



компютърен шах

ИНСТРУКЦИЯ
ЗА
ИГРА



Комбинат "Приложни системи"

София, ул. Горица No 6, телефон: 55-77-32

УВОД	3
1 ОСНОВНИ ОПЕРАЦИИ	5
1.1 Бутони и индикации	5
1.2 Включване на захранването	6
1.3 Игралното поле	7
1.4 Играта	7
1.5 Първият Ви ход	8
1.6 Грешки при преместването	9
1.7 Неправилен ход	10
1.8 Ан пасан	10
1.9 Рокада	11
1.10 Произвеждане на фигура	11
1.11 Шах и мат	12
1.12 Дебюти	12
1.13 Паралелен анализ	12
2 СПЕЦИАЛНИ ФУНКЦИИ	13
2.1 Бутон НОВА ИГРА	13
2.2 Бутон ПРОВЕРКА	13
2.2.1 Режим Проверка	13
2.2.2 Режим Промени	14
2.3 Бутон ИЗБОР	16
2.4 Бутон НИВО	16
2.4.1 Ниво 9 – неограничено време	17
2.4.2 Ниво за решаване на матови задачи	18
2.4.3 Индикация за дълбочината на анализа	18
2.5 Бутон НАЗАД	19
2.5.1 Връщане назад при рокада	20
2.5.2 Връщане назад при ан пасан	20
2.5.3 Ход вместо шах-компютъра	20
2.6 Бутон ПОМОЩ	20
2.7 Бутон ХОД	21
2.8 Бутон ИЗЧИСТВАНЕ	22
3 ДОПЪЛНИТЕЛНИ ВЪЗМОЖНОСТИ	23
3.1 Квадрат А1 – Облекчена игра	24
3.2 Квадрат В1 – Изключен звук	24
3.3 Квадрат С1 – Арбитър	25
3.4 Квадрат D1 – Черни фигури	25
3.5 Квадрат E1 – Смяна на цветовете	25
3.6 Квадрат F1 – Игра "без дебюти"	26
3.7 Квадрат G1 – Изчистване на полето	26
3.8 Квадрат H1 – Пълно изчистване	26
4 СЪОБЩЕНИЯ ЗА ШАХ, МАТ И РЕМИ	28
4.1 Съобщение за шах	28
4.2 Съобщения за мат срещу противник	28
4.2.1 Алтернативни решения	28
4.3 Няма матова заплаха	29
4.4 Реми при пат	29
4.5 Реми по "50-ходовото правило"	30
4.6 Реми при трикратно повторение	30

УВОД

Шах-компютърът **ПАРТНЬОР** е специализирано микропроцесорно устройство, което представлява един високо квалифициран електронен партньор за игра на шах. В допълнение на това шах-компютърът предлага:

- широки възможности за промяна на условията на играта;
- богат набор от допълнителни функции;
- работа в режим *Промени*.

Внимателното прочитане на това ръководство ще Ви научи как да оперирате с шах-компютъра така, че да изпитате удоволствието, което предлага играта с него.

Първата глава на това ръководство съдържа информацията, необходима за изиграване на една партия срещу шах-компютъра. Следващите глави Ви запознават със специфичните функции и допълнителните възможности, които правят шах-компютъра един гъвкав шахматен партньор. Необходимо е обаче предварително да се запознаете подробно с **глава 1**, преди да се опитате да разберете и използвате специалните функции, описани в останалите глави.

Това ръководство не разглежда правилата и стратегиите на шахматната игра, които са обект на съответната специализирана литература.

Важно е да се знае, че в партионата не се работи само за себе си, а за всички работници и служители в предприятието. В партионата се работи за подобряване на работните условия, за повишаване на производителността на труда, за осигуряване на безопасност на работното място и за осигуряване на социална справедливост.

Важно е да се знае, че в партионата не се работи само за себе си, а за всички работници и служители в предприятието. В партионата се работи за подобряване на работните условия, за повишаване на производителността на труда, за осигуряване на безопасност на работното място и за осигуряване на социална справедливост.

Важно е да се знае, че в партионата не се работи само за себе си, а за всички работници и служители в предприятието. В партионата се работи за подобряване на работните условия, за повишаване на производителността на труда, за осигуряване на безопасност на работното място и за осигуряване на социална справедливост.

Важно е да се знае, че в партионата не се работи само за себе си, а за всички работници и служители в предприятието. В партионата се работи за подобряване на работните условия, за повишаване на производителността на труда, за осигуряване на безопасност на работното място и за осигуряване на социална справедливост.

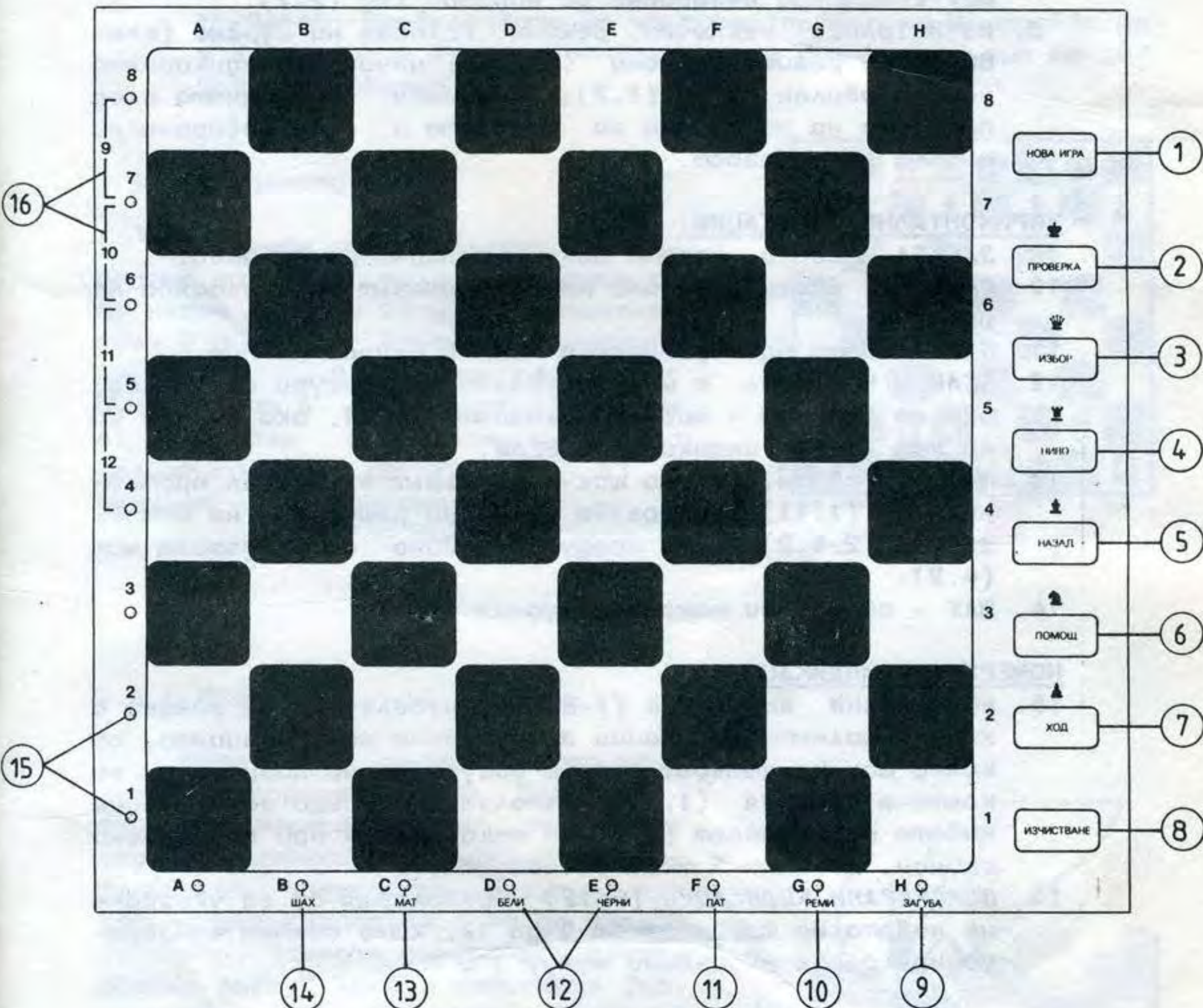
Важно е да се знае, че в партионата не се работи само за себе си, а за всички работници и служители в предприятието. В партионата се работи за подобряване на работните условия, за повишаване на производителността на труда, за осигуряване на безопасност на работното място и за осигуряване на социална справедливост.

