походит на две клетки вперед, пешка оппонента все еще может захватить ее на следующий ход (но не позже), как если она переместилась лишь на одну клетку.



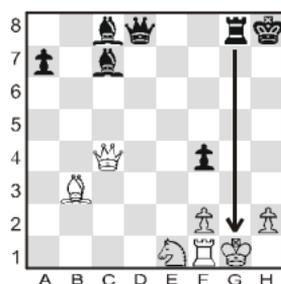
Белая пешка может продвинуться на одну или две клетки. А в другом случае черная пешка может захватить ее, совершив ход вправо.

Достигнув дальнего конца доски, пешка «превращается», т.е. заменяется на ферзя, ладью, коня или слона. Игрок выбирает ту фигуру, которую он хочет (обычно это ферзь), и кладет ее на клетку, которой только что достигла его пешка. Пешка убирается с доски.

Шах и Шах и Мат – конец игры

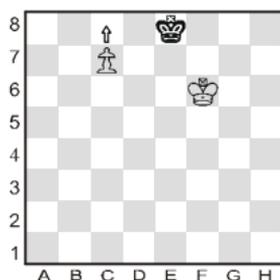
Допустим, фигура находится под атакой, т.е. фигура оппонента находится в положении захвата на следующий ход (так же клетка может быть «под атакой», означая то, что если вы совершите ход вашей фигурой на ту клетку, то ее смогут захватить). Если последний ход вашего оппонента поставил вашего короля под удар, можно сказать что это *Шах*. Вы должны совершить ход, чтобы выбраться из этого положения. Ход, который подвергает вашего короля Шаху, является запрещенным.

Здесь, Белый король находится под Шахом от Черной ладьи. У Белых есть три возможных хода: они могут передвинуть своего короля в угол, поставить своего коня напротив короля или захватить ладью его ферзем.



Если игрок, чей король находится под Шахом, не может совершить ход, чтобы выбраться из Шаха, игра для него закончена. Его оппонент совершил *Шах и Мат* (или Мат) и победил.

В данной позиции игрок, играющий Белыми фигурами, может совершить Шах и Мат, превратив свою пешку в ферзя.

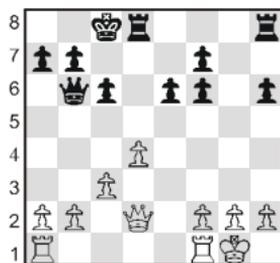


Рокировка

Рокировка - это особый ход, который делает игрок при помощи своего короля и одной из своих ладей. Король двигается на две клетки вперед навстречу ладье, ладья перепрыгивает через короля, становясь на следующую клетку. Вы можете это увидеть на двух представленных диаграммах:



Перед Рокировкой.



Белые меняются местами с

королем, Черные - с ферзем.

Обратите внимание на то, что игрок **не** может совершать рокировку, если:

- а) если между королем и ладьей находится фигура любого цвета;
- б) король, или ладья, с помощью которых игрок хочет совершить рокировку, ранее совершали ход в игре;
- в) в данный момент король находится под шахом;
- г) клетка, через которую нужно пройти королю (или, конечно, клетка, на которую должен попасть король) находится под ударом фигуры оппонента.

Белые не могут совершить рокировку,

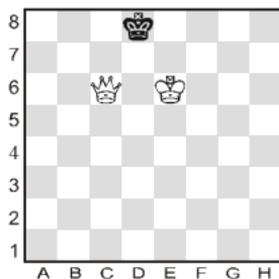
потому что они находятся под Шахом. Однако, если они ответит на Шах захватом Черного слона, они смогут совершить рокировку позже, если захотят. Черные не могут совершить рокировку на следующий ход (с обеих сторон), так как их король будет пересекать клетку, которая находится под атакой белого коня.



Чистый Шах – Ничья

Если игрок, который ходит в данный момент, *не может* совершить любой законный ход и его *король находится не под Шахом*, то игра заканчивается ничьей. Это называется Чистый Мат (пат).

Здесь, на данный момент ход Черных. Их король не под шахом, но любой ход, который собираются совершить Черные, поставит их в шах. Тем самым у Черных не осталось ни одного законного хода: им *поставили Пат*, и игра сыграна в ничью.



Ничья так же может быть объявлена в следующих случаях:

- троекратное повторение игроком одной и той же позиции, или
- обе стороны сделали 50 последних ходов без захвата и без хода пешкой. (Один ход считается за ход сначала одного игрока, а затем его оппонента.)

Ничья так же может быть заключена по обоюдному согласию оппонентов.

Подсказки для начинающих

Очевидно, что разные типы фигур имеют различную силу и ценность. Данная таблица послужит вам полезным помощником:

Пешка = 1 очко

Ладья = 5 очков

Конь = 3 очка

Ферзь = 9 очков

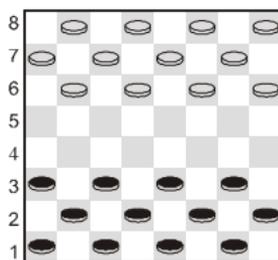
Слон = 3 очка

2.2 КАК ИГРАТЬ В ШАШКИ

Поле для шашек и фигуры

В шашки играют на шахматной доске размером 8x8 клеток, но фигуры могут двигаться по клеткам только одного цвета (обычно черные клетки). Доска расположена так, что у каждого игрока белый квадрат находится в правом нижнем углу.

Каждый из оппонентов (Белые или Черные) начинает с армией в 12 фигур соответствующего цвета, расставленных следующим образом:



Игроки в порядке очереди двигают по одной фигуре за раз. Черные ходят первыми. *Цель игры - оставить вашего оппонента без единого хода.* Этого обычно можно достигнуть, взяв все вражеские фигуры, но вы так же можете выиграть, если заблокируете ход всем

его фигурам.

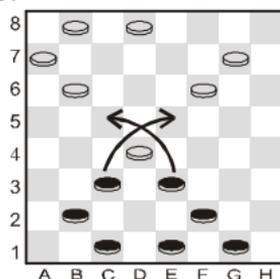
Шашка и ее движения

В начале игры все 24 фигуры называются *шашками*. Позже (как будет объяснено), они могут превратиться в *дамку*. Обычный ход шашки – одна клетка по диагонали на свободную клетку. В начальном положении, например, шашка на c3 может совершить ход на b4 или d4. В ответ, Белые могут совершить ход своей шашкой с клетки b6 на a5 или c5, или их шашка на h6 может пойти на g5.

Взятие вражеской фигуры

Шашка берет вражескую фигуру, совершая движение на две клетки вперед по диагонали, перепрыгивая через оппонента или становясь на свободную клетку за ней. Вражеская фигура убирается с доски. *В шашках, если вы можете совершить взятие, то вы обязательно должны это сделать.*

В данной позиции у Черных есть выбор взятия двух фигур:



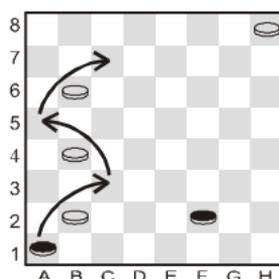
- шашка на c3 может взять белую шашку на d4, перепрыгнув ее, и став на e5, или
- шашка на e3 может взять ту же самую белую шашку, перепрыгнув до клетки c5.

В обоих случаях, шашка, совершающая взятие, совершит взятие на этом ходу. Потом (как вы можете увидеть), каждый игрок сможет взять еще одну шашку.

Множественные взятия

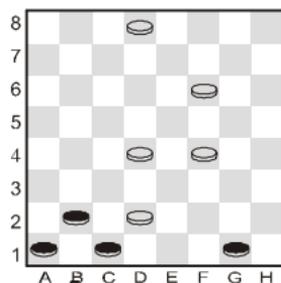
Если фигура, совершающая взятие, становится на клетку, где она может совершить еще одно взятие, то она *обязана* совершить взятие – как часть этого же хода.

В данной позиции черная шашка на a1 обязана захватить белую шашку на b2, занимая свободную клетку на c3. Затем та же самая шашка должна переместиться на a5 (убирая белую шашку на b4), а затем на c7 (убирая шашку с b6).



Помните, что в правиле о множественном взятии не говорится, что вы должны захватить как можно больше фигур за один ход:

Здесь черные могут взять две или три шашки. Шашка на c1 может, и должна, переместиться на e3, взяв белую шашку на d2. Затем у той же самой черной шашки есть два выбора. Она может переместиться на g5, а затем на e7, убирая белую шашку с f4 и f6; или она может переместиться на c5, взяв одну белую шашку на d4.

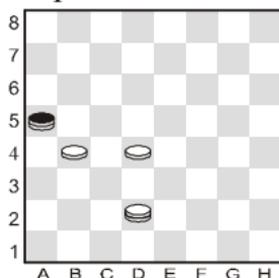


«Превращение» шашки: Дамка и ее движения

Когда шашка достигает дальней стороны доски, она сразу превращается в *дамку*. (Для того, чтобы показать это на традиционном поле для шашек, мы помещаем одну шашку на верхушку другой.) Дамки могут двигаться (и брать) в двух направлениях: как вперед, так и назад.

В данном положении, если это ход Белых, их дамка на d2 может переместиться на c1, e1, c3 или e3. Если это ход Черных, их дамка на a5 может переместиться на c3, захватив белую шашку на b4.

Затем она может переместиться на e5 (захватив шашку на d4), или на e1 (захватив дамку на d2).



Внимание: Шашка, которая совершает взятие, сразу перед тем как стать дамкой, *не может* продолжить этот же ход и взять другую фигуру оппонента.

Ничья

Иногда оба игрока не могут победить. Это бывает в тех случаях, когда осталось всего несколько фигур, одинаковое количество у двух сторон.

