
Partner

RcSkak

Brugervejledning



Nøgleord: Partner, Skak, RcSkak, programmel

Resumé: Denne vejledning beskriver programmet RcSkak.

Udgave: Februar 1986.
Denne vejledning beskriver release 3.1 af RcSkak.

Copyright 1986
(DK)

Installation

RcSkak installeres på følgende måde:

1. Start dit system på sædvanlig måde.
2. Tryk <Esc> til hovedmenuen. Følgende udskrives på skærmen:

OK at vende tilbage til TMP (j/n)

3. Tast: J

Nederst på skærmen skrives f.eks.:

A>

4. Hvis dit system har to diskettestationer, sættes RcSkak disketten i diskettestation 2. Skriv herefter:

B:<Retur>

Svar: B>

Skriv: SUBMIT INSTJOB A:<Retur>

Nu kopieres RcSkak over på systemdisken.

Skriv: A:<Retur>

Svar: A>

5. Hvis dit system har en diskettestation og en winchesterdisk, sættes RcSkak disketten i diskettestationen. Skriv herefter:

A:<Retur>

Svar: A>

Skriv: SUBMIT INSTJOB B:<Retur>

Nu kopieres RcSkak over på systemdisken.

Skriv: B:<Retur>

Svar: B>

6. Hermed er det muligt at starte RcSkak med kommandoen:

SKAK<Retur>

Disketteindhold:

Dansk	Engelsk	Beskrivelse
SKAK.CMD	CHESS.CMD	Programfil
SKAK.000	CHESS.000	Programoverlay
SKAK.HLP	CHESS.HLP	Hjælpe-tekster
SKAK.FNT	CHESS.FNT	Figur-fil
SKAK.CHS	CHESS.CHS	CHess Save (Brætopstilling)
SKAK.LOG	CHESS.LOG	Log-fil (træk, spilforløb)
SKAK.DEM	CHESS.DEM	Demospil tekster
SKAK.OPD	CHESS.OPD	Demo bibliotek
SKAK.OP	CHESS.OP	Åbningsbibliotek

Kun de danske filer overføres ved installation.

Betjening

Programmet RcSkak startes med kommandoen:

SKAK<Retur>

Herefter udskrives noget information på skærmen og efter et øjeblik vises selve "spillebrættet".

RcSkak forventer, at modspilleren spiller hvid og starter. Hvis RcSkak skal spille hvid, kan man få den til at foretage det første træk med kommandoen:

TRÆK<Retur>

Angivelse af træk

De enkelte brikker angives med deres forbogstaver, dvs. Bonde, Tårn, Springer, Løber, Dronning og Konge

Selve trækkene kan beskrives på en række forskellige måder, der er vist nedenfor.

Eksempler:

E2E4, E2-E4, E4	: Flyt kongebonde to frem
G2G3, G2-G3, G3	: Flyt Bonde frem til G3
E4*D5, E4D5, D5	: Bonde(E4) slår Bonde(D5)
D4*E3, D4E3, E3	: Bonde slår Bonde enpassant
G1-F3, G1F3, SF3	: Flyt Springer til F3
F3xE5, F3E5, SE5, SxB	: Springer (F3) slår Bonde (E5)
o-o, 0-0	: Rokade kort (Konge-side)
o-o-o, 0-0-0	: Rokade lang (Dronninge-side)
E8=D	: Bonde forvandles til Dronn.

Kommandoer

Man kan afgive en række kommandoer enten før eller i løbet af spillet. Bemærk, at det kun er nødvendigt at indtaste de to første bogstaver i en kommando.

INIT : initialiser, dvs. start nyt spil

SLUT : slut program

TRÆK *n* : Lad RcSkak udføre *n* træk. Udelades tallet *n* antages værdien 1.

GEM *fil* : gem nuværende bræt i en fil med navnet *fil*. Udelades fil-navnet anvendes navnet SKAK.CHS.

HENT *fil* : hent gemt bræt fra filen med navnet *fil*. Udelades fil-navnet anvendes navnet SKAK.CHS.

LOG *fil* : skift logfile til filen med navnet *fil*. Udelades fil-navnet anvendes navnet SKAK.LOG.

BRÆT : ændring af brikopstilling. Man kan bruge BRÆT-kommandoen på to måder:

1. BRÆT NYT anvendes til at bygge en stilling op fra grunden.
2. BRÆT GL anvendes til at ændre på den nuværende opstilling.

FACILITETER : slå forskellige optioner TIL/FRA

FA KO : kopi af input til logfile (std: TIL)

FA EX : slå EXPERT-styrke til (std: FRA)

FA AU : maskinens autotræk til/fra (std: TIL)

FA ST : slå statistik til/fra (std: FRA)

SÆT NIVEAU *n* :sæt sværhedsgrad fra 1..8 (std: 2)
(1 let spil; 8 tager lang tid !!!)