Важно е да се знае, че в партионата не се работи само за себе си, а за всички работници и служители в предприятието. В партионата се работи за подобряване на работните условия, за повишаване на производителността на труда, за осигуряване на безопасност на работното място и за осигуряване на социална справедливост.

1 ОСНОВНИ ОПЕРАЦИИ

1.1 Бутони и индикации

Този раздел съдържа кратко описание на основните функции на бутоните и индикациите на шах-компютъра (вж. рисунката). Повече и по-подробна информация за всяка конкретна функция се съдържа в съответния раздел от настоящото ръководство, номерът на който е посочен в скоби.



БУТОНИ:

1. **НОВА ИГРА:** дава начало на нова игра при нивото и условията, валидни при предходната игра.
2. **ПРОВЕРКА:** включва режима *Проверка* на разположението на фигурите (2.2.1); използва се и с бутон **ИЗБОР** за включване на режима *Промени* за разместване на фигурите по игралното поле (2.2.2).

3. **ИЗБОР:** Включва режима *Избор на условията на играта* (глава 3); използва се и при режима *Промени* (2.2.2).
4. **НИВО:** избира и променя "силата" (*нивото на трудност*) на шах-компютъра (2.4); служи за показване на дълбочината на анализа (колко хода напред се анализират), извършван от шах-компютъра (2.4.3).
5. **НАЗАД:** връща един ход назад (2.5).
6. **ПОМОЩ:** шах-компютърът дава съвет за следващия Ви ход (2.6) или показва хода, над който той "мисли".
7. **ХОД:** разменя цвета на фигурите (2.7) или принуждава шах-компютъра незабавно да направи ход (2.7).
8. **ИЗЧИСТВАНЕ:** изключва режима *Условия на играта* (глава 3) и режима *Промени* (2.2.2); изчиства индикацията за неправилен ход (1.7); изчиства индикацията след проверка на позицията на фигурата и след избиране на нивото на трудност.

ХОРИЗОНТАЛНИ ИНДИКАЦИИ:

9. **ЗАГУБА** – свети, когато шах-компютърът се предава.
10. **РЕМИ** – свети, когато шах-компютърът се съгласява на реми.
11. **ПАТ** – свети едновременно с **РЕМИ** в случай на пат.
12. **БЕЛИ** и **ЧЕРНИ** – с мигане указва кои фигури са на ход; ако са черните – мига индикацията **ЧЕРНИ**, ако белите са на ход – мига индикацията **БЕЛИ**.
13. **МАТ** – свети, когато шах-компютърът е матирал противника си (1.11); използва се и при решаване на матови задачи (2.4.2) и за предупреждаване за предстоящ мат (4.2).
14. **ШАХ** – свети при шахова ситуация.

НОМЕРИРАНИ ИНДИКАЦИИ:

15. **НОМЕРИРАНИ ИНДИКАЦИИ (1-8)** – използват се заедно с хоризонталните индикации за указване на позицията, от която шах-компютърът взема фигура и на позицията, на която я поставя (1.5); използват се също за указване нивото на трудност (2.4), а така също и при по-особени случаи, описани в това ръководство.
16. **НОМЕРИРАНИ ИНДИКАЦИИ (9-12)** – използват се за указване на нивата на трудност от 9 до 12, като светят едновременно по две индикации между 1 и 8.

1.2 Включване на захранването

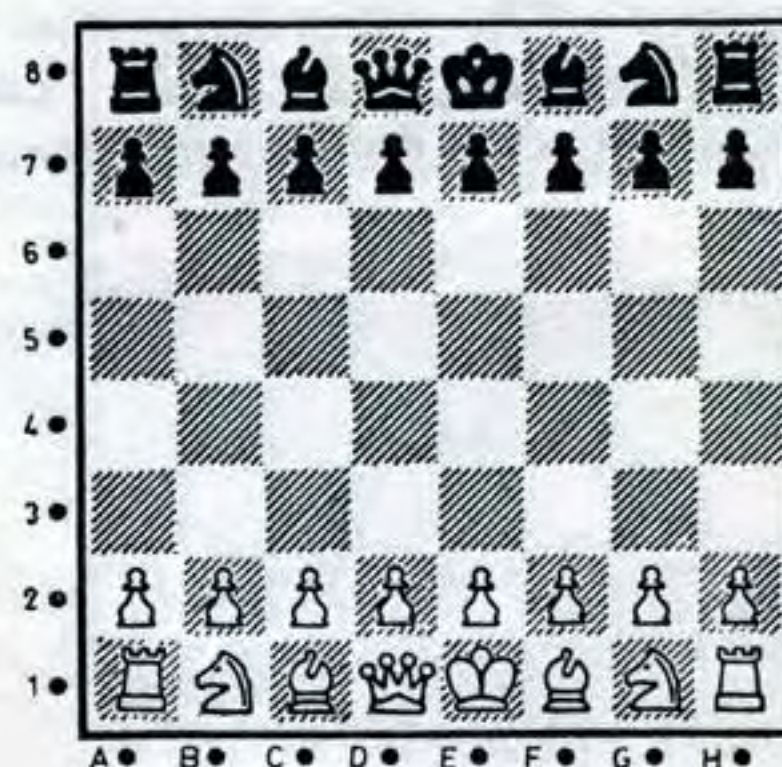
Захранването на шах-компютъра става от нормален мрежов контакт (220V/50Hz) чрез стабилизирани токоизправител тип М1. Включете кабела на токоизправителя в буксата на шах-компютъра, означена с 9V=. Включете токоизправителя в изправен контакт (220V/50Hz). Захранването е подадено. Шах-компютърът изсвирва

няколко тона и индикацията **БЕЛИ** започва да мига. Това означава, че белите фигури са на ред да направят първия ход. В този момент шах-компютърът е готов за нормална игра и нито един от допълнителните режими и функции не е включен. При всяко включване и изключване на захранването се изключват всички допълнителни режими и функции и се започва нова игра, докато при използване на бутон **НОВА ИГРА**, се започва нова партия, но при условията и режимите, валидни при предишната игра. Шах-компютърът може да работи неограничено време, така че може да го оставите включен, за да продължите по-късно започнатата партия.

ВНИМАНИЕ: Превключвателят на токоизправителя **М1** трябва да е в положение **9V**. В противен случай шах-компютърът ще работи нестабилно.

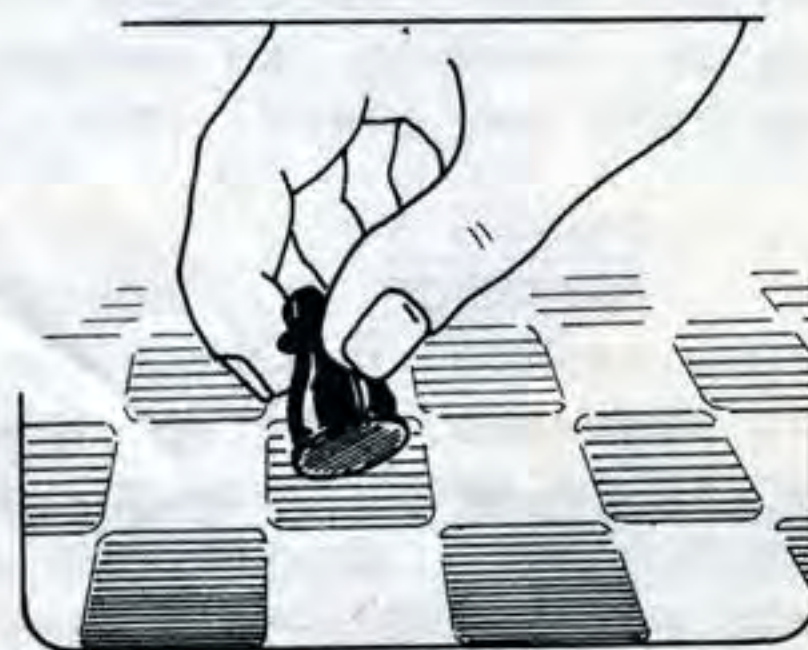
1.3 Игралното поле

Фигурите се разполагат в стандартно шахматно поле, състоящо се от черни и бели квадрати, разположени в 8 реда, означени с цифрите от 1 до 8 и 8 колони, означени с буквите от А до Н, като квадратът А1 е черен. В началото на играта белият цар е на квадрата Е1, а черният – на квадрата Е8.



