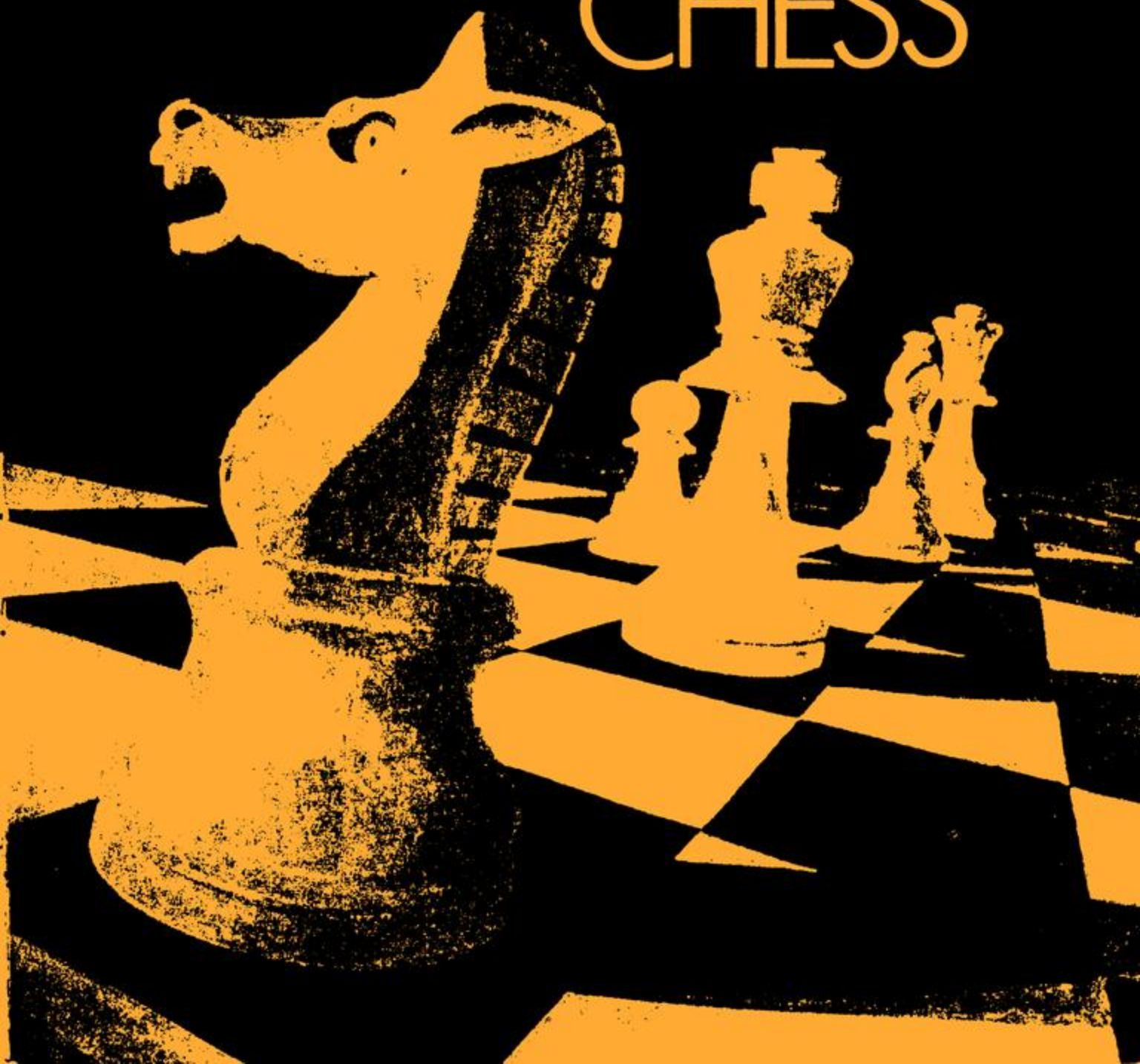


SARGON II CHESS



SARGON II CHESS

BRUGSVEJLEDNING

SARGON II CHESS

INDHOLD

1. Indledning
 2. Opstart
 3. Justering af skærbilledet
 4. Hvis billedet ruller
 5. Ændring af farverne på skærmen
 6. Sådan startes og slutes spillet
 7. Sådan startes på et nyt spil
 8. Skærbilledet
 9. Brikkerne flyttes med joystick
 10. Brikkerne flyttes med tastaturet
 11. Specielle træk
 12. Hvad lydeffekterne betyder
 13. Råd og vink til begynderen
 14. Sværhedsgrad og »fremsyn«
 15. Om at slutte et spil eller annullere et træk
 16. Hvis man ønsker at ændre opstillingen af brikkerne
-