2.3 КАК ИГРАТЬ В РЕВЕРСИ

Доска и фигуры

Реверси - это игра для двух игроков, в которой используется квадратная доска размером 8x8 клеток и набор из 64 фишек, или фигуры, которые покрашены в черный цвет с одной стороны, и в белый - с другой.

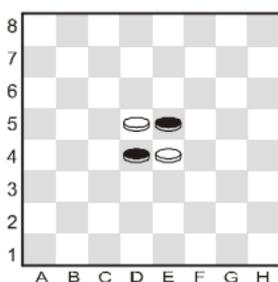
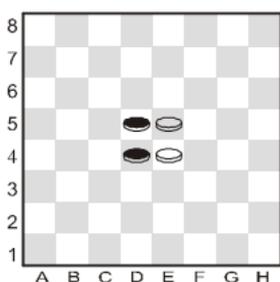
В начале игры доска полностью пустая. Один игрок («Черные») имеет набор из 32 фишек с черной стороной перевернутой вверх. Его оппонент («Белые») имеет набор из 32 фишек с белой стороной.

Черные начинают первыми, затем оппоненты играют по очереди. Во время своего хода игрок помещает одну из своих фишек своим цветом вверх на свободную

клетку на доске, если это будет позволено правилами.

Начало игры

В начале игры Черные помещают фишки на одну из четырех центральных клеток: d4,e4,d5 или e5. Белые совершают ответный ход, помещая фишку на любую другую из этих клеток. Затем Черные занимают третью центральную клетку, а Белые помещают фишку на оставшуюся свободную клетку. В данном случае есть два возможных расклада:



Продолжение игры

После того как четыре центральные клетки заняты фишками, игра продолжается по следующим правилам:

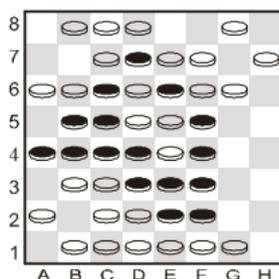
Делая ход, игрок должен поставить свою фишку на одну из клеток доски таким образом, чтобы между этой поставленной фишкой и одной из имеющихся уже на доске фишек его цвета находился непрерывный ряд фишек соперника.

Линия из фишек может быть горизонтальной, вертикальной или диагональной. Фишки другого цвета, зажатые между новыми и старыми фишками игрока, переворачиваются и становятся того цвета, как две фишки, прилегающие к ним. Они переходят игроку и остаются на доске.

Пример: Игра начинается так, как было показано на левой диаграмме. На свой третий ход, Черные ставят фишку на f6. Белая фишка на e5 зажата между этой новой фишкой и черной на d4 – они втроем формируют неразрывную диагональную линию. Затем фишка на e5 переворачивается, тем самым став Черной. Черные так же могли поместить фишку на f3, f4, f5. В правосторонней позиции (выше) они могли поместить фишку на c4, d6, e3 или f4.

Одна и та же фишка может менять цвет несколько раз за партию. Так же, за один раз более чем один ряд фишек может поменять цвет. Следующая диаграмма приводит нам пример:

Если Белые ставят фишку на g4, то они зажимают фишки в трех направлениях: f5-e6-d7, f4 и f3-e2. Все эти фишки меняют свой цвет с Черного на Белый.



Когда игрок должен пропустить ход

Если игрок не может поместить фишку так, чтобы окружить или зажать одну и более фишек другого цвета, он должен пропустить ход и тогда его оппонент ходит снова (но вы не можете пропускать ход добровольно).

Результаты игры

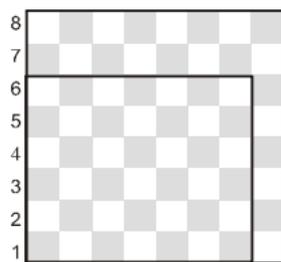
Ни один из игроков не может поместить на доску более чем 32 фишки. Игра заканчивается тогда, когда оба игрока не смогут совершать ходы. Победителем является тот игрок, фишек чьего цвета на доске по завершению игры больше. Если фишек черного и

белого цвета на доске поровну, тогда это игра вничью.

2.4 КАК ИГРАТЬ ЧЕТЫРЕ-В-РЯД

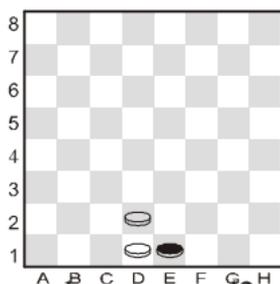
Четыре-в-ряд - игра для двух игроков, в которой используются фишки или играют фигурами на доске, или создают рамку размером 7x7 клеток (колоннами a-g - как изображено на вашей компьютерной доске).

Обычно каждая колонна имеет место для шести фишек (посмотрите на диаграмму); так же ваш игровой компьютер позволяет вам уменьшить или увеличить игровое поле.



Один игрок (“Белые”) имеет набор белых фишек, его оппонент имеет набор черных фишек. В начале игры “рамка” пуста. Белые начинают ход, располагая фишку в любую клетку в нижнем ряду (a1-g1). Затем игроки в порядке очереди располагают по одной фишке за ход. Каждая фишка должна быть расположена на свободной клетке, либо на «дне» колонны или на одну клетку выше фишки, которая уже там находится.

Представим, что Белые начали ход с помещения фишки на d1. Черные могут поместить фишку поверх белой (т.е. на d2), либо занять любую свободную клетку на нижнем ряду (a1, 1b, c1, e1, f1,g1). Если Черные помещают фишку на e1, а Белые отвечают ходом фишки на d2, то позиция будет выглядеть как на данной диаграмме.



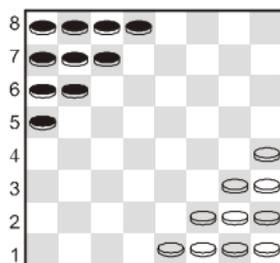
За свой второй ход Черные могут занять любую из этих клеток – a1, b1,c1,d3,e2,f1 или g1.

Цель игры заключается в том, чтобы поместить четыре (или больше) ваших фишек вместе в прямую линию – горизонтально, вертикально или диагонально. Первый игрок, который сделает это, является победителем. Если никто из игроков не смог сделать линию для победы и поле полностью заполнено, результатом игры является ничья.

2.5 КУЗНЕЧИК

Игра Кузнечик похожа на игру *Халма*, но для игры в Кузнечик необходимо поле размером 8x8 клеток.

Каждый из игроков (“Черные” и “Белые”) имеет по 10 фигур соответствующего цвета, с которыми они начинают игру в такой вот позиции:



Игроки ходят по очереди и передвигают по одной фигуре за ход; первыми делают ход Белые.

Каждый игрок старается переместить свои фигуры через поле на стартовое положение своего оппонента. *После того, как вы сделали ваш первый ход, вы проиграете игру, если ваше стартовое положение будет полностью занято – фигурами одного из двух цветов.*

Все фигуры остаются на поле; в Кузнечике нет «захвата» фигур. Фигура может становиться только на свободную клетку.

Ход

Фигура может совершать ход двумя способами:

а) Она может передвигаться на одну клетку в любом

направлении – вперед, назад, вправо, влево или диагонально.

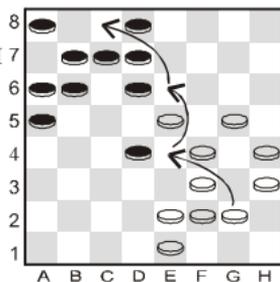
б) Если рядом с ней находится другая фигура (обоих цветов), она может перепрыгнуть через нее и «приземлиться» на свободную за ней клетку. Как и обычный ход, прыжок фигуры можно совершить в любом направлении.

Например, в первый ход игры белая фигура на e1 может совершить ход на клетки d1, d2 или e2. Фигура на f1 может совершить прыжок на клетки d1 или f3, или переместиться на клетку e2. Фигура на g1 может перепрыгнуть на клетку e3; и так далее.

Многократные прыжки

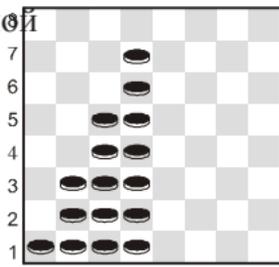
Если фигура, совершившая прыжок, находится в положении, чтобы совершить еще один прыжок, она может совершить это действие как часть этого же хода – не смотря на то, что это не обязательно, в отличие от игры в Шашки. Ход может состоять из серии максимум в 8 прыжков. Тем не менее, в течение одного хода вы не можете дважды перепрыгивать через одну и ту же фигуру и становиться на одну и ту же свободную клетку.

На диаграмме, изображенной ниже, вы видите, что, белая фигура на g2 может прыгнуть на клетку e4, затем на клетку e6 и затем на клетку c8. По пути она перепрыгивает через две белые фигуры (f3 и e5) и одну черную (d7). Белые так же могут совершить еще один прыжок (с клетки c8 на клетку e8 или c6), но предпочли оставить свою фигуру на клетке c8.



2.6 КАК ИГРАТЬ В НИМ

В Ним играют при помощи нескольких кучек предметов, например, диски. На вашей компьютерной игровой доске кучка представлена вертикальным рядом фигур, расположенных на одной определенной линии. Если в инструкции не указано количество кучек, то компьютер начинает игру с четырех кучек, содержащих 1,3,5 и 7 фигур соответственно.



Однако, количество кучек может быть абсолютно любым: от 3 до 8, и каждая кучка может содержать от 1 до 8 фигур.

Один из игроков начинает игру, убирая определенное количество фигур из одной кучки. Он может взять всю кучку, или одну фигуру, или любое количество фигур. Затем его оппонент совершает такое же действие – он может взять одну или несколько фигур, но только из одной кучки.