1.4 Играта

Играта се провежда като една нормална партия с човек. Вие играете ход и шах-компютърът отговаря с ход. Единствената разлика е, че вие трябва да преместите фигурата при ход на шах-компютъра. За да направите ход, вземете фигурата и използвайте ръба ѝ леко я натиснете върху центъра на квадрата. Първо се натиска квадратът, от който вземате фигурата, а след това този на който отива фигурата.



1.5 Първият Ви ход

Следващият пример ще Ви помогне да започнете първата си игра с шах-компютъра ПАРТНЬОР.

Първоначални действия:

1. Включете захранването (1.2);
2. Подредете фигурите (1.3);
3. Припомнете си как се задават ходовете (1.4);
4. Да предположим, че първият Ви ход е: E2 на E4.

Стъпка 1

Натиснете пешката върху квадрата E2. Индикациите колона E и ред 2 светват. Шах-компютърът е "разбрал" коя фигура местите.

Стъпка 2

Вземете пешката, поставете я върху квадрата E4, като леко го натиснете. Индикациите колона E и ред 2 загасват, което означава, че ходът Ви е приет и шах-компютърът започва да "мисли" върху своя ход. В случая ПАРТНЬОР ще отговори моментално, така че няма да видите да мига индикацията ЧЕРНИ.

Стъпка 3

ПАРТНЬОР Ви показва хода си като светва индикацията за реда и за колоната, ОТ пресечния квадрат на който мести фигура. Да приемем, че той мести пешката от E7. В случая ще светят индикациите колона E и ред 7.



Стъпка 4

Натиснете пешката на **E7**. Индикациите ред **7** и колона **E** угасват, а светват индикациите на квадрата, **НА** който шах-компютърът иска да премести фигурата (например - **E5**).



Стъпка 5

Вземете черната пешка от **E7**, поставете я на квадрата **E5** и натиснете. Индикациите за позицията, **НА** която е преместена фигурата угасват и сега Ви сте на ход.

При всеки ход **трябва** да извършвате трите основни действия:

- натискане с фигурата;
- преместване на фигурата;
- ново натискане с фигурата.



ЗАБЕЛЕЖКА. Може да сте обърнали внимание, че при Ваш ход индикациите за квадрата, **НА** който е преместена фигурата не светват, докато като местите фигура на шах-компютъра светват индикациите на квадрата **НА**. Причината е, че при Ваш ход с натискане на фигурата върху квадрата **НА**, шах-компютърът е информиран за целия Ви ход, той започва да "мисли" и няма нужда от никаква индикация. При ход на шах-компютъра индикациите за квадрата **НА** светват, за да Ви покажат къде да поставите фигурата, която той иска да премести.

1.6 Грешки при преместването

Ако сте на ход и без да искате натиснете някоя фигура, при което светват индикациите за квадрата **OT**, може да поправите грешката си по два начина: или (1) като натиснете пак същата фигура (същия квадрат **OT**) и по този начин угасите индикациите, или (2) като натиснете бутона **ИЗЧИСТВАНЕ**, което дава същия резултат. След това можете да изиграете действително желания ход. Ако след като сте изиграли действителен ход и шах-компютърът го е възприел и вече "мисли" върху своя отговор, можете да се от-

кажете от този ход като използвате бутона **НАЗАД**. Първо изчакайте шах-компютърът да направи следващия си ход (или го принудете да прекрати анализа и да изиграе веднага хода си, като натиснете бутона **ХОД**). Изпълнете хода му по обичайния начин и после го върнете назад (**2.5**). След като сте върнали назад хода на шах-компютъра, върнете по същия начин назад и Вашия ход. Сега можете да играете хода, който Ви се струва по-добър.

1.7 Неправилен ход

Шах-компютърът приема само ходове, които са в съответствие с правилата на шахматната игра. Неправилните ходове се отхвърлят, като **ПАРТНЬОР** Ви съобщава за това със звуков сигнал и мигане на индикациите за координати на натиснатия квадрат **OT**.

За да *поправите грешката* може да използвате един от следните начини:

1. Да вземете фигурата и да натиснете квадрата, **НА** който може да я преместите, без да нарушите правилата.
2. Да вземете фигурата и отново да натиснете квадрата **OT**, чиито индикации мигат в момента, при което индикациите ще загаснат и ще можете да направите друг ход.
3. Да натиснете бутона **ИЗЧИСТВАНЕ** (при което индикациите за квадрата **OT** загасват) и да върнете фигурата на изходната ѝ позиция. След това може да направите друг ход.

ЗАБЕЛЕЖКА. Третият начин не дава гаранция, че неправилно преместената фигура е върната автоматично на изходната ѝ позиция – Вие трябва да се погрижите за връщането.

Обърнете внимание на следните ситуации, при които шах-компютърът също ще **сигнализира** за **неправилен ход**:

1. Натискане на квадрат с фигура от другия цвят (например на ход са белите, а Вие се опитвате да преместите черна фигура).
2. Неправилно натискане на квадрат, когато изпълнявате хода на шах-компютъра (например шах-компютърът посочва квадрата **D8**, а Вие неволно натиснете квадрата **D7**).
3. Натискане на празен квадрат (без фигура на него), когато задавате квадрата, **OT** който ще преместите фигура.

1.8 Ан пасан

Шах-компютърът ще вземе пешка *ан пасан*, когато прецени, че такъв ход е целесъобразен за него, а също така ще приеме и Ваше вземане *ан пасан*. Когато извършва вземане *ан пасан*, **ПАРТНЬОР** показва придвижването на пешката по обичайния начин, като светва индикациите първо за квадрата **OT** и после за квадрата **НА**.

След това светва индикациите за квадрата, където се намира взетата пешка, за да Ви напомни да я махнете от игралното поле. В този случай трябва да натиснете квадрата на пешката и да я отстраните от игралното поле. (За повече подробности вж. **2.5.2**).

1.9 Рокада

Шах-компютърът извършва рокада като първо премества царя и след това – топата. Отначало той Ви показва квадрата, **ОТ** където трябва да вземете царя и след това квадрата, **НА** който трябва да го преместите. След това светва индикациите за квадрата, **ОТ** където трябва да вземете топата и накрая за квадрата, **НА** който да го преместите. По същия начин и Вие можете да извършите рокада – като първо натиснете квадрата, **ОТ** където вземате царя си, а след това – квадрата, **НА** който го поставяте. В този момент шах-компютърът разбира, че възнамерявате да правите рокада и ще светне индикациите за квадрата, където се намира топът, за да Ви напомни да преместите и тази фигура.

Обърнете внимание, че рокадата се счита като **движение на царя**. Ето защо, ако се опитате да извършите рокада като първо преместите топата си, шах-компютърът ще приеме само неговото преместване и веднага ще започне да "мисли" над следващия си ход. За да поправите тази грешка трябва да върнете назад хода с топата, като използвате бутона **НАЗАД (2.5 и 2.5.1)**.

1.10 Произвеждане на фигура

Когато една пешка достигне осмия ред, тя може да бъде произведена във фигура с по-голяма стойност (обикновено царица или топ). Когато Вашата пешка достигне осмия ред, индикациите за този квадрат започват да мигат. Тогава трябва да изберете новата фигура чрез бутона под съответното ѝ изображение. След това индикациите ще загаснат и шах-компютърът ще започне да "обмисля" своя следващ ход.

Когато една от неговите пешки достигне осмия ред, той анализира нейната позиция и ще я произведе във фигура, която смята най-ценна за своята игра. Тъй като това се извършва автоматично, можете да проверите каква е избраната фигура само в режим **Проверка (2.2.1)**.

1.11 Шах и мат

При всяка ситуация *шах* на дъската светва индикацията **ШАХ**. Когато шах-компютърът определи, че скоро ще бъдете матиран, той ще обяви това по начина, описан в **4.2**. В случай, че вече сте матиран, ще светне индикацията **МАТ**. Ако шах-компютърът губи играта, той издава серия тъжни тонове и светва индикацията **ЗАГУБА**.