DEMO *sec* :viser udvalgte SM-Partier (*sec* er sekunder mellem trækkene). Udelades *sec* benyttes værdien 7.

Skakregler

Uddrag af F.I.D.E.s regler for skakspillet:

Paragraf 1: Indledning.

Skakspillet spilles på en kvadratisk plade (skakbrættet) mellem to modstandere. Spillet foregår ved flytning af brikker.

Paragraf 2: Om skakbrættet og dets anvendelse.

- 2.1 Skakbrættet består af 64 lige store kvadratiske felter, som skiftevis er lyse (de "hvide" felter) og mørke (de "sorte" felter).
- 2.2 Skakbrættet anbringes mellem spillerne, således at hjørnefeltet til højre for hver spiller er hvidt.
- 2.3 De otte linier af felter, som går fra den kant af skakbrættet, som er nærmest en af spillerne, til den kant, som er nærmest den anden spiller, kaldes "linier".
- 2.4 De otte linier af felter, som går fra en kant af skakbrættet til den anden kant i ret vinkel med linierne, kaldes "rækker".
- 2.5 De linier af ensfarvede felter, som berører hinanden i vinkelspidserne, kaldes "diagonaler".

Paragraf 3: Om brikkerne og deres anvendelse.

- 3.1 Ved spillets begyndelse råder den ene spiller over 16 lyse brikker (de "hvide" brikker), den anden over 16 mørke brikker (de "sorte" brikker).
- 3.2 Der er følgende brikker:

En hvid konge	(K)
En hvid dronning	(D)
To hvide tårne	(T)
To hvide løbere	(L)
To hvide springere	(S)
Otte hvide bønder	(B)

En sort konge	(k)
En sort dronning	(d)
To sorte tårne	(t)
To sorte løbere	(l)
To sorte springere	(s)
Otte sorte bønder	(b)

3.3 Brikkernes begyndelsesstilling på skakbrættet er følgende:

```

t s l d k l s t
b b b b b b b b
. . . . .
. . . . .
. . . . .
. . . . .
B B B B B B B B
T S L D K L S T

```

Paragraf 4: Om partiets førelse.

- 4.1 De to spillere trækker skiftevis, idet de gør et træk ad gangen. Den spiller, der har de hvide brikker, begynder spillet.
- 4.2 Man siger, at en spiller er i trækket, når det er hans tur til at trække.

Paragraf 5: Om begrebet træk i almindelighed.

- 5.1 Bortset fra rokaden (paragraf 6) er et træk det at flytte en brik fra et felt til et andet, som enten er frit eller besat af en af modstanderens brikker.
- 5.2 Ingen brik, undtagen tårnet under rokaden og springeren (paragraf 6), kan overskride et felt, der er besat af en anden brik.
- 5.3 En brik, der spilles hen til et felt, der er optaget af en af modstanderens brikker, slår i samme træk denne brik, som straks fjernes fra skakbrættet af den spiller, der har foretaget slaget. Angående slag "en passant" (i forbigående) henvises til paragraf 6.

Paragraf 6: Om de enkelte brikkers gang.

6.1 Kongen.

Bortset fra rokaden går kongen fra sit felt til et af de tilstødende felter, som ikke er angrebet af en af modstanderens brikker. Rokaden er en bevægelse af kongen i forbindelse med en bevægelse af tårnet; den regnes for eet træk (af kongen) og udføres nøjagtigt på følgende måde: Kongen forlader sit oprindelige felt og besætter et af de to nærmeste felter af samme farve på samme række, derefter føres det tårn, i retning mod hviklet kongen har bevæget sig, over kongen og anbringes på det felt, kongen netop har overskredet. Rokaden er uigenkaldelig umulig til begge sider, hvis kongen allerede har trukket. Det er også uigenkaldelig umuligt at rokere med et tårn, som allerede har trukket.

Rokaden er forbigående forhindret:

- a. når kongens oprindelige felt eller det felt, som kongen skal overskride, eller det felt, den skal besætte, er truet af en af modstanderens brikker.
- b. når der er brikker mellem kongen og det tårn, henimod hvilket kongen skal bevæge sig.

6.2 Dronningen.

Dronningen bevæger sig langs med de linier, rækker eller diagonaler, på hvilke den befinder sig.

6.3 Tårnet.

Tårnet bevæger sig langs med de linier og rækker, på hvilke det befinder sig.

6.4 Løberen.

Løberen bevæger sig langs med de diagonaler, på hvilke den befinder sig.

6.5 Springereren.

Springerens bevægelse er sammensat af to forskellige skridt. Den går et skridt til et tilstødende felt på linien eller rækken og derfra et skridt til et tilstødende felt på diagonalen, idet den stadig fjerner sig fra sit udgangsfelt.