Два оппонента продолжают играть по очереди до тех пор, пока все фигуры не будут убраны. Обычно, победителем считается тот, кто взял последнюю фигуру. Однако, по вашему желанию, в начале игры вы можете договориться, что *проигрывает* тот, кто заберет последнюю фигуру.

ЧАСТЬ 3. ИГРА ПРОТИВ КОМПЬЮТЕРА

3.1 НАЧАЛО ИГРЫ

Если вы только что вставили батарейки и хотите сыграть в Шахматы, вы можете обратиться к разделу 3.2. В ином случае, игра начинается следующим

образом:

Нажмите на клавишу **НОВАЯ ИГРА**. На дисплее высветится:



Теперь у вас несколько возможностей:

а) Снова нажмите **НОВАЯ ИГРА**, если вы хотите сыграть в обычную игру *Шахматы*.

б) Нажмите , если вы хотите сыграть в игру «Мини-шахматы», в которой присутствуют фигуры только королей и пешек (они расположены в своем обычном положении). Это поможет новичкам попрактиковаться.

в) Нажмите , ,  или  для версии «Мини-шахматы», в которой к королям и пешкам присоединяется любая другая шахматная фигуры (конь, слон, ладья или ферзь).

г) Нажмите **РЕЙТИНГ** - для игры в Шахматы в режиме «Рейтинг» - смотрите раздел 3.2.6.

д) Нажмите **УРОВЕНЬ**, чтобы сыграть в Шахматы в режиме «Игра с Мировым чемпионом» – смотрите раздел 3.2.12.

е) Нажмите клавишу  (также отмеченная ©), если вы хотите сыграть в *Шашки*.

ж) Нажмите клавишу **ГДЕ/ПОЧЕМУ**, если вы хотите сыграть в *Реверси*, *Четыре-в-Ряд*, *Кузнечик* или *Ним*. Если вы несколько раз совершите повторное нажатие на эту клавишу, то вы сможете увидеть на дисплее:



=Реверси



=Кузнечик

=Четыре-в-Ряд



=Ним

Затем, когда высветится нужная вам игра, просто нажмите **НОВАЯ ИГРА**

з) Если вы нажмете квадрат на доске, или любую другую клавишу, которые не были указаны выше, это *отменит* команду «новая игра».

Каждый тип игры имеет собственные правила: как ходить, и т.д. Более подробно об этом будет указано в разделах 3.2-3.7.

Если вы хотите, чтобы первый ход совершал компьютер (т.е. белые шахматы, черные шашки и т.д.), нажмите ХОД, когда начнется игра.

3.2 ШАХМАТЫ

3.2.1 ХОД

Поставьте Белые фигуры на их стартовое положение на клетки a1-h1 и a2-h2.

Для того, чтобы сделать ход, нажмите донышком вашей фигуры на клетку, на которой она находится в данный момент, а затем на клетку, на которую был совершен ход. Компьютер укажет свой ход.



показав на дисплее координаты:

Нажмите на клетку, с которой был совершен ход (в данном случае е7). Координаты данной клетки перестанут моргать, в то время как начнут моргать координаты клетки, на которую должен быть совершен ход. Как только вы переместите фигуру на эту клетку, нажмите на нее.

Если компьютер поставил вашего короля в шах, он издаст шесть предупредительных гудков, после чего на дисплее появится символ +

3.2.2 ФУНКЦИЯ «ОБУЧЕНИЕ»

Моргающий символ © указывает на то, что компьютер действует в режиме «Учитель», т.е. он готов предупредить вас о ваших ошибках и его собственных угрозах. Если компьютер думает, что вы сделали слабый ход, он издаст звуковой сигнал (длинную восходящую ноту), и на экране станут моргать четыре координаты. У вас есть 3 выбора:

- а) Отмените ваш ход, нажав «ВОЗВРАТ» и продолжите, как указано в разделе 4.2;
- б) Нажмите **ХОД**, чтобы не менять ваш ход;
- в) Нажмите **ЗАЧЕМ** для объяснения.

Если вы нажмете **ЗАЧЕМ**, дисплей покажет вам следующее:

- а) Положительное число. *Вы можете заработать материальное преимущество, эквивалентное количеству пешек, указанному на дисплее.*
- б) Отрицательное число. *Вы теряет преимущество, эквивалентное данному количеству пешек.*
- в) ===== *Ваш ход может привести к ничьей, в то*

время, когда вы могли бы победить.

г) – *Компьютер может поставить вам шах и мат.*

д) Символ «Шах и Мат»:

Вы могли поставить шах и мат компьютеру.



У вас снова есть три выбора: отменить ваш ход (нажмите **ВОЗВРАТ**), оставить ваш ход неизменным (нажмите **ХОД**), или попросить о помощи.

Если вы снова нажмете **ПОЧЕМУ**, строка для сообщений покажет вам ход (хороший ход, который вы пропустили и ход, который помог взять компьютеру преимущество из-за вашей ошибки).

Повторно нажав **ПОЧЕМУ**, вы будете переключаться между двумя объяснениями. Затем вы должны отменить свой ход или подтвердить его.

После совершения хода компьютером, вы можете услышать нисходящую ноту, и снова на экране появятся четыре координаты, которые будут моргать. Это является предупреждением о том, что компьютер каким-то образом вам угрожает. Для подробного объяснения, нажмите **ПОЧЕМУ**. На дисплее появится следующее:

а) Число. *Угроза победы компьютера, число на экране эквивалентно данному количеству пешек.*

б) Знак «Шах и Мат» (смотрите предыдущую диаграмму). *Угроза мата на следующий ход.*

Повторное нажатие **ПОЧЕМУ** покажет вам ход оппонента, которым он угрожает. Правильно рассчитайте ваш следующий ход и выполните его.

Если вы хотите, чтобы компьютер играл без этих

предупредительных сигналов, нажмите клавишу  , следующую за  , которая так же отмечена как «ОБУЧЕНИЕ». (Чтобы снова включить функцию «обучение», повторно совершите те же нажатия).

3.2.3 ОСОБЫЕ ХОДЫ

(Смотрите «Как играть в шахматы». Стр. 10-18)

Захват фигур помечается мигающим символом : на экране, между координатами клеток, с которой и на которую был совершен ход.

Взятие на проходе: пешкой нажмите на клетки, с которой и на которую был совершен ход. На экране будет моргать клетка захваченной пешки, которая следует за 0. Нажмите на эту клетку, после того как вы убрали пешку.

Превращение пешки: пешкой нажмите на клетки, с которой и на которую был совершен ход. Число 5 (= "ферзь") появится на экране и начнет моргать.

а) Чтобы превратить пешку в ферзя, нажмите клавишу  . Начнет моргать клетка, на которую был совершен ход. Нажмите на эту клетку.

б) Чтобы выбрать другую фигуру: нажмите  ,  или  (на экране появится 4, 3 или 2). Нажмите на эту же клавишу, чтобы подтвердить. Затем нажмите на клетку, на которую был совершен ход.

Во время выполнения хода компьютера, возможна лишь функция а).

Рокировка: Сначала походите королем, нажав на клетки, с которой и на которую был совершен ход. Затем компьютер укажет на экране клетки для ладьи, с

которой и на которую следует совершить ход. Нажмите на эти клетки после того, как вы походите фигурами.

3.2.4 ОБЪЯСНЕНИЕ ХОДОВ

Если вы учитесь играть в шахматы, компьютер может показывать доступные для вас ходы.

Нажмите **ГДЕ**, и на экране появится:



Затем одной из своих фигур нажмите на клетку. Если данная фигура не может двигаться, экран покажет вам: -- Если у вашей фигуры есть доступные ходы, компьютер покажет вам один из них. Теперь у вас есть данные варианты: --

а) Нажмите *любую* клетку, на которую можно совершить ход данной фигурой; компьютер засчитает, что вы совершили ход на данную клетку. Если это «особый» ход, компьютер подскажет вам, что его нужно завершить.

б) Снова нажмите данной фигурой: компьютер покажет вам другой доступный ход, если таковой имеется. Вы можете продолжать нажатия, чтобы увидеть все доступные ходы по очереди.

в) Нажмите другой фигурой, чтобы узнать, как и куда она может ходить.

Если вы снова нажмете **ГДЕ** (или любую другую клавишу), или клетку, которая не была указана в пунктах а, б и в, экран станет пустым и игра продолжится.

3.2.5 УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Давая компьютеру больше времени на его ходы, вы

увеличиваете его игровую силу. Уровни (для Шахмат) разделяются на три категории:

1) Уровни «Хода, ограниченного по времени»: На этих 15 уровнях компьютер делает каждый ход в течение определенного времени. *Когда вы впервые вставляете батарейки, компьютер настроен на то, чтобы каждый его ход длился 10 секунд, в то время как пользователь имеет «неограниченное» количество времени для того, чтобы обдумать ход.* Особая система уровней используется в режиме «рейтинг», т.е. когда компьютер дает вам очки за ваши ходы. Для больших подробностей смотрите раздел 3.2.6.

2) Уровни «Игры с отсчетом времени»: в течение всей игры каждый игрок имеет определенное количество времени для обдумывания – как в «Блиц» шахматах. Два из этих 9 уровней подходят для «Быстрых Шахмат», т.е. популярный временной лимит в которых - это 25 или 30 ходов за игру. Если вы хотите настроить уровень «игры с отсчетом времени», то лучше так и сделать, перед началом игры.

ВНИМАНИЕ: Есть простой способ начать игру в «Быстрые Шахматы». Нажмите клавишу . На экране появится :25 или :30. Нажав клавишу  снова, вы можете переключаться между вариантами. Когда на экране появится нужный вам временной лимит, нажмите **НОВАЯ ИГРА** (любое другое нажатие отменит это действие).

