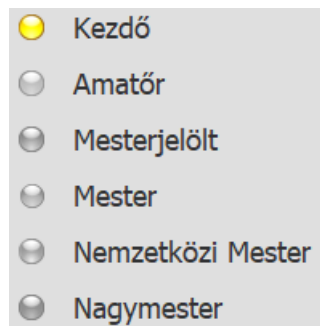
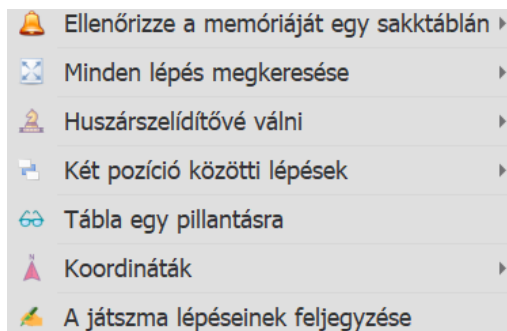
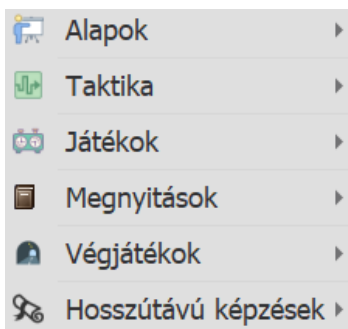


A mellékelt képzési eszközök nagyon változatosak, és a sakk szinte minden területét lefedik, a nyitásmélettől a taktikáig és a végjátékok gyakorlásáig. A legtöbb gyakorlat segít a sakk jobb megértésében vagy stratégiák memorizálásában.

## Képzések menü



## „Képzés – Alapok” menü

### „Képzés – Alapok – Ellenőrizze memóriáját egy sakktáblán” menü

Akkor kezdődik, amikor felkészült és a „Kezd” gombra kattint.



Megjelenik egy pozíció, és van egy bizonyos ideje, hogy megjegyezze. Ezután a tábla törlődik, és megpróbálja rekonstruálni a pozíciót úgy, hogy a megfelelő figurákat a megfelelő négyzetekre húzza. A „Verseny” menühöz hasonlóan ennek a modulnak is hat szintje van (kezdő, amatőr stb.), és minden szintnek egyre nehezebb alszintjei vannak. A megjegyzendő figurák száma növekszik, a memorizálásra rendelkezésre álló idő csökken. A szinteket és alszinteket az előző szakaszok sikeres teljesítésével oldhatja fel. Nézze meg, milyen messzire jut a memóriája!



## „Képzés – Alapok – Minden lépés megkeresése” menü

Ennek a modulnak két almenüje van: „**Játékos**” és „**Ellenfél**”. A választott almenütől függően olyan pozíciókkal szembesülsz, ahol a királyod vagy az ellenfél királya sakkbán áll. A feladat az, hogy jelezd az összes lehetséges lépést, amely a királyt kivonja a sakkból. Van azonban egy csavar: a mozdulatokat a **király, vezér, bástya, futó, huszár, gyalog** sorrendben kell jelezni. Ez azt jelenti, hogy először minden lehetséges királymozdulatot meg kell tennie, majd az összes vezér mozdulatot stb., Amíg meg nem tett minden lehetséges lépést, amely biztonságba helyezi a királyt. A lépéseknek nem kell taktikailag jó döntéseknek lennie, csak meg kell találni azokat a valós lépéseket, amelyek megállítják a közvetlen fenyegetést, még akkor is, ha ez nagy hátrányt okoz.



Egy almenü 60 gyakorlatot tartalmaz a játékos és az ellenfél lépéseihez. Kattintson duplán az első gyakorlat elindításához (Játszik), és ha megtalálja az összes lépést, a következő feloldódik és így tovább. A rendszer rögzíti az időt és az elvégzett hibákat (beleértve a rossz sorrendben megadott áthelyezéseket is).

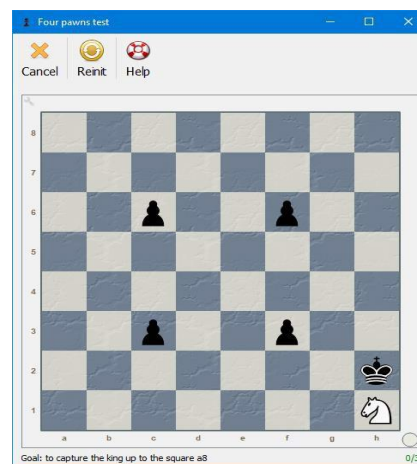
S	Hibák	Idő / Átlag   Avg
1	-	-
2	-	-
3	-	-
4	-	-
5	-	-
6	-	-
7	-	-
8	-	-
9	-	-
10	-	-

A megoldásokat abba lehet hagyni a „**Bezárás**” gombra kattintva. Folytatáskor a program emlékszik, hogy hol hagyta abba és onnan folytatja.

Az "**Beállítás - Minden szint összes eredményének eltávolítása**" visszaállítja a megoldásokat nullára minden szinten.

## „Képzés – Alapok – Huszárszelídítővé válni” menü

Ezek olyan gyakorlatok, amelyek célja a huszár mozgásának gyakorlása. Egy huszárt mozgatsz azzal a céllal, hogy egy mozdulatlan királyt (ellenfél) megtámadjál (sakkot adj neki – akár több saját lépésben). Néhány tesztben van más figurája is a táblán, amelyeket ki kell kerülni. Közben minden végrehajtás után a király egy négyzettel odébb lép a táblán a sor végéig, majd egy négyzettel feljebb, és vissza a másik irányba azon a soron. Végül kényszerítenie kell a királyt, hogy visszavonuljon egészen az A8-ig. Elég unalmas.



## „Képzés – Alapok – Két pozíció közötti lépések” menü

Ahogy a következő képen látható, a gyakorlat két pozíciót mutat egymás mellett, a jobb oldali a bal folytatása.

A választott szinttől függően 1-10 lépés történhet a bal pozícióból a jobb pozícióba jutáshoz. Az Ön feladata, hogy a figurák mozgását a megfelelő sorrendben jelezze (mezőneveket kell beírni), hogy a kezdeti helyzetből a végső helyzetbe kerüljön. Minden próbálkozásnál rögzítjük az idődet, és minden szinten a legjobb (legalacsonyabb) idő kerül kiemelésre a teljesítménylistán.