Lær dig selv skak

1. Det første parti
2. Spillets formål
3. Om at tage modpartens brikker
4. Reglerne for at flytte brikkerne
5. Værdien af de enkelte brikker, »vægt«
6. En oversigt over bikkernes bevægelsesmuligheder
7. Dit første skakparti – lær gennem øvelse
8. Forslag til et åbningsspil

1. Indledning

Skak er et af verdens ældste og måske mest populære spil. Strategien bag skak er ikke ulig en krig mellem to kongeriger. Bønder, tårne, konger og dronninger i kamp mod hinanden, i form af sorte og hvide brikker, der flytter sig hen over en skakbrætmønstreret slagmark.

Ønsker man at vide mere om skakspillet, end der kan skrives i dette hæfte, kan man på biblioteker og i boglader hente mere litteratur om emnet.

I den stedse forbedrede computerskaks interesse er Commodore Data stolt over at kunne præsentere SARGON II CHESS, verdens måske mest populære computer-skak-program. Algoritmen, som ligger bag dette program er blevet forbedret med det til følge, at SARGON II spiller både bedre og hurtigere skak, end de fleste andre computer-skakspil.

Under spillet vises såvel spillets sværhedsgrad, som det antal træk, computeren tænker »fremad« – denne sidste detalje forklares senere mere indgående.

Da der især ved de højere sværhedsgrader kan gå nogen tid mellem hvert træk, som computeren foretager sig, vises en blinkende stjerne for at angive, at computeren »tænker« over sit næste træk. For spillere, som ønsker et råd en gang imellem, har SARGON II en særlig »RÅD & VINK«-indstilling, som ved kald vil vise et muligt (men ikke nødvendigvis det bedste) træk, som man kan anvende. Endelig har SARGON II faciliteter for analyse af alle slags skakproblemer.

2. Opstart

Afbryd strømmen til VIC-20.

Indsæt skakmodulet i stikket til udvidelsesmoduler bagpå VIC-20 med etikettesiden opad.

Tilslut igen strømmen til VIC-20. SARGON II's startmenu skal nu fremkomme på TV-skærmen.

3. Justering af skærbilledet

Når SARGON II spillemodulet er korrekt monteret, og der er tændt for VIC-20, vises spillets titelbillede. Dette kan være forskudt opad og til venstre, og kan nu justeres på plads ved hjælp af cursorstyringstasterne på VIC-20's tastatur. Samtidig kan spillefladens farver justeres efter ønske. Når spillet først er begyndt, kan hverken spillefladens position eller farver ændres.

Justering af spillefladen VANDRET

Benyt (CRSR)

til højre.

LODRET

Benyt (CRSR) ned.

Har man justeret for langt, vil gentagne tryk på de samme taster medføre, at spillefladen springer tilbage til udgangsstillingen, så procedure kan startes forfra.

4. Hvis billedet ruller

På visse typer fjernsyn kan billedet rulle, når man anvender en computer eller et TV-spil. For at rette på dette, kan man holde cursor-knappen nedtrykket og taste F7 imens.

Bemærk, at denne funktion kan udløse billedrul på et fjersyn, som ellers står helt normalt.

5. Ændring af farverne på skærmen

Hvis spillet startes uden særlige indgreb, er farverne på skærmen blå og hvid. Man kan efter ønske ændre disse, idet op mod 30 kombinationsmuligheder er til rådighed. Men for at bevare et overskueligt og klart TV-billede, anbefales kombinationerne BLÅ/SORT, GRØN/SORT og BLÅ/HVID

A. Justering af skærmens farve:

Tast funktionstasten F3

B. Justering af randfarven:

Tast funktionstasten F5

Funktionstasterne er de fire beigefarvede taster yderst til højre på VIC-20's tastatur.

6. Sådan startes og slutes spillet

A. At starte spillet – tast funktionstasten F1

B. At slutte spillet – tryk samtidigt på (RUN/STOP) og (RESTORE).

7. Sådan startes på et nyt spil

SARGON II har to indstillinger, hvorfra man kan starte spillet. Man kan enten starte på et helt friskt parti med brikkerne opstillet efter grundreglerne i skak. Men man kan også lave en særlig opstilling, hvis man f. eks. ønsker brikkerne opstillet med henblik på at løse en skakopgave eller følge et bestemt berømt skakparti.