3) «Развлекательные» уровни: Это четыре уровня для новичков (Уровень 1- самый слабый). Компьютер часто совершает предумышленные ошибки. Каждый ход занимает всего пару секунд.

Так же существует еще два особых случая:

«Безлимитный» уровень: У компьютера нет определенного ограничения по времени; время хода может занимать 5-10 минут. *Этот уровень относится к той же категории, что и уровни «хода, ограниченного по времени».*

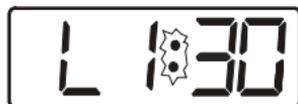
Уровень 0: На этом уровне компьютер позволяет ходить игроку, как белыми, так и черными фигурами. Смотрите раздел 4.5 («Играть за две стороны»). *Уровень 0 относится к той же категории, что и «развлекательные» уровни.*

ОТОБРАЖЕНИЕ УРОВНЯ

Чтобы отобразить текущий уровень, нажмите **УРОВЕНЬ** во время вашего хода. Экран будет выглядеть как на одной из следующих четырех диаграмм:



«Ход, ограниченный по времени»: Левый – вы («игрок») имеете лимит 20 секунд на свой ход. Правый– компьютер имеет лимит в 30 секунд. Чтобы посмотреть лимит компьютера на ход, когда отображается лимит игрока на ход (или наоборот),



нажмите . «Un»(Без) значит, что у вас неограниченное количество времени на ход.

Игра с ограничением по времени (обозначается L и моргающим двоеточием); в данном случае, каждый игрок имеет 90 минут на всю игру.



«Развлекательный» уровень (обозначается L без двоеточия): в данном случае компьютер настроен на уровень 3.

СМЕНА УРОВНЯ

После того, как отобразился текущий уровень, вы можете поменять его.

Если вы хотите уровень из другой категории, однократно или дважды нажмите  , чтобы

отобразить уровни из желаемой категории («ход, ограниченный по времени», «игра, ограниченная по времени» или «развлекательный» уровень»).

Чтобы переключиться на другой уровень в данной категории, нажмите **УРОВЕНЬ** столько раз, сколько потребуется. В категории «ход, ограниченный по времени», вы можете поменять один лимит по

времени, затем нажать  и поменять другой лимит.

*Нажатие клавиши ХОД равносильно пяти нажатиям **УРОВЕНЬ**.*

Когда вы выбрали нужный уровень, нажмите на любую клетку на доске, или любую клавишу, кроме , ,

УРОВЕНЬ, или **ХОД**. После этого вы можете продолжать игру.

ХРОНОМЕТРАЖ

На уровне «ход, ограниченный по времени», компьютер отображает на экране отсчет для той стороны, чей сейчас ход, в том случае, если эта сторона не имеет неограниченного времени для хода. Когда вам останется меньше 5 секунд, вы услышите 3 предупредительных гудка. Если ваше время истекло, вы услышите 6 гудков. Однако, если после этого вы совершите ход, то компьютер все еще засчитает вам этот ход.

На уровне «игра, ограниченная по времени» (или уровень 0), экран показывает вам общее время - сначала в минутах и секундах, затем (после 1 часа) в часах и минутах. Если оба игрока превышают лимит, вы услышите пять жужжащих звуков, и экран покажет вам 10 или 01 (но если у другого игрока остался только король – тогда экран покажет ==, что значит ничья). Вы можете продолжать играть, несмотря на то, что компьютер перестанет отображать часы.

3.2.6 РЕЖИМ «РЕЙТИНГ»: ОЧКИ ЗА ВАШИ ХОДЫ

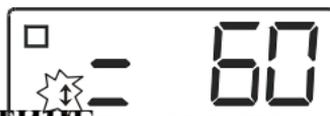
Вы можете играть в игру, в процессе которой компьютер будет награждать вас очками за ваши ходы. Этот особый режим игры называется «рейтинг».

Чтобы начать игру, нажмите **НОВАЯ ИГРА** (на экране отобразится **StA**), затем **РЕЙТИНГ**. Режим «Рейтинг» указывается моргающим знаком ↑.

После каждого хода, совершенного вами, компьютер издает один или несколько гудков, и отображает на экране число. Шесть быстрых, высоких гудков

обозначают 6 очков (максимум). Меньшее количество гудков, более долгих и низких, обозначают меньшее количество очков. Одиночный нисходящий тон - одно очко. Долгий нисходящий звук- 0 очков.

Число на экране отображает количество заработанных вами очков. Оно отображается на экране в течение 4 секунд; и в течение этого времени вы можете нажать **РЕЙТИНГ** чтобы увидеть *процентное отношение:*



Последующее нажатие на **РЕЙТИНГ** покажет ваш предварительный номер в рейтинге за игру; для более подробного объяснения смотрите раздел 3.2.7.

Режим «рейтинг» имеет собственную систему уровней. Нажатие на **УРОВЕНЬ** отобразит вам:



В данном случае число 5 указывает на максимальное количество времени (в секундах), которое компьютер будет затрачивать на обдумывание хода. Чтобы просмотреть все 14 уровней, продолжайте нажимать клавишу **УРОВЕНЬ**. (Одно нажатие клавиши **ХОД** равносильно пяти нажатиям клавиши **УРОВЕНЬ**.) Когда экран покажет нужный вам уровень, нажмите любую другую клавишу или клетку, и игра может быть продолжена.

Компьютер дает вам такое же ограничение по времени, как и себе.

Экран отображает отсчет:

3 предупредительных гудка означают, что у вас осталось 5 секунд;

6 гудков значит, что ваше время истекло.

Вы все еще можете совершить ход после этого, но получите меньше очков. (Для того, чтобы получить максимальное количество очков, вы должны совершать

ход менее, чем за *половину* отведенного времени)

ВНИМАНИЕ: В режиме «рейтинг» не могут быть использованы некоторые возможности («подсказка», «настройка», «обучение»). Вы не можете отменить ход компьютера (хотя вы можете отменить свой собственный ход, нажав на клавишу **ОТМЕНА**, пока на экране показывается ваш счет). Вы не услышите особого звукового сигнала для Шаха и Мата или ничьей, если ваш ход завершает игру.

3.2.7 ВАШ РЕЙТИНГОВЫЙ НОМЕР

Компьютер может присвоить вам *рейтинговый номер* для того, чтобы оценить вашу игровую силу. Номер основан на вашем среднем количестве очков во всех играх, которые были сыграны в режиме рейтинг (или в 10 последних, если вы сыграли более чем 10 игр).

Если вы нажмете **РЕЙТИНГ** во время вашего хода, то дисплей покажет символ \updownarrow с вашим текущим рейтинговым номером. Последующее нажатие на клавишу или клетку удалит данное число с экрана.

Во время вычисления вашего рейтингового номера, компьютер игнорирует текущую игру, и так же любую игру, в которой Черными было сделано менее, чем 10 ходов. Если не было сыграно ни одной игры в режиме «рейтинг», экран покажет ---- вместо номера.

Если вы нажмете клавишу **РЕЙТИНГ** дважды во время того, как компьютер отображает ваши очки за ход, на экране начнет моргать номер. Это рейтинг, который вам бы дали за индивидуальную игру, если бы на данный момент она была закончена. Приблизительно через 4 секунды экран автоматически очищается.

3.2.8 ОЦЕНКА ПОЗИЦИИ

Вы можете нажать клавишу **РЕЙТИНГ** когда компьютер отображает свой ход на экране (неважно, находитесь ли вы в режиме «рейтинг» или нет). Затем компьютер выдает вам свою оценку позиции, например:

157 У компьютера есть преимущество, приблизительно равное полтора пешкам (1 пешка = 100 единиц)

-94 Компьютер полагает, что он находится в неблагоприятной позиции и потеря преимущества оценивается чуть меньше, чем одна пешка.

1026 У одной из сторон есть очень большое преимущество (стоимостью больше, чем ферзь)

OPEN (*открыть*) Ход был взят из компьютерной библиотеки стандартных начальных шахматных ходов (содержит больше 50,000 ходов)

Нажмите любую клавишу или клетку, чтобы очистить дисплей, затем выполните ход компьютера.

3.2.9 ПОДСКАЗКА

Если вы нажмете на клавишу , следующую за ♠ (также помечена как **ПОДСКАЗКА**), компьютер предложит вам ход. Вы можете совершить этот ход, или же выполнить другой.

3.2.10 РЕШЕНИЕ ШАХМАТНЫХ ПРОБЛЕМ

Ваш игровой компьютер так же может решать шахматные проблемы для мата за два хода, только в том случае, если они не включают повышение пешки до коня, ладьи или слона.

«Настройте» проблемную позицию, как описано в разделе 4.6. Выберите «уровень» для неограниченного

времени на ход» (смотрите раздел 3.2.5). Затем нажмите **ХОД**. Найдя мат, компьютер выполнит первый ход для решения данной проблемы. Если вы выполнили ход за противоположную сторону, она ответит вам шахом и матом. (Если нет мата, компьютер попросту выполнит лучший ход, который он сможет найти.)

3.2.11 СТИЛИ ИГРЫ

У компьютера есть 5 стилей игры. 1 стиль - самый пассивный (придерживание фигур), 5 стиль - самый *агрессивный* (продвижение фигур к королю), 3 стиль - «нормальный».

Вы можете узнать о стиле, нажав на клавишу , следующую за  (так же помечена как **СТИЛЬ**).

Экран покажет вам значок «стиль»

(т.е.  и  вместе) и текущий номер стиля:



Если вы хотите сменить стиль, продолжайте нажимать на клавишу **СТИЛЬ** до тех пор, пока на экране не появится нужное число. Затем нажмите на любую другую клавишу или клетку и продолжайте играть.