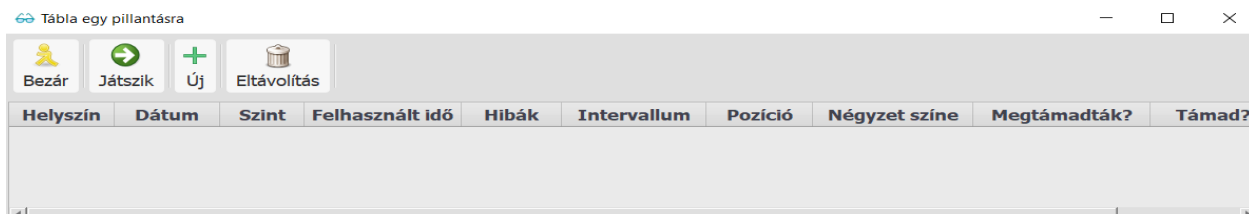
Két pozíció közötti lépések. 1 szint

Bezár Kezd Eltávolítás

Dátum	Másodperc(ek)
2024.11.07 22:07	30.77
2024.11.07 22:06	44.22

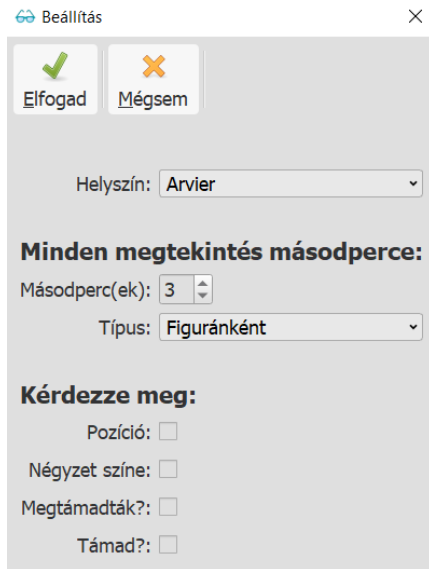
Legkönnyebb az 1. szint, ahol csak egyetlen lépés történik. A 2. szinttől kezdve a képzés egyre több gondolkodást és jó térlátást igényel a helyes lépések meghatározásához, Magasabb szintű játékosoknak is kihívást jelenthet.

## „Képzés – Alapok – Tábla egy pillantásra” menü



Itt edzheti memóriáját. Néhány másodpercig megjelenik egy pozíció, majd jelzi, hogy milyen bábuk voltak a táblán. Az úgynevezett "Helyszínek" különböző pozíciókat képviselnek.

„Új” gombbal létrehozunk egy helyszínt.

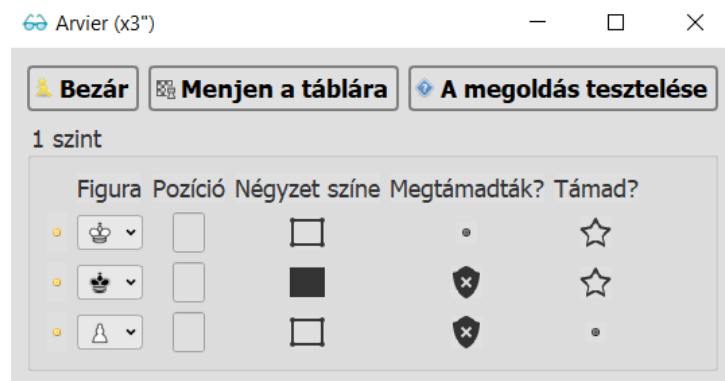
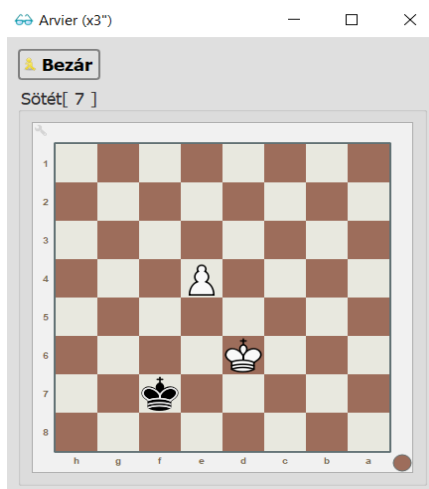


Ebben az ablakban választásod szerint beállíthat egy fix másodpercet a memorizálási fázishoz, vagy beállíthat néhány másodpercet a táblán lévő egyes figurákhoz.

„Kérdezze meg” alatt növelheted a nehézséget azzal, hogy megkérdezed a figurák pontos helyét, a mező színét, ha megtámadtak egy másik figurát, vagy megtámadták őket.

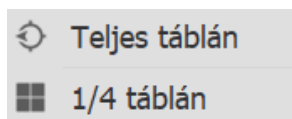
Beállítás után **„Elfogad”**

Memorizálom az állást:



Minden sikeresen megoldott pozíció után a nehézség növekszik, ha további figurákat adunk a táblához. Az egyes munkamenetekben nyújtott teljesítményét az Ön által használt beállításokkal együtt rögzítjük. A választott beállításoktól függően az állás nagyon gyorsan nehezzé válhat.

## „Képzés – Alapok – Koordináták” menü



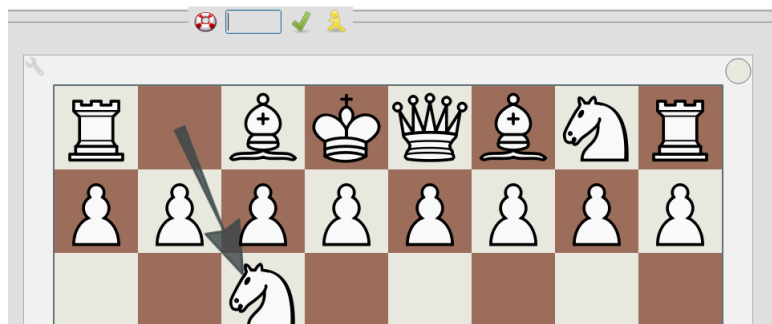
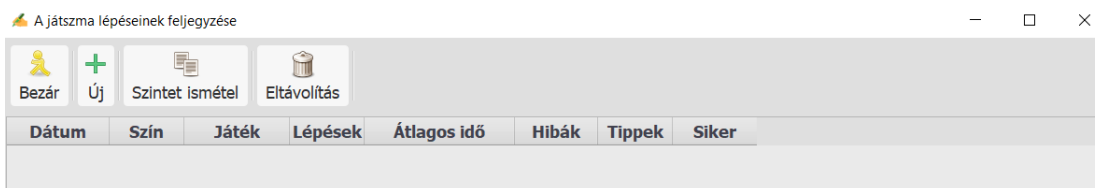
Két választási lehetőség van:

- **„Teljes táblán”** Kattintson a megfelelő négyzetekre, amilyen gyorsan csak lehet - a cél az, hogy a rendelkezésre álló idő alatt a lehető legtöbb helyes négyzetre kattintson.

- „1/4 táblán” A táblát 4 részre, blokkra osztja. Itt a megjelenő mezők egy blokkban helyezkednek el.



## „Képzés – Alapok – A játszma lépéseinek feljegyzése” menü



Itt egy mesterjátszma lépéseit kell beírunk. A lépés mindig megjelenik a táblán amit az ablak felső részén lévő keretbe be kell írni. Beírás után a zöld pipára kell kattintani vagy nyomjunk Entert az ellenőrzéshez. Ha a beírásunk hibás a beírt lépés pirosra vált és próbálkozhatunk újra. Ha jó a lépés akkor megjelenik a következő lépés.