A. Når man har tastet F1, spørger SARGON II, om man ønsker et parti skak, eller om man vil have brikkerne stillet på en særlig måde:

GAME OR SET (G, S)

Svar G, hvis man ønsker et almindeligt parti skak.

- B. SARGON II spørger derefter, om man ønsker at spille med HVIDE eller SORTE brikker, idet SARGON II derefter selv vælger den anden farve. Husk, at i skak har HVID retten til det første træk.

YOUR COLOUR (B, W)

- C. Endelig spørger SARGON II om spilleniveau:

LEVEL OF PLAY (Ø-6)

Tast nu tallet for den sværhedsgrad, der ønskes. For hvert højere niveau man vælger, øges SARGON II's dygtighed, men samtidig også den tid, computeren vil bruge på hvert træk.

Efterhånden som brikker »tages« og antallet af brikker på brættet mindskes, vil SARGON II i stedet for at forkorte sin betænkningstid bruge tiden til at tænke sig grundigere om – den vil tænke flere træk »fremad«.

Gennemsnitstiden pr. træk er anført herunder. Den reelle tid, som bruges, kan svinge imellem en tredjedel af den anførte tid, og tre gange så meget.

Sværhedsgrad	Tid
Ø	Trækker med det samme
1	20 sekunder
2	1 minut
3	2 minutter
4	6 minutter
5	40 minutter
6	4 timer

8. Skærbilledet

Skærbilledet er opbygget i tre adskilte dele. Det største felt, øverst til venstre, er selve skakbrættet med felterne nummereret (lodret) og bogstaver (vandret). Se ill. 1.

Umiddelbart til højre herfor findes en rude, hvor hvert enkelt træk vises i den standard-skrivemåde, man anvender i skak.

Bunden af skærbilledet er reserveret for meddelelser fra SARGON II til spilleren, såsom spillets sværhedsgrad, antallet af træk, som SARGON II tænker »fremad« – dette tal er vist yderst til højre i bundfeltet, og umiddelbart til venstre for dette tal blinker en stjerne for at indikere, at SARGON II »tænker«.

Det sidste er en stor hjælp, når man spiller i en af de højeste sværhedsgrader.

9. Brikkerne flyttes med joystick

Det er ganske let at flytte sine brikker. Som ved de fleste Commodore spilmoduler kan man enten benytte VIC-20's tastatur, eller man kan anvende en joystick.

Med joystick'en vil en hvilken som helst lille bevægelse af selve styrepinden udløse en blinkfunktion, en slags »cursor«, som dukker op på skakbrættet. Ved hjælp af styrepinden kan denne cursor flyttes omkring på brættet.

Man kan nu flytte cursoren hen oven i den brik, man ønsker at flytte. Her skal man trykke på joystick'ens røde knap (»samle brikken op«), hvorefter cursoren føres hen til det felt, hvor man ønsker den pågældende brik placeret. Her trykkes igen på den røde knap (»brikken sættes«).

Man har nu fuldført et træk, som vil blive vist både på brættet og i ruden med trækkene anført i skaknotation.

Indtil man får joystick'en »i fingrene«, kan man let komme til at trykke for sent eller for tidligt på den røde knap. Dette vil udløse en INVALID MOVE-fejlmelding, og man må gøre trækket om fra starten.

10. Brikkerne flyttes med tastaturet

Ønsker man at flytte sine brikker ved hjælp af tastaturet, må man anvende den algebraiske skaknotation. Man må således fortælle SARGON II søjle og række for det felt, man ønsker at flytte fra og til. Søjlerne har bogstaverne fra A til H, og rækkerne er nummereret fra 1 til 8.

Se ill. 1.

Søjle

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8	8
7	A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7	7
6	A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6	6
5	A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5	5
4	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4	4
3	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3	3
2	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2	2
1	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Søjle

Træk indtastes altid i rækkefølgen (udgangsfelt) SØJLE-RÆKKE (nyt felt) SØJLE-RÆKKE.

Således vil notationen for at flytte kongebonden to træk fremad se sådan ud:

E2-E4 (RETURN)

Som markering af mellemrummet mellem angivelse for henholdsvis udgangsfeltet og det nye felt, kan man anvende hvad som helst. SARGON II vil dog altid selv bruge "-" for at markere et almindeligt træk, og "X" for at markere at den slår en af modpartens brikker.