3.2.12 ИГРЫ С МИРОВЫМИ ЧЕМПИОНАМИ

Память вашего компьютера содержит 320 игр, сыгранных мировыми чемпионами, которые компьютер может продемонстрировать вам ход за ходом. Перед выполнением хода чемпиона, вы можете попытаться отгадать, что это за ход. Вы зарабатываете очки за каждый правильно угаданный ход.

Двадцать игр было сыграно компьютером «Deep Blue» (или его предшественником "Deep Thought") –

самой сильной шахматной компьютерной программой в мире (победы, ничьи и поражения включены.) Остальные игры были выиграны мировыми чемпионами: по сто игр на чемпиона – Бобби Фишер, Анатолий Карпов и Гарри Каспаров. Некоторые партии присутствовали на гроссмейстерских соревнованиях, другие были сыграны на сеансах одновременной игры и т.д. Они указаны в приложении (*стр.* 62).

Чтобы использовать эту функцию, нажмите **НОВАЯ ИГРА** (на экране отобразится **StA**), затем **УРОВЕНЬ**. На экране появится «**FP**» («известный игрок»), а затем кодовое число: **1** = Фишер, **2** – Карпов, **3** = Каспаров, **4** = Deep Blue.

Чтобы выбрать игрока, нажмите **УРОВЕНЬ** столько раз, чтобы высветилось нужное число, затем снова нажмите **НОВАЯ ИГРА**. На экране появится **И (Игра)** или **G (Game)** (обозначает «игра»), и номер игры.

Чтобы выбрать игру, продолжайте нажимать **УРОВЕНЬ** до тех пор, пока на экране не появится нужное число (с каждым нажатием число увеличивается 10). Затем нажмите **НОВАЯ ИГРА**. Теперь у вас есть два варианта:

- а) На экране может моргать начальный ход Белых, указывая клетку, с которой должен быть совершен ход.
- б) Экран может быть пустым, на нем будут лишь символы #, ↑ (символы, обозначающие “Игру Чемпиона”) и □.

Если вы выбрали а), то вы выбрали игру, которую выиграла Черные (или игру вничью с Deep Blue за Черных). Выполните ход Белыми, и затем вы можете отгадывать ответный ход Черных.

Если вы выбрали б), то вы выбрали игру, которую

выиграли Белые (или игру Deep Blue вничью за Белых). Вы можете отгадать первый ход белого игрока.

Чтобы осуществить вашу догадку, нажмите вниз фигурой, которая, по вашему мнению, должна совершить ход. Если вы оказались правы, компьютер дважды издаст звуковой сигнал и покажет на экране клетку, с которой совершен ход. Если вы оказались не правы, то он моментально покажет на экране ?? и предложит вам новую попытку. После того, как на экране появились координаты клетки, с которой был совершен ход, нажмите низом фигуры на клетку, на которую по вашему мнению, должен быть совершен ход. Если вы не отгадали, то вы можете попытаться снова.

Когда вы отгадали правильную клетку, на которую был совершен ход, компьютер покажет вам количество очков, заработанных за ваш ход, их количество зависит от того, сколько ошибок вы сделали:

<u>Ошибки</u>	<u>Очки</u>	<u>Ошибки</u>	<u>Очки</u>
0	10	4	4
1.	8	5	3
1.	6	6	2
1	5		

Если у вас более шести ошибок, то вы заработаете 0 очков; если вы не отгадаете клетку, с которой был совершен ход, тогда вы заработаете 1 очко.

Нажмите клавишу или клетку, и компьютер покажет на экране = следующий за процентами данной игры. Снова нажмите на любую клавишу или клетку, и экран покажет вам ответный ход оппонента. Выполните его, и вы снова сможете угадывать следующий ход.

(Внимание: когда вы превращаете пешку, компьютер обычно рекомендует вам выбрать ферзя.)

Если вы хотите прекратить «угадывание» ходов, нажмите клавишу **ХОД**. Компьютер скажет вам выполнить или завершить ход, который не будет засчитан (как будто вы совершили более 6 ошибок).

Текущие проценты можно увидеть на экране, нажав **РЕЙТИНГ** перед началом хода (или в конце игры). Последующее нажатие на клавишу или клетку очищает экран.

Конец игры объявляется 12 гудками и на экране появляется **10** (= победили Белые), **01**(=победили Черные) или **==** (т.е. ничья).

3.3 ШАШКИ

Когда символ © на экране неподвижен (статичен), это означает, что компьютер играет в шашки. В отличие от шахмат, Черные шашки начинают с нижнего ряда (клетки a1, c1 и т.д.)

СОВЕРШЕНИЕ ХОДОВ

Выполните ваш ход (так же как и в шахматах, нажав низом фигуры на клетки, с которой и на которую был совершен ход.

Компьютер покажет на экране моргающие координаты клетки, с которой должен быть совершен ход.



Нажмите нижней частью фигуры (в данном случае f6). На экране появятся координаты клетки, на которую должен быть совершен ход. Нажмите на клетку (в

данном случае g5) после того, как вы походите туда фигурой компьютера.

В начале вашей первой игры, компьютер настроен на самый слабый уровень игры. (Поэтому он будет постоянно делать намеренные ошибки.) Чтобы изменить уровень, посмотрите раздел 4.4.

ВЗЯТИЯ

Если вы находитесь в позиции взятия вражеской шашки, то значок взятия (:) появится и начнет моргать на экране. Нажмите вашей шашкой вниз на клетки, с которой и на которую совершается ход. Затем на экране появятся и начнут моргать координаты взятой клетки, следующей за 0. Нажмите на этот квадрат после того, как вы убрали взятую шашку. Сделайте то же самое после того, как компьютер совершит взятие.

МНОЖЕСТВЕННЫЕ ВЗЯТИЯ

После совершения прыжка, ваша шашка может совершить дальнейшее взятие. В данном случае, экран покажет вам клетку, на которую походила ваша шашка, и так же моргающий значок : Нажмите дном шашки после того, как она закончит свой следующий прыжок. Когда ход закончен, компьютер скажет вам совершить одно за другим взятие шашки, нажимая вниз на каждую клетку, которая моргает на экране.

Множественное взятие, совершаемое компьютером, схоже. После того как вы выполните один прыжок, компьютер покажет следующую клетку, координаты которой будут моргать на экране. Нажмите на эту клетку после того, как вы переместите туда шашку. Затем компьютер напомним вам убрать взятые им шашки одну за другой.

ПРЕВРАЩЕНИЕ В ДАМКУ

Если вы достигли шашкой последнего ряда (и убрали все шашки, которые она захватила), клетка, на которую был совершен ход, сопровождаемая цифрой **2**, все еще будет моргать на экране. Нажмите на клетку после того, как вы поместите на доску дамку.

3.4 РЕВЕРСИ

Когда символы \odot и \updownarrow появляются вместе на экране, это значит, что вы играете в Реверси.

Во время вашего хода, нажмите дном фишки, после того как вы поместите ее на поле.

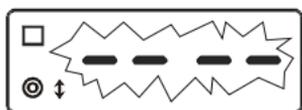
Чтобы показать, куда компьютер хочет поместить фишку, координаты клетки будут моргать на экране, например:



Нажмите на клетку (в данном случае e4) после того, как вы поместите фишку компьютера туда.

Когда Черные будут делать третий ход, фишки нужно перевернуть. После того как вы поместили новую фишку за себя или компьютер, экран укажет вам координаты фишки, которая должна изменить цвет. Нажмите на клетку после того, как вы перевернете фишку. Процесс будет повторяться для каждой фишки, которую нужно перевернуть.

Если игроку нужно совершить «пасс», то экран покажет четыре тире:



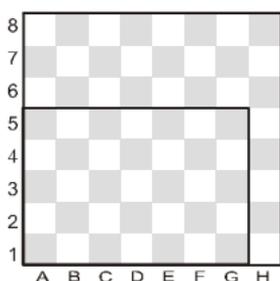
Через несколько секунд изображение на дисплее

исчезнет и игра продолжится.

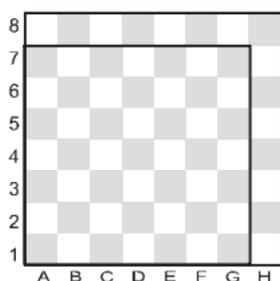
3.5 ЧЕТЫРЕ-В-РЯД

Когда символы #, © и ↑ показаны вместе на экране, это значит, что вы играете в игру Четыре-в-Ряд.

Перед началом игры вы должны выбрать размер игрового поля или рамки; она может быть размером от 5 до 8 рядов высотой.



Уменьшенная рамка



Увеличенная рамка

Экран покажет вам «ряд» («row»), и порядковый номер. Совершая повторные нажатия **ХОД**, вы можете увидеть четыре различных варианта. Когда нужное количество рядов отобразится на экране, снова нажмите **НОВАЯ ИГРА**, и начинайте играть.

Когда наступает ваш ход, нажмите дном фишки после того, как вы поместили ее на поле. Компьютер покажет ее моргающими на экране координатами клетки; нажмите на клетку после того, как вы поместите на нее фишку компьютера.

3.6 КУЗНЕЧИК

Когда символы +, © и ↓ показаны вместе на экране, это значит, что вы играете в игру Кузнечик. Чтобы настроить стартовую позицию, смотрите диаграмму на *странице 25*.

Выполните свой ход (как в Шахматах и Шашках), нажав дном вашей фигуры на клетки, с которой и на которую совершается ход. Ход компьютера будет моргать на экране, отображая клетку, с которой нужно совершить ход:



Нажмите дном фигуры (в данном случае b6). Координаты клетки, на которую нужно совершить ход, начнут моргать. Нажмите на клетку (в данном случае c5) после того, как вы поместите туда фигуру.