A beírásnak nagyon pontosnak kell lennie, beleértve például a "+" jelet, amely egy sakkot, királytámadást jelez. A beírás során a tiszteket sajnos az **angol** elnevezés kezdőbetűjével kell írni: Király=**K**, Vezér=**Q**, Bástya=**R**, Futó=**B**, Huszár=**N**. Beírás után a zöld pipára kell kattintani. Ha elakadsz, kattints az életmentő ikonra és beírja a lépést.

A pipa melletti sárga emberkére kattintva a teljes játszma megjelenik.



## „Képzés – Taktika” menü

Mi a különbség a sakkstratégia és a sakktaktika között? A különbség az, hogy a sakkstratégia a játék hosszú távú terve, míg a sakktaktika az egyes lépéssorozatok, amelyeket a játék folyamán egy cél eléréséhez használhat. A stratégia a játszma szélesebb rálátása, míg a taktika taktikai elemek (kötés, villa, felfedés stb.) alkalmazása bizonyos célok érdekében.

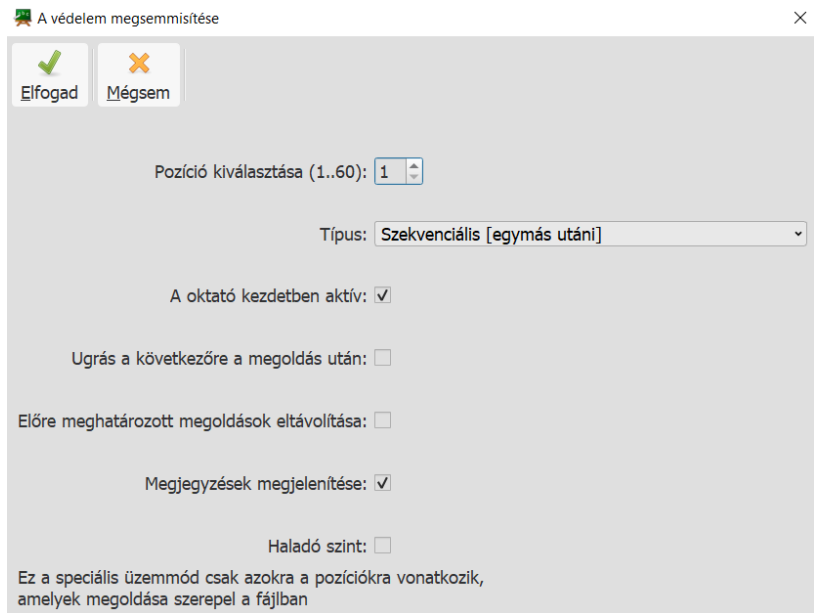
## „Képzés - Taktika - Képzési pozíciók” menü

A Lucas Chess-hez tartozó számos képzési pozíció több kategóriába sorolható: mattok, végjátékok, gyalogvégjátékok, egyedi lépések az egyenlítéshez vagy győzelemhez, valamint általános taktika.

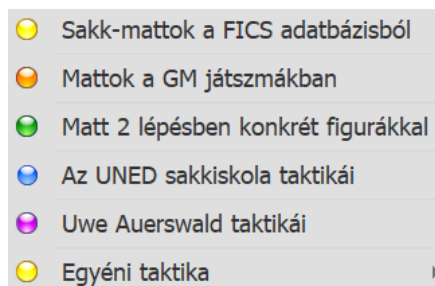
Túl sok választási lehetőség van ahhoz, hogy mindet felsoroljuk itt. Elég azt mondani, hogy több tucat lehetőség van különböző pozíciókkal és célokkal.

- 📁 Az UNED sakkiskola taktikái ▶
- 📁 Egyedülálló lépések a győzelemért ▶
- 📁 Egyedülálló lépések a kiegyenlítés érdekében ▶
- 📁 Gyalogvégjátékok ▶
- 📁 Joaquin Alvarez változatos pozíciói ▶
- 📁 Mattok a GM játszmákban ▶
- 📁 Michele Tumbarello technikája ▶
- 📁 Rui Grafino végjátékai ▶
- 📁 Sakk-mattok Eduardo Sadier-től ▶
- 📁 Sakk-mattok a FICS adatbázisból ▶
- 📁 Uwe Auerswald taktikái ▶
- 📁 Victor Perez végjátékai ▶

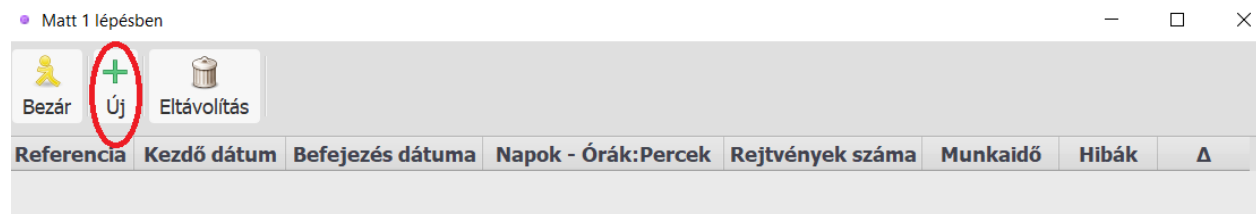
Minden képzési modul ezzel az opciós képernyővel kezdődik. Megmutatja a következő megjelenő pozíció számát. A típus azt jelenti, hogy a program hogyan halad az egyik pozícióból a másikba; vagyis szekvenciális, véletlenszerű vagy kombinált "Véletlenszerű, azonos sorrendben a pozíció alapján". Válassza ki, hogy szeretné-e, hogy az oktató kezdetben aktív legyen, és hogy a program az utolsó megoldás után ugorjon-e a következő pozícióba. A „Haladó szint” a játék nehézségére vagy erősségére vonatkozik.



## „Képzés – Taktika - Tanuljon taktikát ismétléssel” menü



Ez hasonló a „Taktika - Képzési pozíciók” modulhoz, azzal a különbséggel, hogy amikor kiválaszt egy gyakorlatot, és rákattint az „Új” gombra, lehetőség van az "Alapértelmezett beállítások" vagy a "Kézi beállítás" használatára, amely azzal foglalkozik, hogy az egyes rejtvények milyen gyakran ismétlődnek bizonyos méretű rejtvényblokkokban. Van egy "Megerősítés" ismétlési mód a felhalmozott hibákhoz. Az ötlet az, hogy ismétléssel tanuljunk, így a pozíció értékelése és a legjobb lépés meghatározása természetes.





Alapértelmezett beállítások

Kézi beállítás

"Alapértelmezett beállítások"-at választva megjelenik egy játszma a végállással. Ezt kell megoldani. Megoldás mentésre kerül a paraméterekkel. Mint a képen látható 1000 állás van ebben a blokkban (Matt 1 lépésben blokk). A következő állásra a „Képzés” gombra kell kattintani.