Ganske som spillerens træk vil fremkomme i ruden, vil SARGON II's træk fremkomme her. Hvis man f. eks. har flyttet kongebonden som ovenfor anført, kan SARGON II svare med at trække:

E7-E5

Laver man en fejl i sit træk INDEN man har sluttet med at taste (RETURN), kan man slette tal eller bogstaver i notationsruden ved hjælp af (DEL)-tasten.

Forsøger man at udføre et ulovligt træk, som f. eks. at flytte en bonde sidevejs, vil SARGON II markere med en lyd og med fejlmeldingen INVALID MOVE. Situationen genoprettes ved at taste (DEL) for at fjerne fejlmeldingen, og derefter lave trækket om.

Fortsætter fejlmeldingen trods alle mulige forsøg på at rette, kan det skyldes, at man har overset, at man selv står i »SKAK«.

En anden almindelig fejl er at forsøge roka- de hen over felt eller rokere ud af SKAK.

11. Specielle træk

ROKADE: Bruges tastaturet, skal man ganske enkelt taste KONGENS træk, hvorefter rokaden vil afvikles automatisk.

Således skal HVID spiller f. eks. taste

E1-G1

for at rokere til kongesiden. I ruden med skaknotationerne fremkommer de standardiserede betegnelser Ø-Ø (rokade til kongesiden) eller Ø-Ø-Ø (rokade til dronningesiden).

At rokere med joystick forløber som normalt, idet det også her blot er kongens træk, der skal markeres.

EN PASSANT: Ønsker man at tage en af SARGON II's bønder EN PASSANT (udtales »ang passang«), skal man blot indtaste eller markere sin egen bondes bevægelser. SAR-

GON II's bonde vil først blinke, og derefter forsvinde. Når SARGON II udnytter EN PASSANT-privilegiet, vises trækket ganske på samme måde. EN PASSANT noteres således i skaknotation

PXPEP

12. Hvad lydeffekterne betyder

SARGON II markerer med en lyd, når den har tænkt færdig og har flyttet sin brik. Den vil også udsende lydsignal, hvis der er udført et ulovligt træk. For at få fjernet teksten med »INVALID MOVE« skal tastes (DEL).

Der vil ikke fremkomme noget lydsignal, hvis nogen af parterne har stillet den anden en »SKAK«, men teksten »CHECK« vil fremkomme i bundrammen omkring skakbrættet. Er spillet derimod forbi, fordi den ene part har stillet den anden SKAKMAT, vil SARGON II markere dette med en række korte lyde.

13. Råd og vink til begynderen

Man kan altid få et godt forslag til et træk af SARGON II. Dette gælder især i en situation, der ikke er helt »efter bogen« – som man med andre ord ikke mener, man kan se en løsning på.

For at få et forslag til et træk, skal tastes »?« – spørgsmålstegn – hvorefter SARGON II vil vise sit forslag til et træk på det sted i notationsruden, hvor et sådant normalt ville fremkomme. Finder man forslaget brugbart, skal det accepteres med et tryk på (RETURN)-tasten (undtagelsen er, hvor SARGON II foreslår ROKADE).

Vil man ikke benytte SARGON II's forslag, indtaster man sit eget træk ganske normalt.

BEMÆRK:

Man kan ikke forvente at få fornuftige forslag fra SARGON II's side i sværhedsgrad Ø. Selv om funktionen undertiden kan virke i denne sværhedsgrad, er det ikke givet, at forslaget er lovligt.

Husk, at rokade indtastes anderledes, end det vises i notationsruden.

Man kan ikke få forslag af SARGON II, før spillet har været i gang et stykke tid, og SARGON II er begyndt at tænke »fremad«.

14. Sværhedsgrad og »fremsyn«

Når man skal vælge sværhedsgrad, vil det indtastede nummer fremkomme øverst til højre i »valgmenuen«. Når spillet er i gang, vises sværhedsgraden i bundfeltet under notationsruden. Til højre herfor blinker en stjerne, mens SARGON II »tænker«. Yderst til højre i dette felt står tallet for det antal træk, som SARGON II tænker »fremad«.