ПРЫЖКИ

Прыжок выполняется как обычный ход. Если ваша фигура становится на клетку, с которой она может совершить другой прыжок, координаты этой клетки останутся на экране. Затем:

- а) чтобы закончить ваш ход, снова нажмите вашей фигурой на эту клетку;
- б) чтобы продолжить ваш ход, нажмите фигурой вниз на следующий квадрат, на который она собирается прыгнуть.

Множественный прыжок компьютером выполняется таким же образом. На каждом этапе просто нажмите на клетку, которая моргает на экране.

3.7 НИМ

Когда символы #, +, © и ↓ показаны вместе на экране, это значит, что вы играете в игру Ним. Значок □

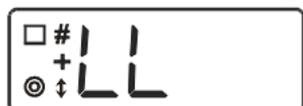
появляется каждый раз, когда должен ходить первый игрок.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Сначала экран будет выглядеть так, как указано на одной из этих двух диаграмм:



= «Последний, совершивший ход, побеждает»



= «Последний, совершивший ход, проигрывает»

Нажав **ХОД**, вы можете переключаться между этими двумя вариантами. Когда на экране появляется выбранный вами вариант, нажмите **НОВАЯ ИГРА**. Теперь компьютер показывает **СЛ**, за которой следует номер:



Это вам задают вопрос: «Хотите ли вы начать игру с четырьмя «кучками» фишек?» Вы можете изменить число, нажав **ХОД** столько раз, сколько вам нужно. Когда на экране появится нужное число, нажмите **НОВАЯ ИГРА**.

Если вы играете с 3 кучками, то используются ряды «а», «b» и «с»; если вы выбрали 5 кучек, то используются ряды а-е; и т.д.

В данном случае, на экране появится: **dEF**

Это обозначает вопрос: «Хотите ли вы начать с обычным (т.е. «стандартным») количеством фишек в каждой кучке, как указано в данном списке?»:

Ряд «а»: 1 фишка b:3 c:5 d:7 e:8 f:6 g:4 h:2

Чтобы выбрать “стандартный” размер кучек, нажмите **НОВАЯ ИГРА**; если вы хотите чтобы количество фишек в каждой кучке было случайным, нажмите **ХОД** (после чего на экране появится: слч), затем нажмите **НОВАЯ ИГРА**.

РАССТАВЛЕНИЕ ФИШЕК

Теперь компьютер скажет вам расставить фишки на доску, начиная с ряда «а», и т.д.



В данном случае кучка в ряду «а» состоит из 4 фишек. Нажмите на *нижнюю* клетку (a1), затем на *верхнюю* клетку кучки (a4) после того, как вы поместили 4 фишки на доску. (Если кучка состоит из одной фишки, дважды нажмите на нижнюю клетку.) Затем компьютер скажет вам поместить фишки одну за другой.

ИГРА

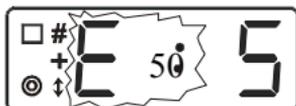
Фишки убираются с верхушки кучки. Предположим, есть 7 фишек в ряду “d”, и вы хотите убрать фишки с d7, d6, d5 и d4.

1) Нажмите верхнюю фишку (в данном случае d7).

2) Нажмите нижнюю фишку (в данном случае d4).

3) Уберите эти фишки, и те что между ними, с доски.

Когда наступает ход компьютера, экран показывает букву ряда и число фишек, которые нужно убрать, т.е.:



Допустим есть 8 фишек в ряде e, нажмите на верхнюю фишку (e8), затем на нижнюю фишку которую вы убираете (в данном случае e4).

Когда вы убираете одну фишку из кучки, нажмите на клетку дважды.

СОЗДАНИЕ ВАШЕЙ СОБСТВЕННОЙ СТАРТОВОЙ ПОЗИЦИИ

Мы описали, как начать со «стандартной» стартовой позиции или случайной. Вы так можете назначить любую позицию по своему желанию.

Выполните стандартные действия, для того чтобы начать новую игру. Сообщите компьютеру, проиграет или выиграет тот, кто совершает последний ход , а так же, сколько рядов вы хотите. Поместите фишки на доску так, как укажет вам компьютер. Затем, нажмите на клавишу **НАСТРОЙКА ПОЗИЦИИ**. Значок «настройка позиции» # начнет моргать на экране.

Теперь решайте, размер каких кучек вы хотите изменить. В каждом ряду, в котором вы хотите произвести изменения, нажмите на ту клетку, на которую вы хотите поместить последнюю фишку. Сделайте то же самое для каждой кучки, которую вы хотите изменить.

Когда позиция готова, снова нажмите **НАСТРОЙКА ПОЗИЦИИ**. Символ # перестанет моргать и игра начнется.

3.8 КОНЕЦ ИГРЫ

Последовательность из 12 гудков обозначает конец игры. На экране появится результат:

10 Первый игрок победил (т.е. Белые в Шахматах, Черные в Шашках)

01 Второй игрок победил

== Ничья (В шахматах: Чистый Шах)

3= Ничья в случае трехкратного повторения позиции (Только Шахматы)

50= Ничья по правилу пятидесяти ходов (Только Шахматы)

(Тем не менее, когда у вас ничья по причине трехкратного повторения позиции или правила 50 ходов, вы можете продолжить играть, если хотите.)

Вы можете начать новую игру на этом этапе или в любое время, когда компьютер ожидает ваш ход. Однако, если вы в середине выполнения особой операции (например, выполняете ход компьютера), вы должны завершить действие перед тем, как начать новую игру (или вы можете выключить компьютер).

ЧАСТЬ 4. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Функции, описанные в Части 4, применимы более чем к одному типу игры. Некоторые из них позволяют использовать следующий код, чтобы обозначать типы фигур:

0 = пустая клетка

1 = пешка (в Шахматах); шашка или фишка (в других играх)

2 = конь (в Шахматах); дамка (в шашках)

3 = слон

4 = ладья

5 = ферзь

6 = король (в Шахматах)

4.1 ПРЕРЫВАНИЕ ИГРЫ И СМЕНА СТОРОН

Пока компьютер размышляет над своим ходом (с моргающими символами □ или ■), вы не можете использовать ни одну клавишу – кроме клавиши **ХОД**. Нажав на клавишу **ХОД**, вы заставите совершить лучший ход, который на данный момент нашел компьютер.

Если вы нажмете **ХОД** во время *своего* хода, компьютер поменяется с вами сторонами; он будет

высчитывать ходы за ту сторону, за которую играли вы, и позволит вам взять контроль на свою сторону. Внимание: на уровне 0 (смотрите раздел 4.5), клавиша **ХОД** в данной ситуации ничего не меняет.

4.2 ОТМЕНА ХОДА

Если вы начали ваш ход, нажав на фигуру, но решили походить иначе, снова нажмите своей фигурой на эту же клетку. Затем вы сможете выбрать другую фигуру. Если вы в середине последовательного совершения прыжков (в Шашках или Кузнечике), вы можете вернуть свою фигуру на клетку, с которой она начала ход, нажать вниз, и начать заново.

Вы так же можете отменить последний или несколько ходов, дав себе шанс совершить их иначе. Нажмите на клавишу **ОТМЕНА**. Затем:

В Ним: Предыдущий ход появится на экране, затем:



В данном случае, 4 фишки должны быть перемешены в ряд “d”. Нажмите вниз нижней фишкой, когда вы поместите ее на клетку. Затем сделайте то же самое с верхней фишкой. Затем, не совершая нажатия, положите между ними фишки. (Если была взята только одна фишка, нажмите ею вниз дважды после того, как замените ее.)

В Реверси и Четыре-в-Ряд: Экран показывает координаты (моргающие), где была расположена последняя фишка. Нажмите на клетку после того, как вы убрали фишку. Затем, в Реверси, экран покажет клетку фишки, которая была захвачена. Нажмите на

клетку, после того, как вы перевернете фишку обратно. Компьютер скажет вам сделать то же самое со всеми остальными захваченными фишками.

В Шахматах, Шашках и Кузнечике: Экран в таком случае, наоборот, покажет вам последний ход с моргающими координатами клетки, на которую был совершен ход. Нажмите на эту клетку; ее координаты перестанут моргать, в то время как на экране появятся координаты клетки, с которой был совершен ход. Переместите фигуру назад на ту клетку, с которой был совершен ход, и нажмите вниз.

Если ход, который вы хотите отменить, являлся множественным прыжком (в Шашках и Кузнечике), компьютер проведет вас через всю последовательность прыжков, которые были совершены. На каждом этапе нажимайте на клетку, которая будет указана на экране.

После того, как фигура переместилась обратно, все захваченные фигуры должны быть возвращены на место. Компьютер укажет вам сделать это, используя код на *странице 54. Примеры:*



В Шахматах: поместите черного



В Шашках: поместите белую дамку

Нажмите на клетку, которая моргает на экране. Для множественного взятия в Шашках, компьютер скажет вам поместить каждую шашку обратно.

Так же, если в течение хода вы превратили пешку (в Шахматах) или превратили дамку (в Шашках), компьютер напомним вам заменить их на пешку или

шашку. Если это была рокировка, компьютер скажет вам сначала переместить назад короля, затем ладью. После отмены одного хода, если вы хотите, так же можно отменить предыдущий ход и за другую сторону.

4.3 ПРОВЕРКА ПОЗИЦИИ

Если вы сбили какие-либо фигуры, вы можете проверить, где они были, используя клавиши "вида фигур" (♔, ♚, ♖, ♗, ♘, ♙) во время вашего хода.