6.6 Bonden.

Bonden bevæger sig kun ved at gå frem.

- a. Hvis bonden ikke slår en brik, går den fra sit udgangspunkt eet eller to felter frem på den frie linie og derefter i hvert følgende træk eet felt frem på den frie linie. Hvis bonden slår, går den frem til det tilstødende felt på diagonalen.
- b. En bonde, der angriber et felt, der passerer af en af modstanderens bønder, når denne i eet træk er gået to felter frem fra sit oprindelige felt, kan slå denne bonde, som om den kun var gået eet felt frem, men dette slag kan kun finde sted i det umiddelbart følgende træk. Dette kaldes at slå "en passant" (i forbigående).
- c. Enhver bonde, som når den fjerneste række, skal med det samme - og som en del af samme træk - efter spillerens valg forvandles til en dronning, et tårn, en løber eller en springer af samme farve, uden hensyn til de andre brikker, der findes på skakbrættet. Denne ombytning kaldes "bondeforvandling". Den forvandlede brik virker med det samme.

Paragraf 10: Om skakken.

- 10.1 Kongen står i skak, når dens felt er truet af en af modstanderens brikker, og man siger da, at denne giver kongen skak.
- 10.2 Skakken skal pareres i det umiddelbart følgende træk. Hvis skakken ikke kan pareres, kalder man det mat. (Se paragraf 11.1).
- 10.3 En brik, der afbryder en skak til kongen af

samme farve, kan selv give skak til modstanderens konge.

Paragraf 11: Om vundet parti.

- 11.1 Partiet er vundet af den spiller, som har gjort modstanderens konge mat.

- 11.2 Partiet skal betragtes som vundet for den af spillerne, hvis modstander erklærer, at han opgiver. (Hvis en spiller føler, at hans stilling er håbløs, har man lov til at opgive. Man opgiver og starter et nyt spil ved at taste INIT).

Paragraf 12: Om remis.

Partiet er remis:

1. Når den spiller, som er i træk, ikke har sin konge i skak, og denne spiller ikke kan udføre noget træk. Man siger da, at kongen er pat;
2. Ved overenskomst mellem spillerne. (Eftersom det ikke er muligt at diskutere med en RcSkak, må det overlades til spillerens samvittighed at afgøre, om spillet er pat).

Ordliste

Ekspertstil : Når RcSkak spiller i "ekspert-stil", vil den udvide sine beregninger på følgende måde: Hver gang, den finder en mulighed for at give skak til modstanderens konge, vil den udføre beregninger for denne "skakkæde", så længe den har mulighed for at fortsætte med at give skakker. Dette giver en stærkere, mere aggressiv og matsøgende spillestil. Når RcSkak spiller i "ekspertstil", vil dette være markeret på skærmen ved at Spille-Niveau Indikatoren blinker.

Facilitet : Giver mulighed for at vælge eller fravælge forskellige særlige faciliteter.

Forvandling : Se "SKAKREGLER", paragraf 6.6 c.

Halvtræk : Et træk af en af spillerne (i RcSkak's beregning).

Knude : Beregningstrin. RcSkak's beregning af en position i en sekvens af positionsberegninger.

Kommando : Når RcSkak venter på en kommando, vises tegnet ">" på skærmen. Efter dette tegn indtaster man kommandoen og trykker <Retur> som vist i følgende eksempel: SÆT NIVEAU 1 <Retur> Bemærk: Et træk er også en kommando, for eksempel: E4 <Retur>

Logfil : En disk-fil, hvor alle træk og kommandoer gemmes. Den kan f.eks. senere udskrives for at analysere spillet (kommando: PRINT SKAK.LOG).

Rokade : Se "SKAKREGLER", paragraf 6.1.

Slå : Se "SKAKREGLER", paragraf 5.3.

Spilleniveau : Angiver maskinens spillestyrke. Specificerer hvor mange træk RcSkak "tænker fremad". Se under "KOMMANDOER", SÆT NIVEAU.

Spilleniveau indikator : Det valgte spille niveau vises på dataskærmen ved at fremhæve det tilsvarende række- nummer i brættets venstre side.

Standardværdi : Den værdi, der automatisk anvendes, når man ikke selv angiver en værdi.

Statistik : Hvis man vælger STATISTIK (se kommandoen FACILITETER) vil følgende information blive vist i nederste højre hjørne af skærmen:

- **aktuel knude**: Viser, hvor mange beregningstrin, RcSkak har udført (se KNUDE).
- **aktuel dybde**: viser hvor mange halvtræk RcSkak "tænker fremad".
- **positions vurdering**: Angiver RcSkak's vurdering af spillets øjeblikkelige situation. Positivt tal, når hvid står bedst, negativt tal, hvis omvendt. Viser på skærmens nederste linie.

Træk : Se "SKAKREGLER", paragraf 5.

> : Se Kommando.