Det sidste er resultatet af en række yderst omfattende og komplicerede beregninger, som SARGON II foretager. Den vurderer for hvert træk sine egne muligheder, modpartens muligheder, derpå hvad den selv kan gøre. Hvis modparten trækker sådan eller sådan. Det er mange kombinationsmuligheder, som SARGON II gennemgår. Står der f. eks. »3« i bundfeltets yderste, højre position, vil SARGON II have gennemgået samtlige mulige træk for de næstkommende 3 træk – hvad spilleren end foretager sig, vil SARGON II aldrig blive overrasket: Den HAR overvejet muligheden!

Man kan som hovedregel fastslå, at tallet for spillets sværhedsgrad er det absolut minimale antal træk, SARGON II vil tænke »fremad«.

I spillets start og hen imod slutningen vil SARGON II tænke grundigere.

Den eneste undtagelse er niveau Ø, hvor SARGON II ikke vil tænke længere frem end til det næste træk, med mindre der er involveret en SKAK-situation.

Den blinkende stjerne (★) mellem sværhedsgrad-tallet og »træk-forud«-tallet indikerer, at SARGON II er i gang med sine overvejelser.

15. Om at slutte et spil eller annullere et træk

Ved at vente på sin tur og der tæste (RUN/STOP) og (RESTORE), vil spilleplanen erstattes med SARGON II's titelbillede. Man kan nu forlade spillet ved at slukke for VIC-20.

Ønsker man på grund af et forkert, men gennemført træk at lave det om, kan man gøre som følger:

16. Hvis man ønsker at ændre opstillingen af brikkerne

Man kan annullere et træk eller opstille brik-

kerne, så man kan starte fra ethvert sted i et tidligere spillet parti.

Ønsker man at opstille en særlig situation allerede fra starten, skal man vælge »S«, når SARGON II spørger »GAME OR SET (G,S)«.

Er man midt i et parti, og ønsker at ændre noget, skal man tæste (RUN/STOP) og (RESTORE). Når titelbilledet er korrekt justeret på plads på TV-skærmen og farverne er valgt efter ønske, skal man tæste »S«.

Var man midt i et parti, vil spilleplanen nu fremkomme ganske som den var, da man forlod den, idet det nederste, venstre felt på skakbrættet vil blinke.

Dette er en indikation af, at man nu kan ændre brættets opstilling, idet man anvender de kommandoer, der er angivet herunder.

Blink-funktionen kan flyttes fra felt til felt ved at betjene cursor-styringstasterne på VIC-20's tastatur, idet disse taster vil efterlade felterne i samme stand »som de modtages«.

For at anbringe en bestemt brik på et bestemt felt, skal man indtæste brikkens kode, efterfulgt af dens farve, og til slut angive, om brikken har været flyttet eller ej.

Koden for brikkerne er:

K – Konge	B – Løber
Q – Dronning	N – Springer
R – Tårn	P – Bonde

Farvekoden for brikkerne er et bogstav, som angiver HVID (W) eller SORT (B), og bruges for at angive, hvilken af spillerne brikken tilhører.

Den sidste kode fortæller SARGON II, om brikken har været flyttet eller ej.

Ø – Ikke flyttet I – Flyttet

Koden for Flyttet/Ikke-flyttet er en meddelelse til SARGON II, der sikrer, at den forstår f. eks. en rokade, og at den kan se, hvordan spillet har »forløbet« frem til den aktuelle situation.

Eksempel:

At placere en sort bonde i dens udgangsposition:

PBØ

At placere en hvid springer midt på brættet:

NW1

At placere en sort konge i dens udgangsposition – men samtidig angive, at den HAR VÆRET flyttet:

KB1

For at markere, at en brik er blevet »taget« tidligere i spillet, placeres blinkfunktionen oven i brikken, hvorefter man taster (SPC) (mellemrumstangenten).

Når brikkerne er opstillet i overensstemmelse med planen, slutes opstillingen med (RETURN).

Herefter vil spilleplanen erstattes med en valgmenu, idet SARGON II nu spørger, om det er SORT eller HVID, som har det næste træk.

COLOUR TO MOVE NEXT (B,W)

Dette indtastes, og SARGON II beder nu om nummeret på det næste træk.

Selv om man ikke kan huske dette nummer, bør man forsøge at være så realistisk i sin angivelse som muligt. SARGON II anvender tallet for at vurdere sin strategi og lægge sine planer ud fra, hvor langt spillet er fremskredet.

Endelig spørger SARGON II om spillerens egen farve:

YOUR COLOUR (B,W)

Her indtaster man igen det relevante svar, og proceduren slutter med spørgsmålet om spillets sværhedsgrad,

LEVEL OF PLAY (Ø-6)

Herefter vil spillet starte med den opstilling, man har valgt, og forløbe som om spillet har været i gang længe.