1.12 Дебюти

В началото на играта шах-компютърът играе забележимо по-бързо, отколкото в по-късните ѝ стадии. Причината за тези бързи отговори е наличието на библиотека с почти **3000** дебютни хода от гротмайсторско ниво (дебютът е серия от ходове, използвани в началото на всяка шахматна партия). Ако в библиотеката съществува текущата конкретна позиция, шах-компютърът ще играе един от "стандартните" за тази позиция ходове и изобщо няма да "мисли" над този ход. Ако пожелаете, можете да "забраните" на **ПАРТНЬОР** да използва дебютната си библиотека (**3.6**).

1.13 Паралелен анализ

Шах-компютърът извършва анализ на позицията и "обмисля" следващите си ходове през времето, когато Вие сте на ход – така както и Вие имате възможност да използвате времето, през което той подготвя своя ход, за анализ на позицията си и за обмисляне на следващите си ходове. Ако не желаете шах-компютърът да "използва" времето, когато Вие сте на ход, може да му "забраните" и това като използвате режима *Облекчена игра* (**3.1**).

2 СПЕЦИАЛНИ ФУНКЦИИ

2.1 Бутон НОВА ИГРА

Когато се натисне бутонът **НОВА ИГРА**, шах-компютърът възстановява изходната позиция (вж. илюстрацията към раздел 1.3) и е готов да започне нова шахматна партия. При това обаче, ако за току що завършилата игра са били определени ниво на трудност и други условия, те ще бъдат в сила и за следващата партия. Тази възможност е много удобна за тези от Вас, които са склонни да играят по няколко пъти при едни и същи условия – по този начин посредством бутона **НОВА ИГРА** се започва новата партия без да е нужно да се задават същите условия и ниво.

ЗАБЕЛЕЖКА. За да се започне изцяло нова игра се използва функцията **H1 (пълно изчистване)**, описана в раздел 3.8.

2.2 Бутон ПРОВЕРКА

Бутонът **ПРОВЕРКА** има две функции: когато бъде натиснат само той, се извършва проверка на фигурите върху дъската. Когато бъде натиснат заедно с бутона **ИЗБОР**, може да се извърши разместване на фигурите.

2.2.1 Режим Проверка

Този режим позволява да се извърши проверка на разположението на всички фигури (бели и черни) – по време на играта или преди това, но *само когато Ви е сте на ход*. За проверка на разположението на която и да е фигура първо трябва да се натисне бутонът **ПРОВЕРКА**. След това се натиска бутонът, над който е разположен символът на интересуващите Ви фигури (например, за да проверите къде са разположени пешките, трябва да се натисне **ПРОВЕРКА** и след това **ХОД**). Когато се натисне бутонът под символа на фигурата, светва индикацията на определен ред, съдържащ фигури от този тип. Заедно с това светват и индикациите на колоните, където се намират тези фигури. При ново натискане на същия бутон, по аналогичен начин се посочва разположението на фигурите от този тип на следващия ред и т.н. Редовете, на които няма фигури от този тип, се прескачат. Ако в игралното поле няма нито една от избрания тип фигури, ще свети само горната лява индикация (**8**). Ако фигурата е **бяла**, индикацията за колона свети **непрекъснато**. Ако фигурата е **черна** – индикацията **мига**.

Чрез повторение на тази процедура за всеки тип фигури, може да се определи разположението на всички фигури. За връщане към нормалния режим на игра, трябва да се натисне бутонът **ИЗЧИСТВАНЕ** или който и да е квадрат.

2.2.2 Режим Промени

Другата функция на бутона **ПРОВЕРКА** се изпълнява, когато той се използва заедно с бутона **ИЗБОР**. Първо трябва да натиснете бутона **ИЗБОР** – при това светват индикации 1, 2, 3 и 4, което показва, че е включен режимът *Избор на условията на играта*. Ако след това натиснете бутона **ПРОВЕРКА**, ще се включи режимът *Промени*. Този режим се използва за извършване на промени – отстраняване или добавяне на фигури по време на играта или преместване на фигури от едно място на друго, а също така и за задаване на задачи, които шах-компютърът трябва да реши. Посредством този режим можете да промените ситуацията на игралното поле по всяко време – по време на играта или преди започването ѝ. Например, можете да промените развитието на играта; да засилвате своята позиция или тази на шах-компютъра; да възстановявате загубени фигури и дори да извеждате царя си от неизбежна матова заплаха. Също така можете да задавате матови задачи, които шах-компютърът следва да реши, работейки на нива на трудност 9, 10, 11 и 12 (2.4.2).

Към режима *Промени* можете да преминете винаги, когато сте на ход. За да разберете как се използва този режим, осъществете долуописаното упражнение:

1. Натиснете бутона **НОВА ИГРА** и подредете фигурите на техните изходни позиции.
2. Натиснете бутона **ИЗБОР** и след това – **ПРОВЕРКА**, за да влезете в режима *Промени*. Сега натиснете бутона под символа за *пешка (ХОД)*. Забележете, че индикациите на ред 2 и на колони от А до Н светят. Това показва, че всички **бели** пешки се намират на квадратите от А2 до Н2. Натиснете още веднъж бутона под символа за *пешка (ХОД)* – индикацията на ред 7 свети, а тези на колоните от А до Н ще **мигат**. Това показва, че всички **черни** пешки се намират на квадрати от А7 до Н7.
3. Натиснете квадрат Н7. Ще видите, че индикацията Н **угасва**. По този начин вие отстранихте черната пешка от поле Н7. Ако натиснете още веднъж този квадрат, там ще бъде "поставена" бяла пешка.

Преди да се опитате да създавате свои позиции, запознайте се по-внимателно с този режим, като създадете показаната на илюстрацията позиция. Действайте по следния начин:

1. Натиснете бутона **НОВА ИГРА** и след това – **ИЗБОР** (светват индикациите 1, 2, 3 и 4).
2. Натиснете бутона **ПРОВЕРКА**.
3. Натиснете бутона под символа за *пешка (ХОД)*.
4. Забележете, че индикациите светят така, както беше описано в горното упражнение. Натиснете квадрата Е2 (индикацията Е започва да мига). Натиснете още веднъж Е2 – индикацията Е угасва. С това сте отстранили пешката от квадрата Е2.

5. Преместете бялата пешка на квадрата **E4** и я натиснете – ще светнат индикации **E** и **4** – шах-компютърът е регистрирал поставянето на **бяла** пешка на този квадрат. Всички останали индикации угасват.

6. Натиснете отново бутона **ХОД** (индикацията **7** свети, а индикациите от **A** до **H** мигат).

Натиснете **черната** пешка на квадрат **D7** (мигащата индикация **D** угасва). Преместете тази пешка на **D5** и я натиснете (индикациите **D** и **5** светят непрекъснато, всички останали угасват). Натиснете още веднъж пешката и индикацията **D** ще започне да мига. Шах-компютърът е регистрирал наличието на **черна** пешка на **D5** и е отстранил пешката от **D7**.

7. Натиснете бутона под символа за **кон** (**ПОМОЩ**). Светват индикациите **B**, **G** и **1**, посочвайки квадратите, на които са разположени белите коне.

8. Натиснете коня на **G1** (индикацията **G** започва да мига). Натиснете още веднъж коня и тя угасва. Шах-компютърът приема, че сега вече квадрат **G1** е свободен.

9. Натиснете квадрата **F3** (светват индикациите **F** и **3**). Шах-компютърът приема, че на него вече има **бял** кон.

10. Натиснете бутона **ИЗЧИСТВАНЕ**, за да изключите режима **Задачи**. Позицията, показана на горната илюстрация е запомнена в паметта на шах-компютъра.

От горния пример се вижда, че:

1. Когато дадена индикация за колона **не свети**, това означава, че на този квадрат **няма** фигура от съответния тип.
2. **Непрекъснато светене** на индикацията за някоя колона означава, че на този квадрат има **бяла** фигура от съответния тип.
3. **Мигаща индикация** означава, че там се намира **черна** фигура от съответния тип.



Разполагането на фигури в произволен ред се извършва по следния начин:

1. Натиска се бутон **ИЗБОР** и след това – **ПРОВЕРКА**.
2. Натиска се бутон под символа на фигурата, чието разположение желаете да зададете или да промените.
3. По-нататък може да се използват следните правила:
 - а. Натискане на **празен** квадрат означава за шах-компютъра, че там поставяте **бяла** фигура от указания тип;
 - б. Натискане на квадрат, съдържащ **бяла** фигура я превръща в **черна** от същия тип.
 - в. Натискане на квадрат, съдържащ **черна** фигура означава нейното **отстраняване** от квадрата.