Если вы нажмете ♙, экран может показать вам координаты клетки (например, **b2**), вместе с символом □. Это значит, что на этой клетке должна стоять Белая пешка (в Шахматах), или обычная шашка или фигура (в остальных играх). Если вы сейчас совершите повторное нажатие клавиши ♙, компьютер покажет вам позицию каждой фигуры этого типа. Чтобы обозначить темную фигуру, на экране будет отображаться ■ соответственно. После того, как были определены все фигуры данного типа, последующее нажатие на клавишу ♙ вернет вас к обычным игровым условиям.

Таким же образом вы можете проверить любой другой тип фигуры (в Шахматах или Шашках), используя соответствующую клавишу. Если нажатие на клавишу не дало результата, следовательно, все фигуры данного типа находятся на игровом поле.

Процедура проверки фигур может быть прекращена в любое время нажатием любой клетки или любой другой клавиши, кроме клавиши "вид фигур".

4.4 УРОВНИ СЛОЖНОСТИ (ИГРЫ, ОТЛИЧНЫЕ ОТ ШАХМАТ)

У компьютера есть 15 уровней для Шашек, и 10 для Реверси, Четыре-в-Ряд, Кузнечика и Ним.

Текущий уровень можно узнать (или изменить) во время вашего хода.

Нажмите **УРОВЕНЬ**, и на экране появится: **У 1**

Если вы продолжите нажимать клавишу **УРОВЕНЬ**, все возможные номера уровня будут отображаться по очереди (нажатие клавиши **ХОД** равносильно 5 нажатиям клавиши **УРОВЕНЬ**.) *Уровень 0- это особый случай - смотрите раздел 4.5.*

Когда на экране появляется уровень, который вы хотите выбрать, нажмите на любую клетку на доске, или любую клавишу кроме клавиш **УРОВЕНЬ** и **ХОД** для того, чтобы продолжить игру.

ВНИМАНИЕ: Когда вы переключаетесь с одной игры на другую, уровень возвращается в значение 1.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Шахматы 1-10 почти мгновенный
 11-12 около 5 секунд на ход
 13-14 в среднем около 30 секунд
 15 около 1 минуты и 15 секунд

Реверси 1-7 почти мгновенный
 8-10 около 5 секунд на ход

Четыре-в-Ряд 1-6 в течение 5 секунд
 7-8 в среднем 10 секунд на ход
 9-10 в среднем одна минута

(Увеличенная "рамка" подразумевает более медленную игру.)

Кузнечик 1-4 почти мгновенно
5-8 около 5-10 секунд на ход
9 около 3 минут в среднем
10 в среднем 4-5 минут

Ним все уровни почти мгновенны

4.5 ИГРА ЗА ДВЕ СТОРОНЫ

На уровне 0 компьютер не будет совершать ходы; он попросту позволит вам выполнять ходы за две стороны. Так, например, вы можете играть с вашим другом, а компьютер будет просто выполнять функцию "жюри, судьи" (для того, чтобы удостовериться, правильный ли ход вы совершили, напомнить о завершении любых особых ходов, объявить результат и т.д.).

В Шахматах, уровень 0 достигается "развлекающим уровнем", поэтому достаточно один раз нажать клавишу **УРОВЕНЬ**, чтобы появилась цифра 0. Смотрите раздел 3.2.5. (На уровне 0 нет подсказок и обучающих сообщений.)

4.6 НАСТРОЙКА ПОЗИЦИИ

Вы можете переставить фигуры, настроив особую позицию (Шахматная проблема). Это возможно в *Шахматах*, *Шашиках* и *Ним*. Для Ним смотрите раздел 3.7 ("Создание собственной стартовой позиции"). Здесь же будет указан метод для Шахмат и Шашек.

Нажмите на клавишу **НАСТРОЙКА ПОЗИЦИИ** (не доступно в режиме "рейтинг"). Появится моргающий значок #, который покажет, что компьютер находится в режиме настройки. В данном режиме вы можете делать следующее из нижеперечисленного:

а) Если вы хотите очистить всю доску, нажмите **ХОД**. На экране появится **Сб?**. Нажмите **ХОД** снова, чтобы подтвердить (любое другое нажатие приведет к отмене).

б) Чтобы поместить фигуру, нажмите соответствующую фигуре клавишу (В Шашках: ♗ = обычная шашка), затем нажмите дном фигуры на эту клетку. Если на экране появился символ □, фигура будет белой. Чтобы переключиться с Белых на Черные и наоборот, нажмите .

в) Чтобы очистить отдельную клетку, нажмите клетку *без нажатия клавиши* "тип фигуры".

Когда позиция готова, нажмите **НАСТРОЙКА ПОЗИЦИИ**. Теперь компьютер вышел из режима "настройки" (значок # пропал). Продолжайте игру, совершив ход или нажав на клавишу **ХОД**.

(ВНИМАНИЕ: В Шахматах нельзя осуществить рокировку при помощи ладьи, которая была *помещена* на доску во время режима "настройки" (значок # пропал).

Если по выходу из режима "настройка" отображается значок □, это значит, что сейчас будет ход Белых. Поэтому, перед выходом, вы должны нажать на клавишу , чтобы выбрать нужный цвет.

НЕЗАКОННЫЕ ПОЗИЦИИ

В Шахматах, когда вы покидаете режим "настройка", программа проверяет:

- а) чтобы у каждого игрока был один король;
- б) игрок, чья очередь ходить, не делает мат;
- в) на 1 и 8 ряду (диагонали) нет пешек.

В шашках, она проверяет наличие шашек на противоположном конце доски.

Если позиция не пройдет тест, то это незаконно и игра не может продолжаться. На экране появится: **??**. Теперь у вас есть три варианта:

- а) вы можете проверить положение фигур (смотрите раздел 4.3), затем приступить к вариантам б) и в);
- б) вы можете снова нажать **НАСТРОЙКА ПОЗИЦИИ**, чтобы перейти в режим "настройки" и изменить неправильное положение на правильное;
- в) если вы хотите изменить позицию, которую вы настраивали, вы можете начать новую игру обычным путем.

ПРИЛОЖЕНИЕ К РАЗДЕЛУ "ИГРА С МИРОВЫМ ЧЕМПИОНОМ"

Игры, сыгранные Фишером:

- 1 Томасон - Ф
- 2 Ф - Лапекин
- 3 Ф - Сэйди
- 4 Ф - Доннелли
- 5 Серджес - Ф
- 6 Кардосо - Ф
- 7 Крамер - Ф
- 8 Ф - Хайнс
- 9 Шоенэ - Ф
- 10 Ф - Риналдо
- 11 Харттлен - Ф
- 12 Сангуинетти - Ф
- 13 Ф - Бенко
- 14 Векслер - Ф
- 15 Ф - Пилник
- 16 Ф - Бернштейн
- 17 Ф - Дарга
- 18 Базан - Ф
- 19 Летельер -Ф
- 20 Ф - Берлинер
- 21 Сабо - Ф
- 22 Ф - Тал
- 23 Бисгайер - Ф
- 24 Ф - Решевский
- 25 Ф - Керес
- 26 Ф - Бенко
- 27 Билек - Ф
- 28 Келлар - Ф
- 29 Ф - Болбочан
- 30 Ф - Аддисон
- 31 Ф-Пуревжев
- 32 Ф - Алони
- 33 Ривера - Ф
- 34 Ф - Бирн
- 35 Файн - Ф
- 36 Ф - Бич
- 37 Остер - Ф
- 38 Бирн - Ф
- 39 Аддисон - Ф
- 40 Ф – Бенко
- 41 Ф - Горансон
- 42 Ф - Сандрин

- 43 Ф - Глогер
- 44 Ф – Мобли
- 45 Ф - Хоппе
- 46 Ф – Шифрин
- 47 Ф - НН
- 48 Леманн - Ф
- 49 Ф - Сабо
- 50 Ф - Доннер
- 51 Питч - Ф
- 52 Ф - Бенко
- 53 Бургер - Ф
- 54 Портиш - Ф
- 55 Ларсен - Ф
- 56 Ф - Сэйди
- 57 Помар - Ф
- 58 Йоханнессен - Ф
- 59 Пахман - Ф
- 60 Ф - Дурао
- 61 Ф - Паскаль
- 62 Ф - Лонтоц
- 63 Ф - Вистер
- 64 Ф - Бергразер
- 65 Ф - Панов
- 66 Ф - Матулович
- 67 Холмов - Ф
- 68 Келлар - Ф
- 69 Бирн - Ф
- 70 Коккорис - Ф
- 71 Ф - Черняк
- 72 Бернштейн - Ф
- 73 Ф - Геллер
- 74 Ф - Йовановак
- 75 Матов - Ф
- 76 Сэйди - Ф
- 77 Ф - Георгиу
- 78 Ф – О'Келли
- 79 Сабо - Ф
- 80 Ф - Гарсия
- 81 Ф - Матулович
- 82 Ф - Ульманн
- 83 Матулович - Ф
- 84 Смыслов - Ф
- 85 Ф - Филип
- 86 Миник - Ф
- 87 Глигорич - Ф

- 88 Ф - Маровик
- 89 Ф - Глигорич
- 90 Миясаки - Ф
- 91 Ф - Ибрагимоглу
- 92 Петросян - Ф
- 93 Ларсен - Ф
- 94 Ф -Фуерштейн
- 95 Ф - Шипман
- 96 Кевитц - Ф
- 97 Спасский - Ф
- 98 Спасский - Ф
- 99 Программа Гринблатт - Ф
- 100 Спасский – Ф

Игры, сыгранные Карповым:

- 1 К - Вякович
- 2 К - Песина
- 3 Ваганьян - К
- 4 К - Вилларроел
- 5 К - Мекинг
- 6 К - Хорт
- 7 Лендвел - К
- 8 Альварез - К
- 9 К - Педерсен
- 10 Сарен - К
- 11 К - Маркланд
- 12 К - Торре
- 13 К - Спасский
- 14 К - Спасский
- 15 Корчной - К
- 16 Вильямс - К
- 17 К - Портиш
- 18 Мусил - К
- 19 Тарджан - К
- 20 Хаг - К
- 21 Торре - К
- 22 Гарсия Падрон - К
- 23 К – Мартин Гонзалес
- 24 К - Кузьмин
- 25 Олафссон - К
- 26 К - Корчной
- 27 Кавалек - К
- 28 Сосонко - К
- 29 Унцикер - К

- 30 К - Рибли
- 31 Рибли - К
- 32 К - Альбург
- 33 Портиш - К
- 34 К - Смыслов
- 35 К - Романишин
- 36 К - Ларсен
- 37 К - Спасский
- 38 К - Нанн
- 39 К - Пфлегер
- 40 К - Торре
- 41 Ци Джинхуан - К
- 42 К - Майлс
- 43 К - Каспаров
- 44 Каспаров - К
- 45 Винантс - К
- 46 Корчной - К
- 47 К - Шнапик
- 48 Любоевич - К
- 49 Каспаров - К
- 50 К - Бланк
- 51 К - Глур
- 52 К - Лудин
- 53 К - Тарнугцер
- 54 К - Вильгельм
- 55 Ван Дер Виль - К
- 56 К - Маланюк
- 57 Джинджихашвили - К
- 58 Белявский - К
- 59 К – Тимман
- 60 К - Андерссон
- 61 Де Фирмиан - К
- 62 К - Ананд
- 63 К - Андерссон
- 64 К - Стьюбинг
- 65 К - Ларсен
- 66 Спилмен - К
- 67 Ромеро Холмс - К
- 68 Иванов - К
- 69 Савон - К
- 70 К - Иванов
- 71 Хертнек - К
- 72 Иванчук - К
- 73 К - Тимман
- 74 К - Салов

- 75 Сейраван - К
- 76 Сион Кастро - К
- 77 Вязманавин - К
- 78 К – Де Врегт
- 79 Иванчук - К
- 80 Полгар - К
- 81 Широу - К
- 82 К - Георгиев
- 83 Де Гремонт - К
- 84 Лотье - К
- 85 Лотье - К
- 86 Войткевич - К
- 87 Онищук - К
- 88 К - Лео
- 89 К - Котрониас
- 90 К - Криштофьяк
- 91 К - Пищековский
- 92 Маргос - К
- 93 Лоброн - К
- 94 К – Ван Вели
- 95 К - Милов
- 96 К - Черноусик
- 97 К - Квартлер
- 98 Ананд - К
- 99 Пикет - К
- 100 К – Ху Юн

Игры, сыгранные Каспаровым:

- 1 К - Роджерс
- 2 К - Панченко
- 3 К - Марович
- 4 К - Мнацаканиан
- 5 К - Зайцев
- 6 Данилов - К
- 7 Темпоне - К
- 8 К - Прибыль
- 9 К - Марьянович
- 10 Белявский - К
- 11 Вайссер - К
- 12 К - Федорович
- 13 К - Андерссон
- 14 Михальчишин - К
- 15 Ядазин - К
- 16 К - Мюррей

- 17 К – Георгиу
- 18 Корчной - К
- 19 К - Портиш
- 20 К - Корчной
- 21 К - Тимман
- 22 К - Карпов
- 23 К – Тимман
- 24 К - Карпов
- 25 К - Хюбнер
- 26 К - Нанн
- 27 Гринберг - К
- 28 К - Трепп
- 29 К - Тал
- 30 Хюбнер - К
- 31 К - Тимман
- 32 Бофилл - К
- 33 Росич - К
- 34 К - Вимэс
- 35 К - Кан
- 36 К -Фельдер
- 37 К - Каррер
- 38 К -Шюрер
- 39 Белявский - К
- 40 Любоевич - К
- 41 К - Иванчук
- 42 Эльвест – К
- 43 Георгиу - К
- 44 К - Хьартарсон
- 45 К - Спилмен
- 46 Агдейштейн - К
- 47 Хьяртарсон - К
- 48 Козул - К
- 49 Псахис - К
- 50 К - Хансен
- 51 К - Нунез
- 52 К – Соуто
- 53 К - камский
- 54 Любоевич - К
- 55 Тимман - К
- 56 К - Бареев
- 57 К - Амура
- 58 К - Базан
- 59 К - Морейра
- 60 К - Йосифидес
- 61 К -Белявский

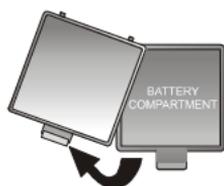
- 62 Широ́в - К
- 63 Камский - К
- 64 К - Вагниан
- 65 Ананд - К
- 66 К - Мастерняк
- 67 К – Адамс
- 68 К - Бареев
- 69 К - Камский
- 70 К - Шорт
- 71 К - Кундин
- 72 К - Ананд
- 73 К - Тимман
- 74 К - Крамник
- 75 Алмаси - К
- 76 Хьяртгарсон - К
- 77 К - Фирор
- 78 К - МакШейн
- 79 К - Спилмен
- 80 Юсупов - К
- 81 К - Пикет
- 82 Топалов - К
- 83 Иванчук - К
- 84 Ананд - К
- 85 Ананд - К
- 86 Тос - К
- 87 К - Ананж
- 88 Смирин - К
- 89 К - Алваро
- 90 К - Муноз
- 91 К - Ревиста
- 92 К - Перт
- 93 Топалов - К
- 94 К - Шпангенберг
- 95 К - Полгар
- 96 К - Пикет
- 97 К - Шатте
- 98 К – Нетцер
- 99 К - Вуртц
- 100 К - Иванчук

Игры, сыгранные Deep Thought/Deep Blue:

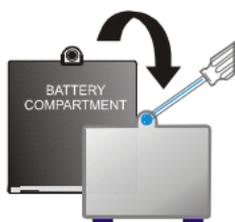
- 1 Каспаров – Deep Blue 1997
- 2 Deep Blue – Каспаров 1997
- 3 Каспаров – Deep Blue 1997

- 4 Deep Blue – Каспаров 1997
- 5 Каспаров – Deep Blue 1997
- 6 Deep Blue - Каспаров 1997
- 7 Deep Blue – Каспаров 1996
- 8 Каспаров – Deep Blue 1996
- 9 Deep Blue – Каспаров 1996
- 10 Каспаров – Deep Blue 1996
- 11 Deep Blue – Каспаров 1996
- 12 Каспаров – Deep Blue 1996
- 13 Deep Thought - Каспаров 1989
- 14 Каспаров – Deep Thought 1989
- 15 Deep Blue - Полгар
- 16 Deep Blue - Кристиансен
- 17 Даниелсен – Deep Blue
- 18 Хансен – Deep Blue
- 19 Майлс – Deep Thought
- 20 Ларсен – Deep Thought

УСТАНОВКА БАТАРЕЕК



Рисунок



Рисунок

1. Положите игру лицевой стороной вниз на плоскую поверхность и найдите отсек для батареек на нижней стороне устройства.
2. В зависимости от модели, откройте крышку отсека для батареек, нажав на кнопку большим пальцем, и поднимайте, как показано на рисунке А, или воспользуйтесь крестообразной отверткой, как показано на рисунке Б.
3. После того, как вы вставили батарейки, убедитесь, что положительный наконечник совпадает со знаком + внутри отсека для батареек.
4. Закройте крышку отсека для батареек.

ДЛЯ ОБЕСПЕЧЕНИЯ НОРМАЛЬНОГО ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ

- НЕ СМЕШИВАЙТЕ СТАРЫЕ И НОВЫЕ БАТАРЕЙКИ.
- НЕ СМЕШИВАЙТЕ ЩЕЛОЧНЫЕ БАТАРЕЙКИ, СТАНДАРТНЫЕ БАТАРЕЙКИ И ПЕРЕЗАРЯЖАЕМЫЕ АККУМУЛЯТОРЫ.
- НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПЕРЕЗАРЯЖАЕМЫЕ АККУМУЛЯТОРЫ.
- УСТАНОВКА БАТАРЕЕК ДОЛЖНА ПРОВОДИТЬСЯ ВЗРОСЛЫМИ.
- НЕ ПЕРЕЗАРЯЖАЕМЫЕ АККУМУЛЯТОРЫ НЕ ЗАРЯЖАЮТСЯ.
- ПЕРЕЗАРЯЖАЕМЫЕ АККУМУЛЯТОРЫ НУЖНО ВЫНУТЬ ИЗ ИГРЫ, ЧТОБЫ ЗАРЯДИТЬ (ЕСЛИ ИХ МОЖНО ВЫНУТЬ).
- ПЕРЕЗАРЯЖАЕМЫЕ АККУМУЛЯТОРЫ (ЕСЛИ ИХ МОЖНО ВЫНУТЬ), СЛЕДУЕТ ЗАРЯЖАТЬ ТОЛЬКО ПОД ПРИСМОТРОМ ВЗРОСЛЫХ.

- ИСПОЛЬЗУЙТЕ БАТАРЕЙКИ ТОЛЬКО ОДНОГО ИЛИ ЭКВИВАЛЕНТНОГО ТИПОВ, КАК УКАЗАНО В РЕКОМЕНДАЦИИ.
- БАТАРЕЙКИ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ВСТАВЛЕНЫ КОРРЕКТНО.
- ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ БАТАРЕЙКИ НУЖНО ВЫНУТЬ ИЗ ИГРЫ.
- ЗАПРЕЩАЕТСЯ ЗАМЫКАТЬ ПОЛЮСА БАТАРЕЕК МЕЖДУ СОБОЙ.

PI-251273-1E