Held og lykke – og mange timers god skak!

LÆR DIG SELV SKAK

1. Det første parti

Ved brug af SARGON II CHESS og nogle få instruktioner kan man faktisk lære sig selv at spille skak. Computeren bliver en støtte, fortrinsvis ved »forsøg-og-fejl-metoden«, for forståelsen af spillets idé, men inden man begynder, må man kende nogle grundlæggende regler og begreber. Her følger disse elementære kundskaber.

2. Spillets formål

Den grundlæggende idé med spillet er at sætte modstanderen SKAKMAT – at sætte hans konge i en sådan situation, at den dels er direkte truet, og dels ikke kan gå hen på noget felt, hvor den ikke vil være truet. Skakmat er med andre ord en situation, hvor modstanderen ikke kan forhindre, at hans konge er tabt i næste træk. SKAKMAT indebærer, at den spiller, som sætter den anden SKAKMAT, har vundet.

3. Om at tage modpartens brikker

Mens man forsøger at manøvrere sig frem til at sætte modstanderen SKAKMAT, kan man fjerne truslen fra hans brikker ved at tage dem efter nogle bestemte regler.

For at tage en af modpartens brikker må man manøvrere således, at man kan sætte en af sine egne på den anden briks plads. Modparten vil søge samme mål – at eliminere truslen ved at fjerne spillerens brikker. Man siger, at en brik »fylder« et felt – der kan med andre ord ikke være to brikker på samme felt. Den brik, som på denne måde slås ud, fjernes fra brættet.

4. Reglerne for at flytte brikkerne

Hver brik kan kun foretage sig ganske bestemte bevægelser. Det er disse bevægemåder, som bestemmer, hvordan brikkerne udnyttes gennem hele spillet – enten for at slå modpartens brikker eller beskytte egne brikker.

5. Værdien af de enkelte brikker, »vægt«

Som det fremgår, er kongen spillets vigtigste

brik, som må forsvares med alle midler. Men også de andre brikker har værdi, en »vægt«. Dronningen er spillets kraftigste brik med hensyn til farlighed og bevægelighed. Brikernes værdi er afgørende, når det skal vurderes, om man vil ofre en brik for at slå en af modstanderens. Slår man hyppigt »lette« brikker med »tunge«, opnår modstanderen til sidst en overvægt, så han kan vinde spillet.

Hvis du kan slå modstanderens dronning med en løber (som ganske vist selv bliver slået i det følgende træk), bør du alligevel gøre det, da en af modstanderens vigtigste brikker slås ud på bekostning af din egen, mindre vigtige brik.

Det er alle disse overvejelser om at sætte skakmat, slå brikker, manøvrere taktisk klogt og hele tiden holde brikernes indbyrdes værdi for øje, som gør skakspillet så fascinerende og underholdende.

6. En oversigt over brikernes bevægelsesmuligheder

Her følger en kortfattet oversigt over de enkelte brikkers bevægelsesmuligheder, idet der i opstillingen er taget hensyn til brikernes vægt. Oversigten kan benyttes som opslag, så man hele tiden kan studere brikernes muligheder under selve spillet. Brikkerne er opstillet efter betydning således, at de vigtigste er nævnt først.

Kongen

Kongen er spillets vigtigste brik. Med ham står eller falder kongeriget. Han kan bevæge sig i alle retninger, men kun et felt ad gangen. Kongen kan slå modstanderens brikker, men ...

HVIS EN AF MODSTANDERENS BRIKKER KAN TRUE KONGEN, SIGES DENNE AT VÆRE »SKAK«. I en SKAK-situation må man ikke flytte andre brikker eller foretage sig noget som helst andet, end træk som kan ophæve SKAK-situationen.

Sådanne træk kan være enten

1. At flytte kongen til et sikkert felt.
2. At slå den truende brik.
3. At sætte en af sine egne brikker imellem den truende brik og kongen som en skærm.

Kan man ikke foretage sig nogen af de tre ting, siges man at være SKAKMAT. Spillet, kongen og dermed kongeriget er tabt.

Det er en god regel at vente med at flytte kongen, til man har overblik over spillet – nogle træk inde i partiet.

SKAKMAT er udtryk for den situation, der opstår, når modstanderen i næste træk vil kunne slå kongen, uden at dette på nogen måde kan forhindres.