За да прекратите режима *Промени* натиснете бутон **ИЗЧИСТВАНЕ**.

За да отстраните от игралното поле всички фигури, натиснете бутон **ИЗБОР** и след това включете функцията **G1 (3.7)**.

2.3 Бутон ИЗБОР

Когато натиснете бутон **ИЗБОР** индикациите **1, 2, 3** и **4** светват, за да Ви уведомят, че сте в режим *Избор на условията на играта*. В глава трета са описани подробно всички възможности за избор на различните условия на игра. Използването на бутон **ИЗБОР**, съвместно с бутон **ПРОВЕРКА** включва режима *Промени* и дава възможност за разполагане на фигурите или за промяна на разположението им (**2.2.2**). При създаването на по-сложни позиции е добре да проверите разположението на фигурите, след като сте изключили режима *Промени* (**2.2.1**).

2.4 Бутон НИВО

ПАРТНЬОР предлага девет различни нива на трудност плюс три допълнителни нива за решаване на матови задачи.

Ниво на трудност	Контролно време	Средно време за отговор
1	60 хода за 2 мин	2 сек
2	60 хода за 5 мин	5 сек
3	60 хода за 15 мин	15 сек
4	60 хода за 30 мин	30 сек
5	40 хода за 40 мин	1 мин
6	40 хода за 1 ч и 20 мин	2 мин
7	40 хода за 2 ч	3 мин
8	40 хода за 2 ч и 30 мин	3 мин и 45 сек
9	неограничено	неограничено
10	ниво за решаване на задачи Мат В 2 хода	
11	ниво за решаване на задачи Мат В 3 хода	
12	ниво за решаване на задачи Мат В 4 хода	

При включване на шах-компютъра, автоматично се избира **ниво 2**. За да промените нивото, използвайте бутона **НИВО**. При първото натискане на бутона светва индикацията **2**, за да напомни, че шах-компютърът играе на второ ниво. При повторно натискане на бутона **НИВО** светва индикацията **3**, за да укаже, че шах-компютърът вече играе на трето ниво и т. н. Ако свети индикацията **8** (играта се извършва на осмо ниво) и натиснете бутона **НИВО**, ще светнат индикациите **8** и **7**, означаващи че нивото е **9**. По-нататъшното натискане на бутона довежда последователно до светването на индикациите **7** и **6** – ниво **10**; на индикациите **6** и **5** – ниво **11** и на индикациите **5** и **4** – ниво **12**. От ниво **12** с натискане на бутона **НИВО** се преминава към ниво **1**. За Ваше улеснение отляво на игралното поле е указано кои двойки индикации отговарят на нивата **9**, **10**, **11** и **12**.

След като сте избрали нивото, на което ще се провежда играта, може да я започнете или продължите по два начина – чрез натискане на бутона **ИЗЧИСТВАНЕ** или чрез натискане на кой да е квадрат.

2.4.1 Ниво 9 – неограничено време

При игра на **ниво 9** времето за обмисляне на ходовете от шах-компютъра не е ограничено. При това положение, той ще продължава да търси и анализира все по-напред и по-напред, докато намери матово решение или докато Вие не го спрете и го принудите да играе, като натиснете бутона **ХОД (2.7)**. Ако бъде спрян по този начин, шах-компютърът ще изиграе най-добрия ход, който е

намерил до този момент. Ако искате да узнаете колко хода напред е стигнал анализът, преди да го прекратите, постъпете така, както е описано в **2.4.3**.

2.4.2 Нива за решаване на матови задачи

Нива **10**, **11** и **12** са нива за решаване на матови задачи, съответно – мат в **2**, **3** и **4** хода. За задачи **мат в повече от четири хода** използвайте ниво **9**, като трябва да имате предвид, че шах-компютърът е в състояние да даде решение за мат в **максимум 11 хода**.

При тези нива шах-компютърът не играе с Вас, а търси решение на конкретна, зададена му от Вас, матова задача. За да зададете една матова задача, включете режима *Промени* (**2.2.2**) и задайте разположението на фигурите. След това установете съответното ниво и натиснете бутона **ХОД**. Шах-компютърът ще започне да "мисли" и ще "мисли" до тогава, докато намери матово решение. Щом го открие, шах-компютърът издава звуков сигнал, за да съобщи, че е намерил решение и предизвиква мигане на индикацията **МАТ** и на индикация за броя на ходовете, в които ще бъде осъществен матът. Например при мат в 3 хода мигат индикацията **МАТ** и индикацията **3**. След това може да поръчате на шах-компютъра да търси друго решение на същата задача (**4.2.1**).

Ако на нивото, което сте избрали, **ПАРТНЬОР** не може да намери решение, ще мигат индикациите **3** и **4** (**4.3**).

ЗАБЕЛЕЖКА. Шах-компютърът може да намери решение в броя ходове, разрешени от нивото или по-къси решения, но не и по-дълги. Например, ако се използва **ниво 11 – мат в 3 хода**, шах-компютърът ще обяви решение в три или в два хода (ако е открил такова), но не и в 4 хода.

2.4.3 Индикация за дълбочината на анализа

Бутонът **НИВО** Ви предоставя и възможността да узнаете колко хода напред е стигнал в момента анализът на шах-компютъра. За целта е нужно да натиснете бутона **НИВО** в който и да е момент през времето, когато той "мисли" над своя ход. В резултат на това започва да мига една от индикациите от 1 до 8 – тя отговаря на броя на ходовете, които шах-компютърът анализира напред в този момент.

При това положение, след като той е направил своя ход, а Вие – отговорения си ход и на ход е отново шах-компютърът, той автоматично ще показва количеството ходове, които "обмисля" напред, без да е необходимо отново да натискате бутона **НИВО**. За да прекратите автоматичното показване, натиснете бутона **ИЗЧИСТВАНЕ**, докато на ход е шах-компютърът.

2.5 Бутон НАЗАД

Шах-компютърът Ви дава възможност да върнете който и да е ход – Ваш или негов. За целта натиснете бутона **НАЗАД** в момент, когато **Вие сте на ход**. Светват индикациите на квадрата **НА**, който е поставена фигурата при последния ход на шах-компютъра. Натиснете с фигурата този квадрат, при което индикациите на квадрата **НА** загасват, а светват индикациите на квадрата **ОТ** за въпросния ход. Върнете фигурата на този квадрат и го натиснете – индикациите угасват. По този начин сте върнали назад хода на шах-компютъра. Отбележете следното – ако сте върнали назад ход на шах-компютъра, индикацията за това, че той е на ход мига (**БЕЛИ** или **ЧЕРНИ**, в зависимост от цвета, с който той играе). Но в същото време постоянно свети и индикацията за Вашия цвят – това напомня, че имате възможност да изиграте ход "от името на шах-компютъра" – т.е. да играете вместо него отменения от Вас ход (**2.5.3**). След връщане назад на хода на шах-компютъра, можете да продължите с връщане на още ходове (първо Ваш, след това негов и т.н.), като пак натиснете бутона **НАЗАД** и повторите процедурата с натискането на двата квадрата (**НА** и **ОТ**). Но имате и други възможности – да изиграте ход вместо **ПАРТНЬОР** (**2.5.3**), или да продължите нормалната игра – като натиснете бутона **ХОД**, след което той ще изиграе своя ход.

Ако играта е в рамките на някой от наличните в библиотеката на шах-компютъра дебюти, връщането на един-два хода няма да попречи на използването ѝ – той ще продължи да отговаря съгласно дебютните предписания. По време на такава "дебютна" игра можете да връщате ходовете чак до началото на играта.

Ако обаче играта е излязла от рамките на някой стандартен дебют, съществуващ в библиотеката на шах-компютъра, можете да връщате в рамките на максимум 31 премествания на фигури (независимо дали са Ваши или на шах-компютъра).

ЗАБЕЛЕЖКА. Ако по време на играта включите режима *Промени*, за да разместите фигурите, шах-компютърът "забравя" информацията, описваща направените до този момент ходове. Поради това, впоследствие можете да връщате ходове, направени само от този момент нататък – до първия ход, който е бил направен след изключването на режима *Промени*.