Az „Eltávolítás” gomb az egész blokkot törli, az összes megoldással.

Matt 1 lépésben

Bezár Képzés Eltávolítás

Referencia	Kezdő dátum	Befejezés dátuma	Napok - Órák:Percek	Rejtvények száma	Munkaidő	Hibák	Δ
	2024.11.09 14:02	...	0 - 0:03	1/1000	00:00:39	0	0.00

"Kézi beállítás" ablaka

Mint a "Alapértelmezett beállítások"-nál láttuk akár 1000 feladat is tartozhat egy blokkhoz. Itt a kézi beállításnál szabályozhatjuk pl. 100-ra.

A király megtámadása a sáncban [Matt 1-ben] beállítása

Elfogad Mégsem Segítség

A rejtvények maximális száma blokkonként: 100 Referencia:

Minden rejtvény ismétlése

Ismétlés	Elválasztás
1	3

Büntetések

N.	Pozíciók	Érintett
1	1	0% - 25%

Blokkok

Blokk	Sorrend
1	Eredeti

Az egyes rejtvényekhez tartozó hivatkozások megjelenítése

N.	Látható	Érintett
1	Igen	0% - 100%

Megerősítés

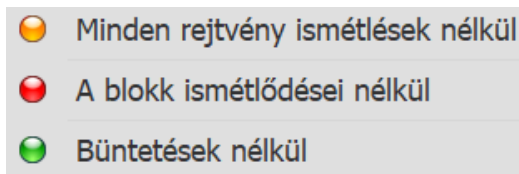
Felhalmozott hibák a megerősítés elindításához: 10 Ciklusok: 2  Haladó szint

FIS fájlok

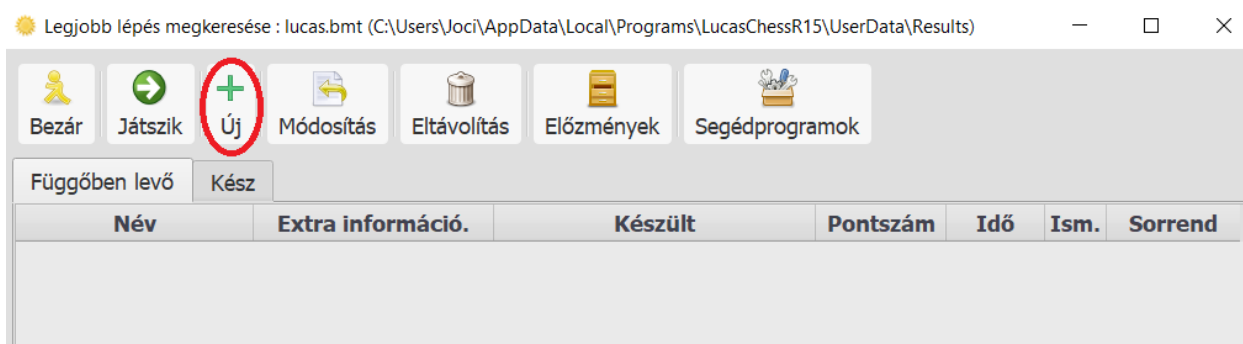
Fájl	Fontosság	Összesen	Tól
Attacking the king in the castle M1.fns	100	389	1

„Segítség” gomb

A fenti képen látható „**Minden rejtvény ismétlések nélkül**”, „**A blokk ismétlődései nélkül**”, „**Büntetések nélkül**” alatt beállított értékeket lehet törölni itt.



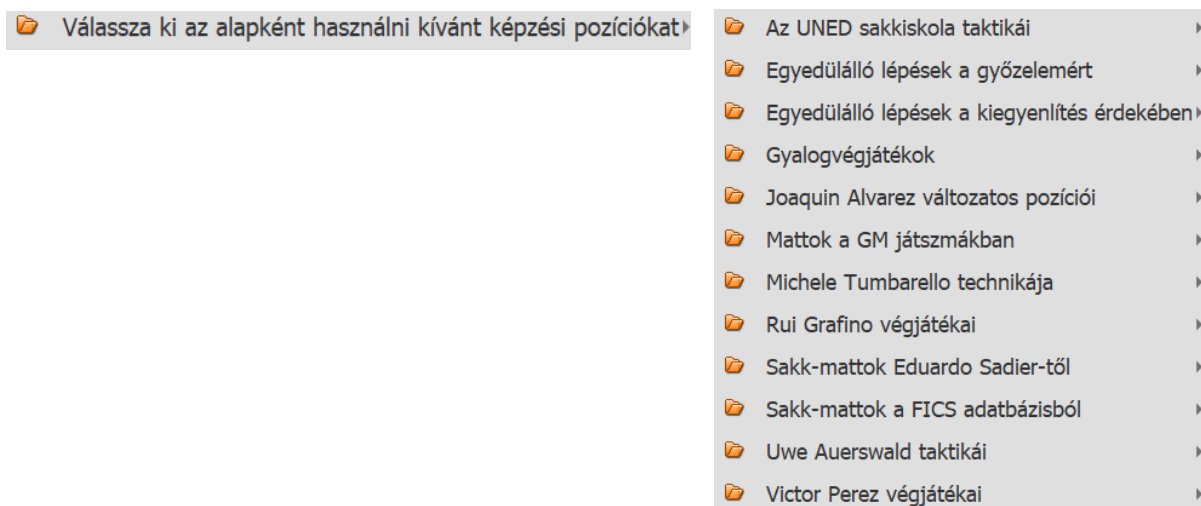
## „Képzés – Taktika - Legjobb lépés megkeresése” menü



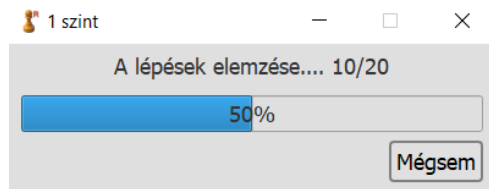
Ezzel a tanítási funkcióval pozíciókat tölthet be a programba, majd a motor elemezi őket, megpróbálja megtalálni a legjobb lépést egy állásban.

- Használhatja a **Lucas Chess edzéspozícióit** az "Új" gombra kattintva,
- vagy importálhatja sajátját a "**Segédprogramok -Importálás/Exportálás – Képzés importálása**" menüpontból.