Dronningen

Dronningen er spillets næstvigtigste brik, men så afgjort den farligste.

Hun kan bevæge sig fremad, bagud, diagonalt så mange træk hun vil.

Dronningen kan dog ikke passere felter, som er besat med andre brikker, og hun kan ikke »gå om hjørner«, men altid kun i rette linier. Da hendes bevægelsesfrihed er meget stor i forhold til spillets øvrige brikker, skal man passe på ikke at miste hende. Dronningen er rigeligt ofringen af flere andre brikker værd.



Tårnet

Hver spiller har to tårne, som er opstillet yderst til venstre og yderst til højre på de to bageste linier i opstillingerne.

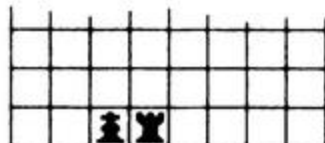
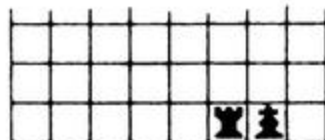
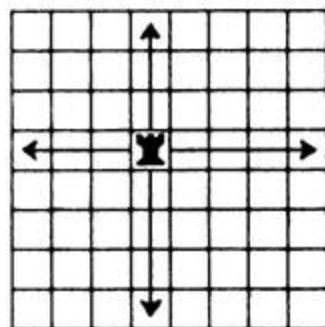
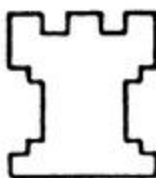
Tårnene har vægt lige under dronningen, men kan kun bevæge sig i rette linier, fremad, bagud eller lige til hver side – aldrig diagonalt.

To tårne i forening er en meget kraftig styrke, som er tilstrækkelig til at sætte SKAKMAT, hvis de bruges med fornuft.

Endelig har tårnene den betydning, at de udgør en ekstra beskyttelse for kongen, idet konge og tårn sammen kan udføre en ROKADE.

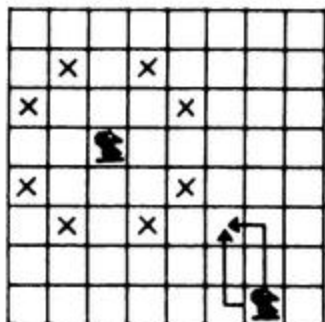
Betingelserne for ROKADE er, at ingen af de involverede brikker har været flyttet, at rokaden ikke passerer hen over et felt på grundlinien, som er truet, og at der ikke står brikker mellem kongen og det tårn, hvormed kongen skal rokere. Uanset til hvilken side, skal kongen flyttes to felter henimod det aktuelle tårn, som derefter sættes om på den modsatte side af kongen.

Man kan ikke rokere ud af en SKAK-situation.



Springeren

Hver spiller har to springere placeret på hver side af regentparret på grundliniens næst-yderste pladser. Springerne er i stand til at hoppe over andre brikker (er i almindelig skak udskåret som et hestehoved på sokkel), og derfor er springerne vanskelige at overskue. Samtidig bevæger springerne sig altid over tre felter, nemlig enten



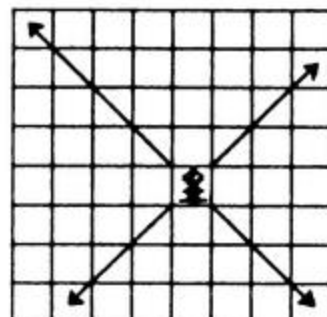
TO FELTER FREM OG ET TIL SIDEN
eller
ET FELT FREM OG TO TIL SIDEN

Springeren bevæger sig med andre ord i L-formet mønster og er derfor en af spillets hurtigste og mest letbevægelige brikker, som på kort tid kan dække store afstande.

Løberen

Løberne er opstillet på hver side af regentparret, således at hver spiller har en løber på hvidt felt og en løber på sort felt. Løbere bevæger sig udelukkende diagonalt, – en huskeregel er, at en løber, som starter fra et hvidt felt, aldrig kan komme på et sort felt og omvendt.

Løbernes fornemste opgave er at dække lange diagonalstillinger som støtte for egne officerer og for at forhindre, at modspilleren kan udnytte disse linier.



Bonden

Hver spiller har 8 bønder, som udgør rygraden i hans hær, de »menige«.