При ход назад, ако не сте съвсем сигурен каква е взетата фигура, която трябва да се възстанови, използвайте режима *Проверка* (**2.2.1**), за да уточните това. За целта, след като сте върнали хода, натиснете бутона **ПРОВЕРКА** и след това натискайте бутоните под символите на различните фигури, докато разберете каква е фигурата, която трябва да възстановите на игралното поле. Когато това е осъществено, натиснете бутона **ИЗЧИСТВАНЕ** или кой да е квадрат, за да излезете от режима *Проверка*. Сега вече може да продължите с връщане на ходове или да продължите партията.

2.5.1 Връщане назад при рокада

Натиснете бутона **НАЗАД**. Ще светнат индикациите на квадрата, **НА** който е бил преместен топът. Натиснете този квадрат и ще светнат индикациите, **ОТ** където е бил взет топът. Върнете топа на това място и натиснете квадрата. Светват индикациите за квадрата, **НА** който е бил преместен царят. Натиснете този квадрат и ще светнат индикациите за квадрата, **ОТ** където е бил взет царят. Върнете го и натиснете този квадрат. Индикациите угасват – ходът *рокада* е върнат назад.

2.5.2 Връщане назад при *ан пасан*

Връщане назад при *ан пасан* се извършва по същия начин, както при нормалните ходове. Но трябва да се знае, че шах-компютърът няма да светне индикациите на квадрата, където е била взетата пешка – Вие трябва да помните това и да не забравите да я поставите отново на този квадрат. (При съмнение може да проверите разположението на фигурите с бутона **ПРОВЕРКА** – 2.2.1). Например, ако е играно **d2-d4** и в отговор **e4xd3**, при връщане назад ще светнат индикациите за **D3** и след това – за **E4**, но не трябва да забравяте да върнете пешката на **D3**.

2.5.3 Ход вместо шах-компютъра

След като натиснете бутона **НАЗАД** и върнете ход на шах-компютъра, той започва да "мисли" над своя нов ход, само след като натиснете бутона **ХОД**. Но можете да използвате и друга възможност – да направите вместо него ход с негова фигура, след което Вие ще бъдете на ход. Шах-компютърът започва да "мисли" над своя следващ ход, едва след като изиграете Вашия.

Индикациите **БЕЛИ** и **ЧЕРНИ** в този случай светят по-особено. След като върнете хода на шах-компютъра, неговата индикация започва да мига, което означава, че той е на ход. Но същевременно Вашата индикация свети постоянно, за да напомня, че ходът му може да бъде изигран и от Вас.

2.6 Бутон ПОМОЩ

Бутонът **ПОМОЩ** има няколко различни функции в зависимост от това кога е натиснат. Ако Вие сте на ход и натиснете бутона **ПОМОЩ**, **ПАРТНЬОР** ще Ви препоръча какъв ход да играете. При първо натискане на бутона **ПОМОЩ** ще светнат индикациите на квадрата, **ОТ** където Ви се препоръчва да преместите фигура; при второ натискане на бутона ще светнат индикациите на квадрата, **НА** който

Ви се препоръчва да я поставите. При трето натискане започва да мига индикацията, която означава, че Вие сте на ход и може да играете - препоръчания или друг ход.

Когато партията е все още в рамките на библиотечен дебют, шах-компютърът ще Ви предложи ход от разигравания дебют. В този случай, след като сте видяли първия предложен ход и мига индикацията за Ваш ход, можете да поискате друго предложение, като отново натиснете три пъти бутона **ПОМОЩ**. Новопоказаният ход отново ще бъде избран от дебютната библиотека. По този начин можете да научите всички възможности, които **ПАРТНЬОР** предлага при дадена ситуация. Ако играта е вече извън рамките на библиотечен дебют, той ще Ви даде само едно предложение.

Натискането на бутона **ПОМОЩ**, когато на ход е шах-компютърът, ще го "принуди" да покаже хода, който той "обмисля" в дадения момент. При първото натискане на бутона ще светнат индикациите на квадрата, **ОТ** където шах-компютърът възнамерява да вземе фигура; при второто натискане - тези на квадрата, **НА** който тя ще бъде преместена. При третото натискане на бутона индикациите угасват. Трябва да се има предвид, че по време на тази процедура не се издават звукови сигнали.

2.7 Бутон ХОД

Бутонът **ХОД** също има няколко предназначения.

Когато сте на ход и го натиснете, се извършва автоматична размяна на фигурите с шах-компютъра - той започва да играе с Вашите фигури, а Вие с неговите. Ако, например, играете с белите фигури и сте на ход, при натискане на бутона **ХОД**, **ПАРТНЬОР** започва да играе с тях, а Вие трябва да играете с черните фигури. Ако натискате бутона **ХОД** винаги, когато е Ваш ред да играете, в действителност ще наблюдавате как **ПАРТНЬОР** играе сам срещу себе си.

Ако бутонът бъде натиснат в момент, **когато на ход е шах-компютърът**, това ще го принуди да изиграе незабавно своя ход - без да е използвал цялото си време за "обмисляне".

Бутонът **ХОД** има **особена функция** при игра в режим **Арбитър (3.3)**.

2.8 Бутон ИЗЧИСТВАНЕ

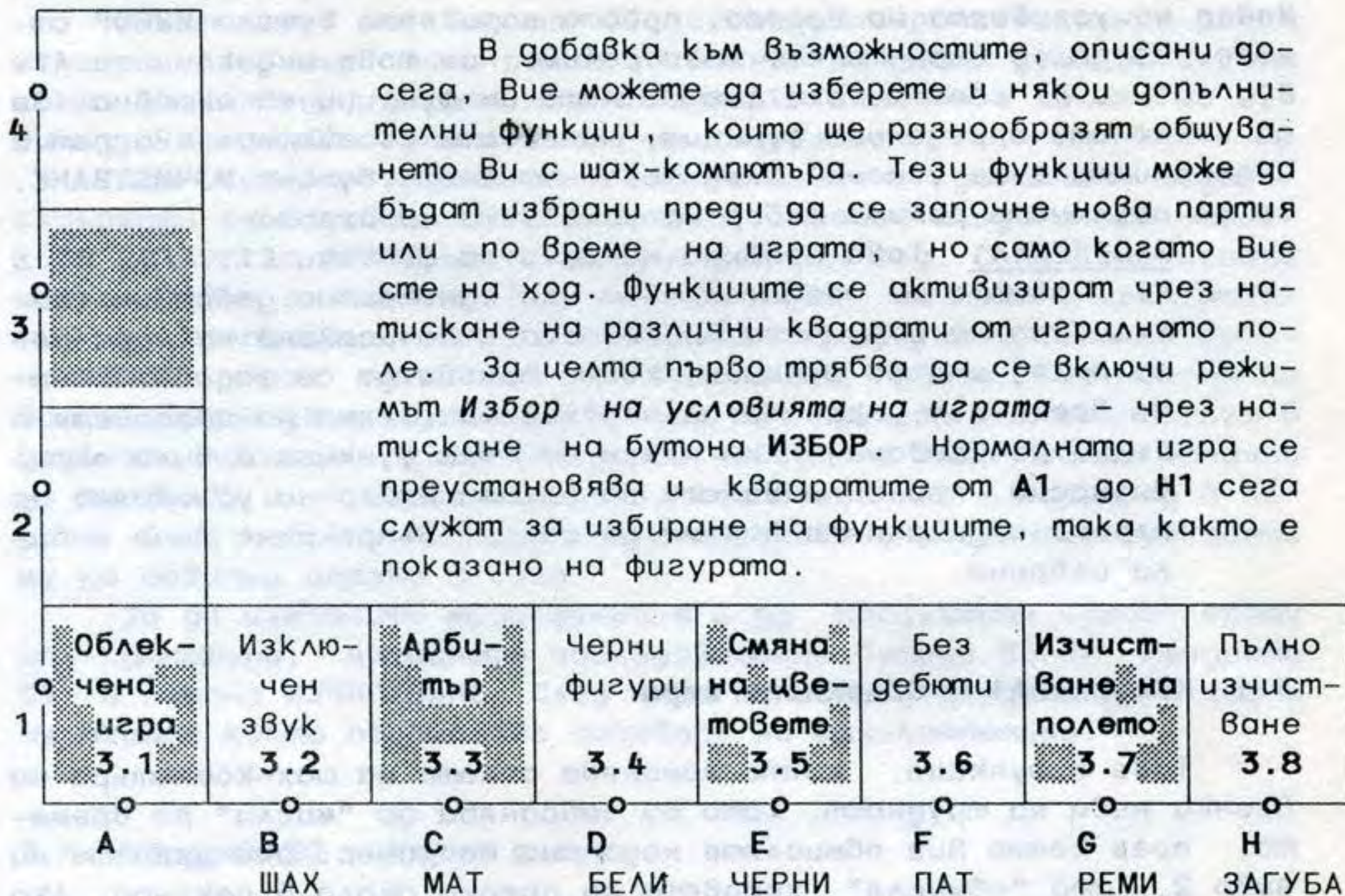
Бутонът ИЗЧИСТВАНЕ трябва да се използва за:

1. Изключване на режима *Избор на условията на играта*, след като сте задали самите условия.
2. Изключване на режима *Промени*.