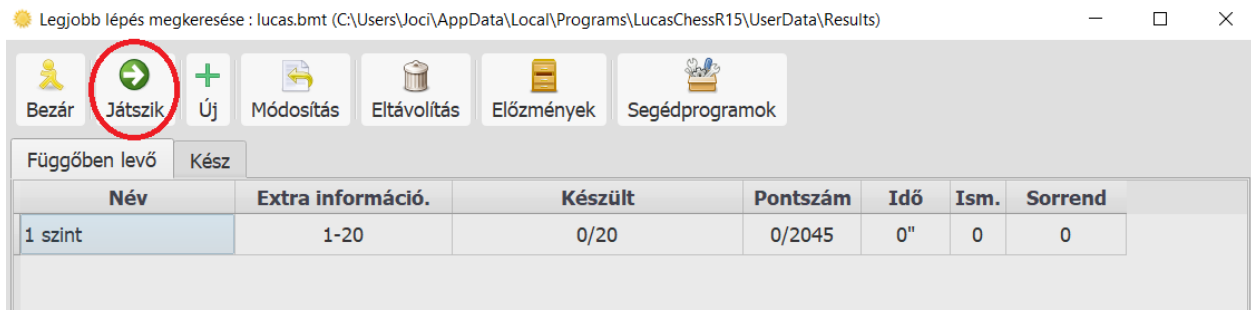
Az „Új” gombra kattintva kezdünk. Ki kell választani, hogy mely adatbázisokból vegyen pozíciókat.



A kért pozíciókat a motor betölti és elemzi:



Betöltés után ezt látjuk:



A „**Játszik**” gombra kattintva indul a feladat.

A teljesítményedet méri és rögzíti a program a pontok és a gondolkodási idő alapján.

## „Képzés – Taktika - Az ön napi tesztje” menü

Ez lehetővé teszi, hogy gyakorolja, a legjobb lépés megkeresését egy pozícióban, mint egy kis napi verseny önmagával. Kap egy sor pozíciót (**alapértelmezés szerint 5-öt**), ez a „**Beállítások**”-ban állítható.



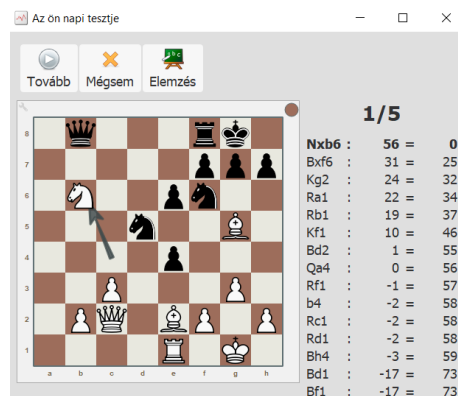
Mindegyik állásban a lehető legjobb lépést kell megtenni. A motor ezután megítéli a lépés érényét a többi lehetőséghez képest.



A „**Kezd**” gombra kattintva kezdődik az 5 napi feladat megoldása.



Megtesszük a lépésünket a táblán. Ezután a program elemez és valami hasonló jelenik meg:



A táblázat jobb szélső oszlopában található számok a lehetséges lépésekhez a program által számolt értékek. Ezek a számok centipawn levonásokat jelentenek a legjobb lépés centipawn-jához képest. Pl. esetünkben a legjobb lépés Hxb6, ennek értékelése=centipawnja=56. Az általunk megtett lépés is Hxb6 volt így a mi lépésünk centipawnja is 56. Eltérés 0. Ha nem ezt léptünk volna, hanem Fxf6-ot, annak centipawnja 31. Eltérés a legjobb lépéshez képest 25.

Néhány lépés jobb, néhány rosszabb, de **csak egy legjobb lépés van**, és ez az, amely nulla centipawn levonással jár. Miután megtette a lépést, játszhat az elemzőtáblán elfoglalt pozícióval is. A végén minden pozícióból levont centipawn levonást átlagolnak, hogy megkapják a nap végső pontszámát.

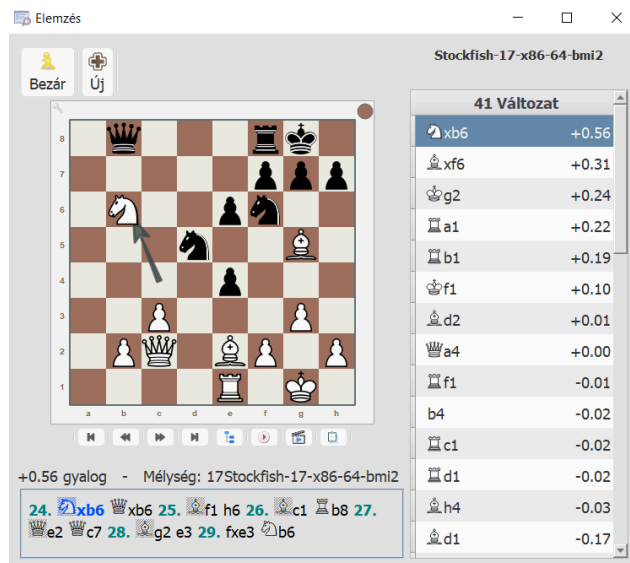
Megjegyezzük, hogy ebben a gyakorlatban az időnek van némi értéke, és a centipawn számításokban szerepel.

Az ilyen típusú tesztekben látható pozíciók általában olyan természetűek, hogy viszonylag nehéz olyan lépést látni, amely egyértelműen jobb, mint egy másik. Ezek nem taktikai rejtvények, ahol a cél az, hogy lássuk az egyetlen döntő győztes lépést. Ez inkább a lehetséges folytatások, valamint azok előnyeinek és hátrányainak súlyozása.

Emiatt a pozíciók nagyon jó középfaladó edzések, különösen, ha gyakran találod magad valódi játékpozíciókban, ahol fogalmad sincs, mit tegyél. Ha itt megtette a lépést, nézze

meg alaposan az alternatívák listáját, és elemezze, hogy a legjobb lépés miért jobb a többinél.

További tanulmányozáshoz kattintson az „**Elemzés**” gombra. Ez megnyit egy másik ablakot, amelyben minden felsorolt lépés megvizsgálható. Ez magában foglalja a program következő lépéseinek kivetítését, és a játékos a sorozat bármely pontján választhat, hogy ezt a pozíciót játssza-e.



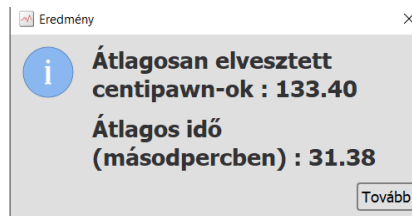
Kezdő pozíció, 
 Előző lépés, 
 Következő lépés, 
 A változat elemzése, 
 Játsszik, 
 Időzített lejátszás, 
 FEN: másolás vágólapra



„A változat elemzése” ablak

Az öt feladat megoldása után megjelenik egy értékelő ablak: az a jó, ha a kapott átlagérték minél kisebb. Közelítsen a legjobb lépések centipawn nullájához.