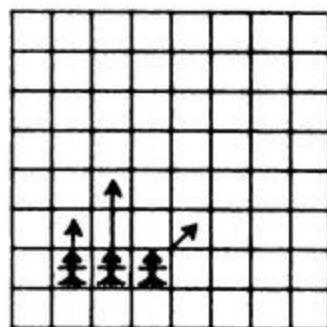
Bønderne kan kun bevæge sig fremad og skråt fremad. Når spillet starter, står bønderne i en række umiddelbart foran grundlinien, og så længe en bonde står på denne linie, har den ret til at gå to felter lige frem. Står bonden på et hvilket som helst andet felt, kan den kun gå et felt frem.

Bønder truer altid de to felter, der er henholdsvis skråt foran dem til venstre og skråt foran til højre. Bønder bevæger sig med andre ord diagonalt, når de slår.

★★★ Regler som EN PASSANT dækkes ikke nærmere her – på biblioteket eller i bogladerne findes megen god litteratur om disse begreber, som dog alle kan udnyttes af SARGON II CHESS.

En enkelt oplysning skal dog ikke mangle: Når en bonde får kæmpet sig frem til modstanderens baglinie, byttes den med en kraftigere officer.

SARGON II bytter automatisk bonden med en dronning, men ønskes en anden officer, kan man hoppe ud af spillet og manuelt bytte dronningen med den ønskede officer. Hermed skulle man være rustet til at gå i gang.



Dit første skakparti – lær gennem øvelse

LAD OS SPILLE ET PARTI SKAK ... Har du prøvet det før???

Det gør ingenting. Her er forslag til et åbningsspil, som vil sætte dig godt i gang med at vinde over SARGON II, eller i hvert fald give dig en idé om spillets regler, og hvordan SARGON II anvendes. Bagved disse trækforslag ligger et sæt gode vaner:

Kontrol med midten brættet er altid et godt udgangspunkt. Brug bønder og springere i spillets start til at udvikle et godt grundlag for de kraftigere brikkers arbejde.

Luk baglinien op, så der er fri bane for en eventuel rokade, idet bønder og springere sikrer dig imod modstanderens brikker – de må ikke spærre for rokadens udførelse eller true de felter, som rokadens går hen over.

give et forslag til et godt træk – dog er det ikke altid det BEDSTE træk, man kan gøre. (Trækforslag kan dog først fås fra niveau 1 og opefter).

Alene at studere SARGON II-s forslag vil kunne give en idé om, hvordan spillet kan fungere godt.

Forslag til et åbningsspil

1. Indsæt SARGON II i VIC-20.
2. Tast F1.
3. Tast G.
4. Tast W.
5. Tast Ø (nul).
6. D2-D4(RETURN) (drinningebonden).
7. G1-F3(RETURN) (kongespringeren).
8. F3-E5(RETURN) (springer til midten af brættet).
9. B8-C3(RETURN) (dronningespringeren)
10. E2-E3(RETURN) (kongebonden).
11. F1-D3(RETURN) (kongeløberen).
12. E1-G1(RETURN) (kort rokade).
13. G2-G3(RETURN) (bonde).
14. H2-H4(RETURN) (bonde).
15. Herfra må du selv fortsætte.

Her slutter anvisningerne – man er på egen hånd.

Husk de tre muligheder, hvis du skulle stå i SKAK (SARGON II fortæller, når situationen opstår). Flyt kongen i sikkerhed; stil en brik skærmende imellem kongen og den truende brik eller slå den truende brik.

Lad ikke modstanderens springere komme for tæt på dine vigtige brikker – dertil er springerne for uberegnelige og farlige. En springer kan stille din konge i SKAK og samtidig true et af dine tårne, som derved kan gå tabt.

Der er ingen grund til at miste modet. SARGON II kan slås, hvis man tænker sig godt om. Mange begyndere slår SARGON II i niveau Ø allerede efter forholdsvis få spil, alt afhængig af den ihærdighed, man lægger for dagen.

Kommer man i tvivl, kan SARGON II altid

Copyright © 1981 COMMODORE INTERNATIONAL. All rights reserved.
Ingen del af nærværende program eller den tilhørende instruktion må
kopieres, duplikeres, transmitteres eller på anden vis mangfoldiggøres
uden udtrykkelig og skriftlig tilladelse fra Commodore Home Computers
Division.

Commodore Home Computer Division
675 Ajax Avenue, Slough Trading Estate,
Slough, Berks. SL1 48D England.





**This was brought to you
from the archives of**

<http://retro-commodore.eu>