Освен това, той може да се използва и при следните случаи:

3. За да се коригира неправилен ход (1.7).
4. За да се отмени ход, на който сте осъществили първата част (натиснали сте квадрата *OT*), но междувременно сте се отказали от него – след натискането му, индикациите за квадрата *OT* угасват и можете да направите друг ход.

3 ДОПЪЛНИТЕЛНИ ВЪЗМОЖНОСТИ



В добавка към възможностите, описани досега, Вие можете да изберете и някои допълнителни функции, които ще разнообразят общуването Ви с шах-компютъра. Тези функции може да бъдат избрани преди да се започне нова партия или по време на играта, но само когато Вие сте на ход. Функциите се активизират чрез натискане на различни квадрати от игралното поле. За целта първо трябва да се включи режимът *Избор на условията на играта* - чрез натискане на бутона **ИЗБОР**. Нормалната игра се преустановява и квадратите от A1 до H1 сега служат за избиране на функциите, така както е показано на фигурата.

Натиснете бутона **ИЗБОР**, за да включите режима *Избор на условията на играта*. Докато сте в този режим, индикациите с номера от 1 до 4 ще светят постоянно, за да напомнят за активността на режима. При това положение активизирането на желаната функция, става чрез натискане на съответния ѝ квадрат (от A1 до H1). Индикацията за колона, намираща се под съответния квадрат ще светне, което показва, че избраната функция вече е активна. Може да изберете произволна комбинация от едновременно активни функции. Единственото изключение е, че функцията H1 (*Пълно изчистване*) не трябва да бъде избрана в комбинация с други функции (3.8). След като изберете желаните функции, **непременно** натиснете бутона **ИЗЧИСТВАНЕ**, за да изключите режима *Избор на условията на играта*.

Описанията, които следват, ще Ви помогнат да решите кои от осемте функции представляват интерес за Вас при всяка конкретна игра. Преди да се опитате да изберете някоя от функциите, трябва задължително да натиснете бутона **ИЗБОР**, за да включите режима *Избор на условията на играта*.

Щом конкретната функция бъде избрана чрез натискане на нужния квадрат, индикацията под него ще светне, за да покаже, че тя вече е активна. След като сте активизирали дадена функция, можете да я изключите като отново натиснете съответния квадрат. Индикацията под него ще угасне, показвайки, че тя повече не е активна.

Ако решите, че трябва да изключите някоя функция, след като вече сте натиснали бутона **ИЗЧИСТВАНЕ** и сте изключили режима *Избор на условията на играта*, просто натиснете бутона **ИЗБОР** отново, за да се върнете към този режим. При това индикациите **A1**, **B1**, **C1** и **D1** светят, ако съответните им функции са активни. За да изключите определена функция, натиснете съответния квадрат и индикацията ѝ ще угасне. След това натиснете бутона **ИЗЧИСТВАНЕ**, за да изключите режима *Избор на условията на играта*.

ЗАБЕЛЕЖКА. Това правило не важи за функции **E1**, **F1**, **G1** и **H1**, защото те представляват или еднократно действие (*Изключване на дебютната библиотека* и *Изчистване на игралното поле*) или са функции, които трябва да се задават наново всеки път, когато са необходими (*Смяна на цветовете* и *Пълно изчистване*). Ако някоя от тези функции е била активизирана, при включването на режима *Избор на условията на играта* индикацията ѝ няма да свети, въпреки че вече е била избрана.

3.1 Квадрат **A1** – Облекчена игра

Това е функция, която намалява силата на шах-компютъра на всички нива на трудност, като му забранява да "мисли" по времето, през което Вие обмисляте хода си. Например: ако играете на **ниво 2**, той "обмисля" ходовете си средно около 5 секунди. Ако мислите над следващия си ход 2 минути, шах-компютърът анализира през тези 2 минути позицията, за да избере отговора на хода, който вероятно ще направите. Това означава, че в действителност ответният му ход ще съответства на ниво на трудност **6**, а не на **2** – това е една от причините, поради които шах-компютърът е доста "труден" партньор.

Ако тази функция е активна, шах-компютърът ще "мисли" само през времето, когато той е на ход. По този начин ще можете евентуално да играете успешно срещу него и на нива с по-висока трудност, отколкото обикновено.

3.2 Квадрат **B1** – Изключен звук

Ако искате да играете при "пълна тишина", натиснете квадрата **B1**, за да отмените звуковите сигнали, издавани от шах-компютъра. За да ги включите отново, трябва да активизирате режима *Избор на условията на играта* и пак да натиснете квадрата **B1**. Тази функция може да бъде включвана и изключвана произволен брой пъти през време на играта.

ЗАБЕЛЕЖКА. В действителност функцията се превключва след като натиснете бутона **ИЗЧИСТВАНЕ**, за да приключите режима *Избор на условията на играта*.

3.3 Квадрат С1 – Арбитър

С натискане на квадрата С1 се активизира специалния режим на игра – *Арбитър*. Този режим позволява на двама души да играят както обикновено, докато шах-компютърът изпълнява ролята на арбитър и проверява правилността на ходовете.

Ако играните ходове са в съответствие с дебютните ходове, съдържащи се в дебютната библиотека, той ги следи и при натискане на бутона **ПОМОЩ** ще препоръча дебютен ход. След като играта излезе извън рамките на библиотечен дебют, от този момент натък шах-компютърът няма да препоръча ход при натискане на бутона **ПОМОЩ**. Чрез натискане на бутона **ХОД** обаче, Вие можете по всяко време да научите какъв ход би изиграл шах-компютърът в дадената позиция. След натискане на бутона **ХОД**, той ще започне да "мисли" и ще играе ход така, както ако той е партньор в играта. След като преместите както обикновено фигурата, функцията му на арбитър остава в сила.

За да изключите тази функция и да продължите играта срещу шах-компютъра, натиснете последователно бутона **ИЗБОР**, квадрата С1 и бутона **ИЗЧИСТВАНЕ**. След това направете следващия си ход и изчакайте както обикновено отговора на шах-компютъра.

3.4 Квадрат D1 – Черни фигури

С помощта на тази функция може да започнете игра при "обърнато разположение" на фигурите. Това означава, че на редовете 1 и 2 са разположени не **белите**, а **черните** фигури. След активизирането на тази функция, разположете черните фигури на първия и втория ред, а белите – на седмия и осмия, като особено внимавайте за правилното им подреждане (черен цар на бяло поле, бял цар на черно поле). Ако не сте сигурни, използвайте режима **ПРОВЕРКА**, за да се убедите, че фигурите са разположени правилно.

Трябва да се отбележи, че при това положение Вие пак играете с белите фигури и шах-компютърът очаква да направите своя първи ход. Ако искате да си размените фигурите, трябва да натиснете бутона **ХОД** – тогава шах-компютърът ще изиграе първия си ход с белите фигури и Вие можете да продължите партията, играейки с черните.

ЗАБЕЛЕЖКА. Не се препоръчва активизирането на тази функция по време на партията.

3.5 Квадрат E1 – Смяна на цветовете

Този функция се използва предимно в комбинация с режима **Промени (2.2.2)**. След като извършите промените и изключите режима **Промени**, шах-компютърът обикновено приема, че на ход са

белите фигури. Вие може да смените фигурите, които са на ход, като включите режима *Избор на условията на играта* и натиснете клавиша **E1**.

3.6 Квадрат F1 – Игра "без дебюти"

Избирането на тази функция отменя използването на дебютната библиотека от шах-компютъра (1.12). Той вече не разполага с дебютната си библиотека при избора на ходове и по този начин е принуден още от самото начало на партията сам да "обмисля" и определя най-добрите си ходове.