**Megjegyzés:** 100 centipawn 1 gyalogot jelent.

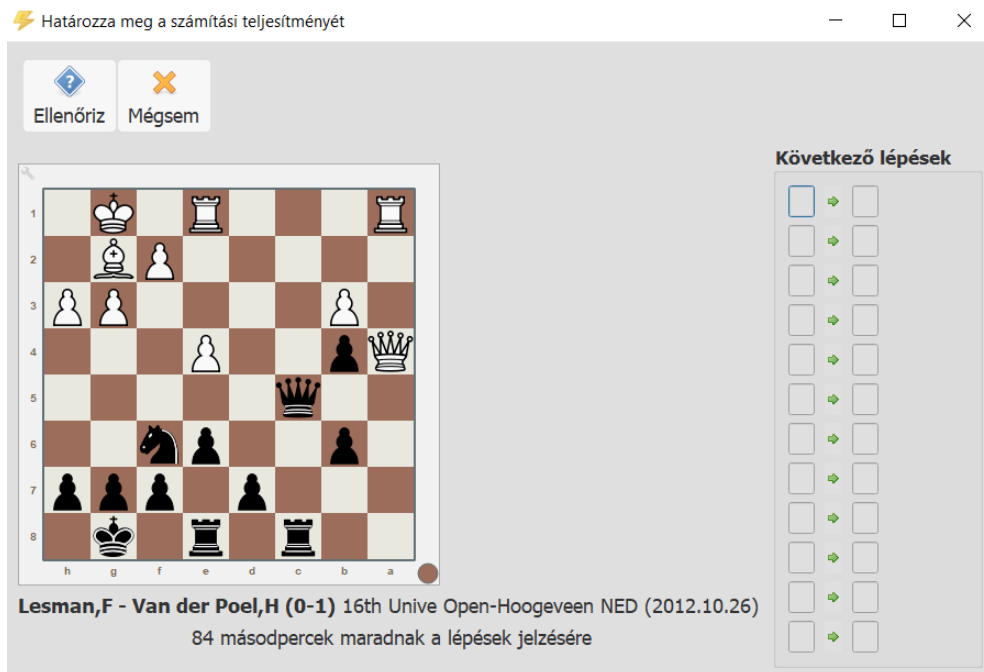


## Képzés – Taktika - Határozza meg a számítási teljesítményét” menü



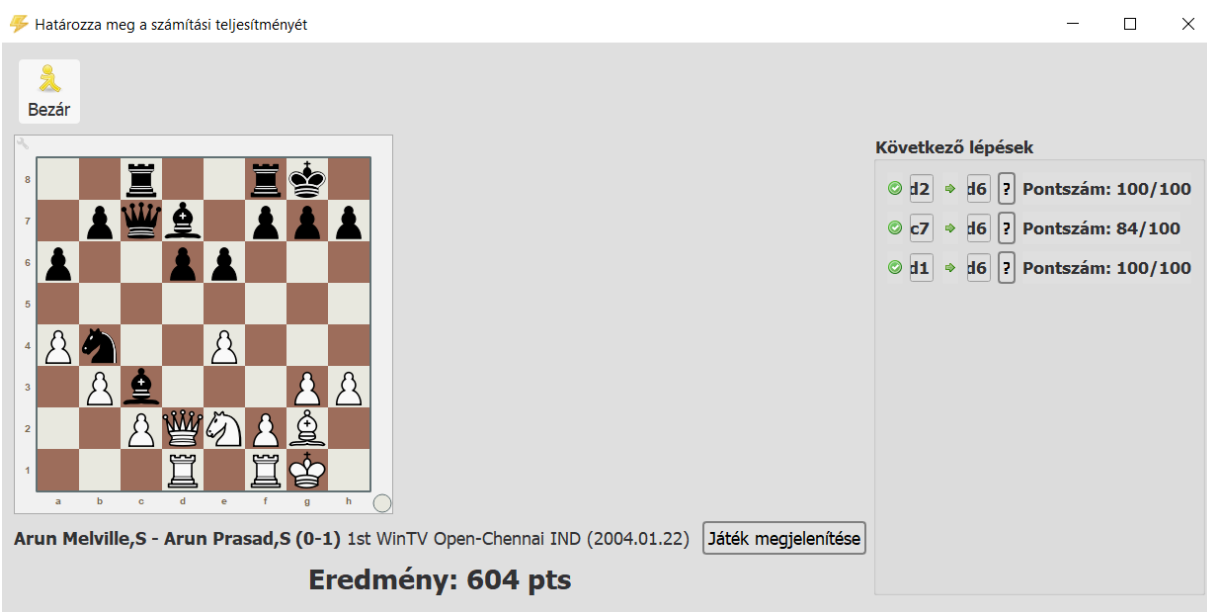
A képzés ezen a ponton egyre keményebb. Itt taktikai pozíciók jelennek meg valódi játszmákból. Ezután kap egy kis időt, hogy megnézze a pozíciót, majd kap további időt, hogy kattintson a táblára, vagy írja be a mezők nevét (honnan-hová). Nem kell ténylegesen mozgatnod a figurákat, ehelyett el kell képzelned a lépéseket a fejedben. Ez kiváló edzés, taktikai alkalmasság és helyzeti memória egyszerre. Ha végzett, kattintson az "Ellenőrzés" gombra, és lépéseit a legjobb motor lépéshez mérjük. Ha jól teljesítesz ebben a tesztben, akkor jó úton haladsz afelé, hogy nagymester legyél!



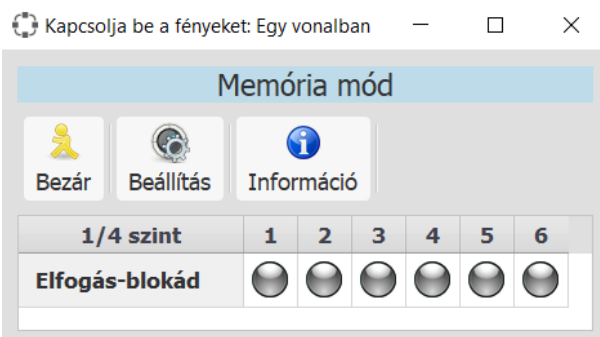
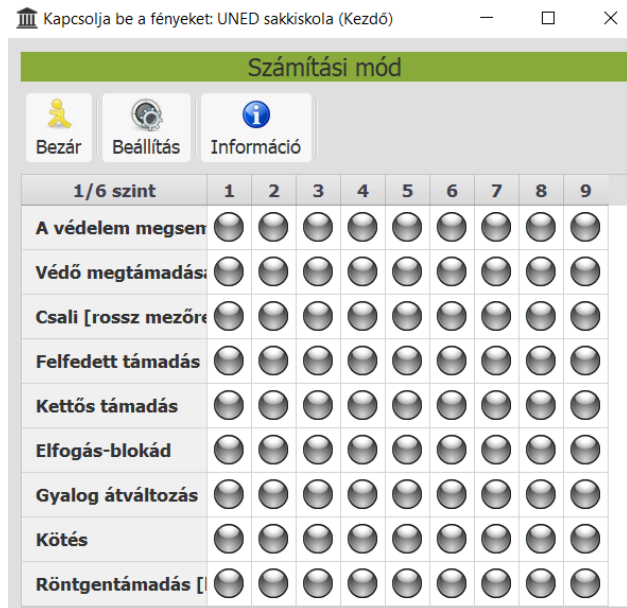
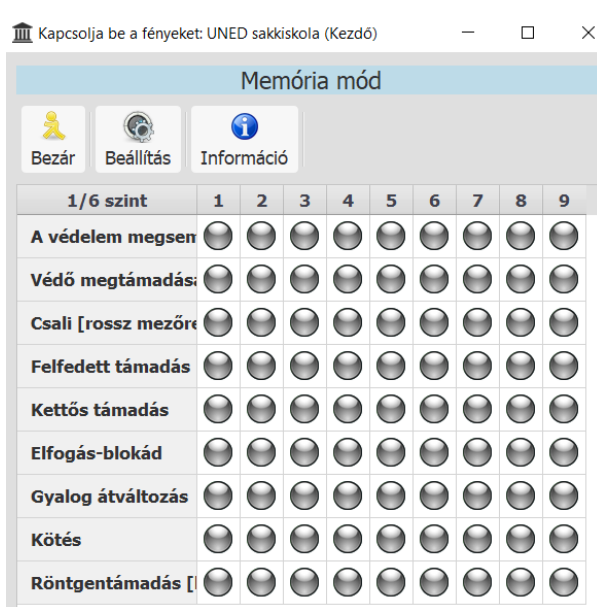
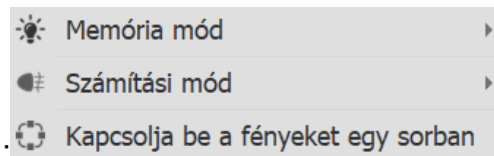


Lépéseket úgy jelezheti, hogy rákattint a honnan-hová mezőkre vagy beírja billentyűről a mezőneveket – itt is honnan-hová.

Beírás után „Ellenőrzés” gomb, és az eredmény a következő képen látható.



## Képzés – Taktika - Kapcsolja be a fényeket” menü



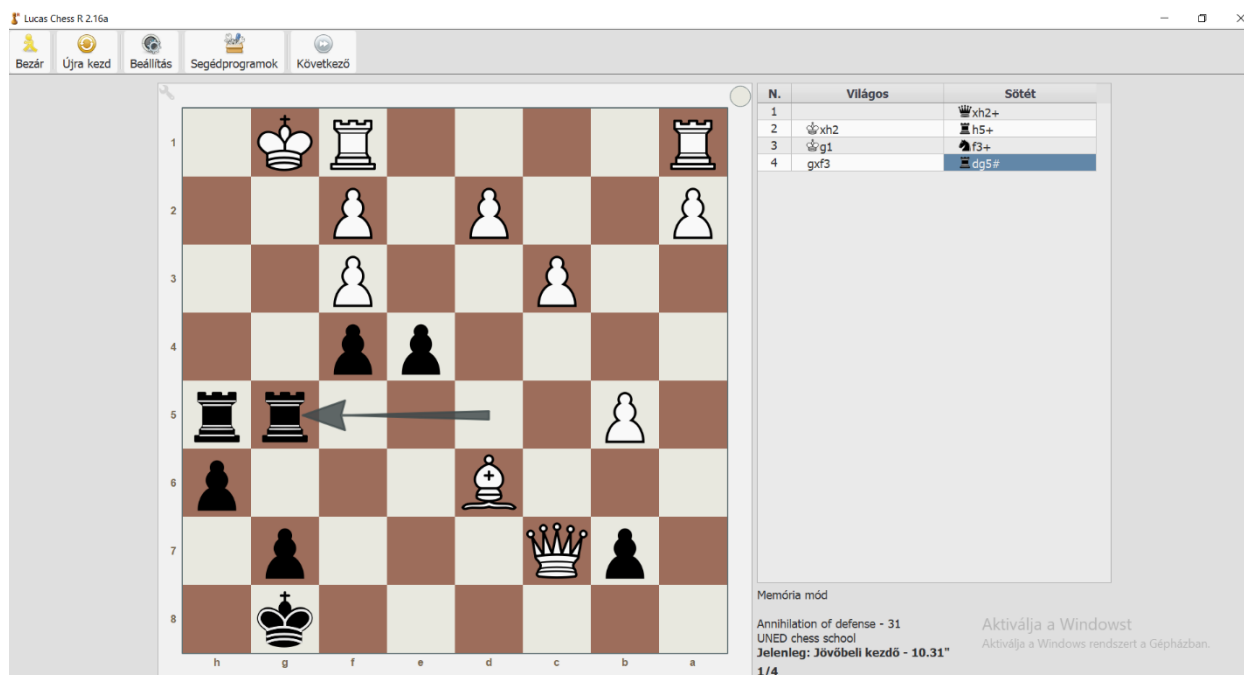
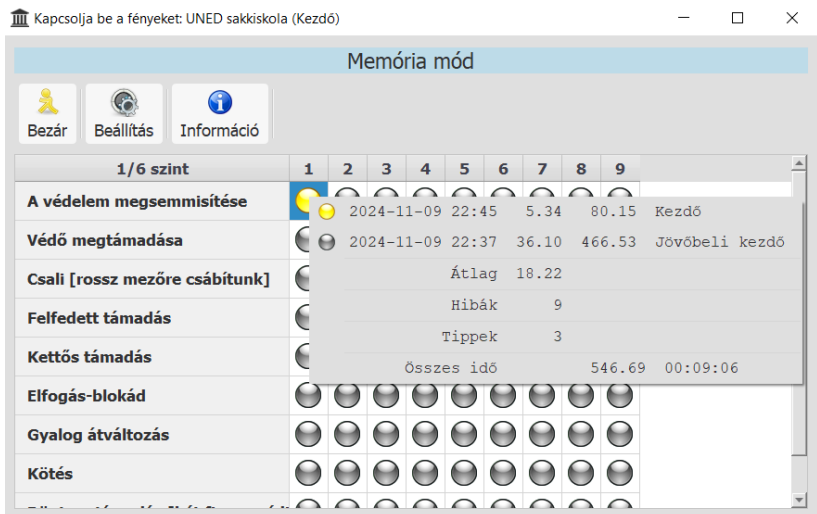
Mindegyik "Fénygomb" egy pozícióblokkot képvisel, amelyet a lehető leggyorsabban meg kell oldani. A cél az, hogy elég alacsony pontszámot érjünk el ahhoz, hogy egy „fénygomb” világítson.

Két fő mód van: **Memória mód** és **Számítási mód**. Úgy tűnik, hogy a különbség az időzítő indításakor van; összességében Memória módban, és csak akkor, ha egy figurát Számítási módban mozgatnak. Ez megkönnyítheti a játékot számítási módban, de pontosnak és gyorsnak kell lennie a memória módhoz képest. Az összes szint eléréséhez szükséges küszöbértékek alacsonyabbak Számítási módban.