ЗАБЕЛЕЖКА. Ако за да започнете нова игра използвате функцията *Пълно изчистване* (3.8) и искате да отмените използването на дебютната библиотека, първо трябва да натиснете бутона **ИЗБОР**, клавиша **H1** и бутона **ИЗЧИСТВАНЕ**, за да се анулира предишната игра и да се подготвят началните условия за новата. След това дебютната библиотека може да се изключи чрез натискане на бутона **ИЗБОР**, клавиша **F1** и бутона **ИЗЧИСТВАНЕ**.

3.7 Квадрат G1 – Изчистване на полето

Натискането на клавиша **G1** "освобождава" игралното поле от всички разположени на него фигури. Разбира се, фигурите не се отстраняват физически от полето (това трябва да извършите Вие), а се "изтриват" от онази част на паметта на шах-компютъра, която отразява ситуацията на игралното поле. Тази функция се използва най-вече съвместно с режима *Промени* (2.2.2), за "конструиране" на шахматни задачи.

ЗАБЕЛЕЖКА. След изчистване на игралното поле с функцията **G1** и изключване на режима *Избор на условията на играта* чрез бутона **ИЗЧИСТВАНЕ**, започват да мигат индикациите **ПАТ** и **РЕМИ**. Това ще Ви напомня, че играта не може да продължи, докато двата царя не бъдат "поставени" (чрез режима *Промени*) на игралното поле. Когато в режима *Промени* задавате позицията, заедно с другите участващи фигури, не забравяйте да поставите и двата царя.

3.8 Квадрат H1 – Пълно изчистване

Избирането на тази функция е равносилно на това да изключите и включите захранването на шах-компютъра. С натискането на клавиша **H1**, Вие анулирате всичко, което до този момент е изиграно, зададено или активизирано и започвате напълно нова игра. Фигурите автоматично се разполагат на нормалната изходна пози-

ция и също така автоматично се активизира ниво на трудност 2. За избиране на друго ниво трябва да се изпълни процедурата описана в 2.4.

Ако искате да започнете нова партия, като се запазят условията валидни за предходната игра, вместо функцията Н1, трябва да използвате бутона **НОВА ИГРА (2.1)**.

ЗАБЕЛЕЖКА. Функцията *Пълно изчистване* е единствената, която не може да се комбинира с други функции, а трябва да се изпълнява отделно. Например, ако искате да започнете напълно нова игра и да използвате функциите *Облекчена игра* и *Изключен звук*, трябва първо да натиснете бутона **ИЗБОР**, след това квадрата **Н1** и след това бутона **ИЗЧИСТВАНЕ**, за да анулирате напълно предходната игра. След това е нужно да натиснете пак бутона **ИЗБОР**, за да включите отново режима *Избор на условията на играта*, да натиснете квадрата **А1 (Облекчена игра)**, квадрата **В1 (Изключен звук)** и накрая – бутона **ИЗЧИСТВАНЕ**.

4 СЪОБЩЕНИЯ ЗА ШАХ, МАТ И РЕМИ

Шах-компютърът притежава способността да "предвижда" форсирани матове срещу своя противник и да съобщава за тях. Освен това той може да разпознае и да съобщи за три различни реми-ситуации: реми вследствие на *пат*; реми по *50-ходовото правило* и реми след *трикратно повторение* на ходовете.

ЗАБЕЛЕЖКА. Шах-компютърът използва различни комбинации от индикации, за да уведоми за различните типове ремита. Поради това е необходимо да прегледате разделите, които описват съобщенията за съответния тип реми (4.4, 4.5 и 4.6).

4.1 Съобщение за шах

Винаги, когато някой цар е заплашен (ситуация *шах*), ПАРТНЬОР известява за това чрез мигане на индикацията *ШАХ*.

4.2 Съобщения за мат срещу противник

Когато шах-компютърът открие форсиран мат срещу своя противника, започват да мигат индикацията *МАТ* и номерираните индикации, съответстващи на броя ходове, оставащи до обявяването на мата (шах-компютърът може да предвиди форсиран мат до 11 хода напред). При наличието на съобщение за форсиран мат, можете да се "предадете" или да натиснете бутона **ИЗЧИСТВАНЕ**, за продължаване на играта. Ако натиснете бутона **ИЗЧИСТВАНЕ**, шах-компютърът ще посочи следващия си ход по нормалния начин. Ако ходът, който той посочва е последният (т.е. действителният матов ход), след изиграването му (от Вас) ще мига само индикацията *МАТ*, което показва, че играта е завършила с негова победа.

4.2.1 Алтернативни решения

След като шах-компютърът съобщи, че е намерил решение на зададената му матова задача, можете да изискате от него да потърси и други възможни решения на същата задача. За да използвате тази възможност, трябва да направите следното:

а) Да продължите играта, както е описано в предходния раздел, докато шах-компютъра обяви последния (матовия) ход.

б) Щом той обяви матовия ход, натиснете бутона **ИЗЧИСТВАНЕ**, за да светнат индикациите на квадрата *ОТ* на матовия ход.

в) Натиснете този квадрат, след което ще светнат индикациите на квадрата, *НА* който трябва да отиде матиращата фигура.

г) Сега внимавайте – квадратът **НА** не трябва да се натиска (както това се прави за нормалното изиграване на хода на шах-компютъра). Вместо това, ако желаете, просто си отбележете хода, който ПАРТНЬОР Ви посочва.

г) След всичко това, натиснете бутона **ХОД**. Шах-компютърът отново ще започне да "мисли", за да търси друго възможно матово решение.

Тази процедура може да бъде повтаряна след всяко ново решение, докато шах-компютърът съобщи, че не могат да бъдат намерени повече решения (**4.3**).

4.3 Няма матова заплаха

Когато се използва някое от нивата на трудност **9**, **10**, **11** или **12**, ПАРТНЬОР търси форсирани матове като решение на конкретна матова задача. Ако няма матова ситуация (или той не е в състояние да намери такава матова заплаха), започват да мигат индикациите номерирани с цифрите **3** и **4**. Натискането на бутона **ИЗЧИСТВАНЕ** ще угаси тези индикации и ще застави шах-компютъра да съобщи следващия ход.

4.4 Реми при пат

Шахматната партия завършва реми поради *пат*, ако "играчът", който е на ход няма нито един допустим ход, но царят му не е заплашен ("в шах"). Шах-компютърът съобщава за този тип реми чрез мигане на индикациите **ПАТ** и **РЕМИ**. При тази ситуация играта приключва и не може да бъде продължена.

ЗАБЕЛЕЖКА. Шах-компютърът ще издаде същото съобщение (едновременно мигане на индикациите **ПАТ** и **РЕМИ**) и когато се опитате да играете без единия или и без двата царя. Такава ситуация ще се получи след изчистване на игралното поле (**3.7**) или след изключване на режима *Промени* без да сте задали разположението на царете. За да се преодолее такава ситуация, трябва да включите режима *Промени* и да зададете липсващия цар (или царе), съгласно процедурата, описана в **2.2.2**.

4.5 Реми по "50-ходовото правило"

Ако в партията са направени 50 хода без някой от съперниците да е преместил пешка или да е взел фигура, партията завършва с реми според **50-ходовото правило**. Когато шах-компютърът установи такава ситуация, той съобщава за ремито чрез едновременно мигане на индикацията **РЕМИ** и на индикациите, номерирани с цифрите **1** и **2**. В тази ситуация Вие може, ако желаете, да продължите играта чрез натискане на бутона **ИЗЧИСТВАНЕ**.

4.6 Реми при трикратно повторение

Когато в дадена партия една и съща позиция се повтори последователно три пъти, като при това на ход е бил един и същи "играр", партията завършва с **реми поради повторение на позицията**.

Когато шах-компютърът има намерение да направи ход, който за трети път ще повтори позицията, едновременно започват да мигат индикациите, номерирани с цифрите **2** и **3** и индикацията **РЕМИ**. Натискането на бутона **ИЗЧИСТВАНЕ** при това положение ще Ви посочи този ход на шах-компютъра и ще Ви позволи, ако желаете, да продължите играта.

Когато шах-компютърът установи, че сте направили ход, водещ до трикратно повторение, той съобщава за ремито, чрез едновременно мигане на индикацията **РЕМИ** и на индикациите с номера **2**, **3** и **4**. Ако желаете да продължите играта, натиснете бутона **ИЗЧИСТВАНЕ**.