A kezdéshez kattintson duplán egy izzóra. Az egyes blokkokat többször is visszajátszhatja, megpróbálva javítani a fény színét; azaz lépjen feljebb az adott blokk állapotában.

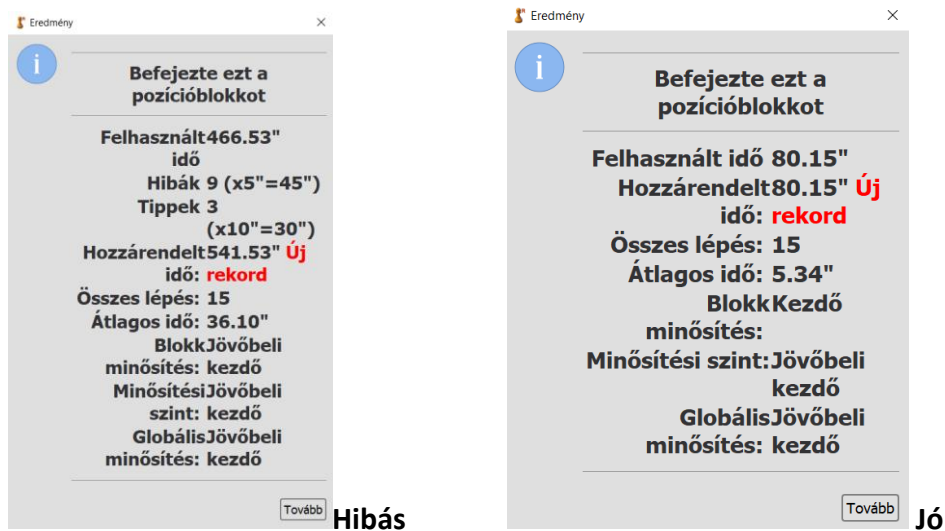


Kattintson az egér jobb gombbal egy izzóra a blokk előzményeinek megtekintéséhez.

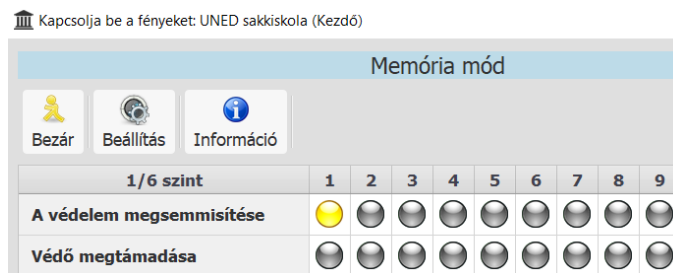


Rossz lépést nem enged megtenni. Ha nem tudja a lépést a „**Javaslat**” gombra kattintva jelzi a program, hogy melyik figurával kell lépni.

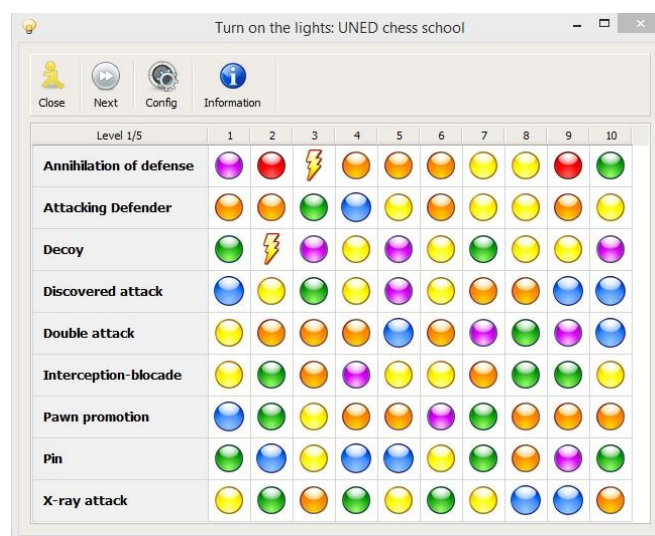
Ha kész egy blokk akkor a következő értékelés jelenik meg:



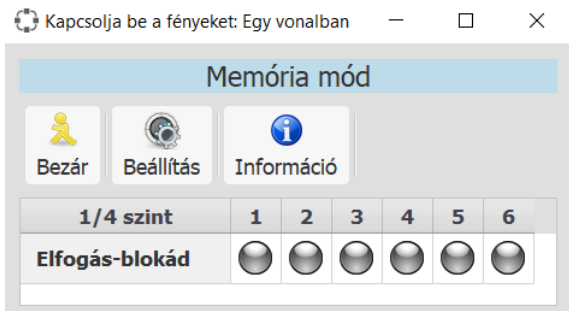
Ha jól oldottuk meg a feladatokat, akár az „Újra kezd” után, a blokkhoz tartozó „fénygomb” színes lesz.






Az eltöltött idő és a készségek csiszolása után a cél, hogy egy olyan táblát hozzon létre, amely így néz ki:



Van egy harmadik opcionális mód a "**Kapcsolja be a lámpákat egy sorban**", amely napi edzésre szolgál.

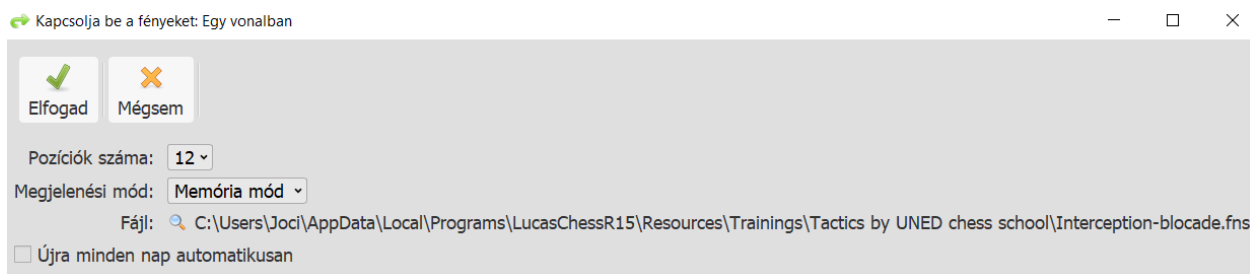


## Beállítások

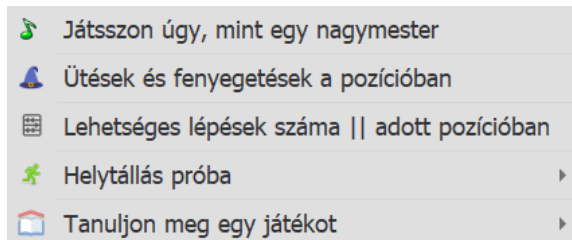
-  Beállítások módosítása és új képzés létrehozása
-  Mi a teendő a megoldás után ▶
-  Minden szint összes eredményének eltávolítása

**„Képzés – Taktika - Kapcsolja be a fényeket – Beállítás - Beállítások módosítása és új képzés létrehozása” menü**

**Itt szabályozhatja a pozíciók számát és módját.**



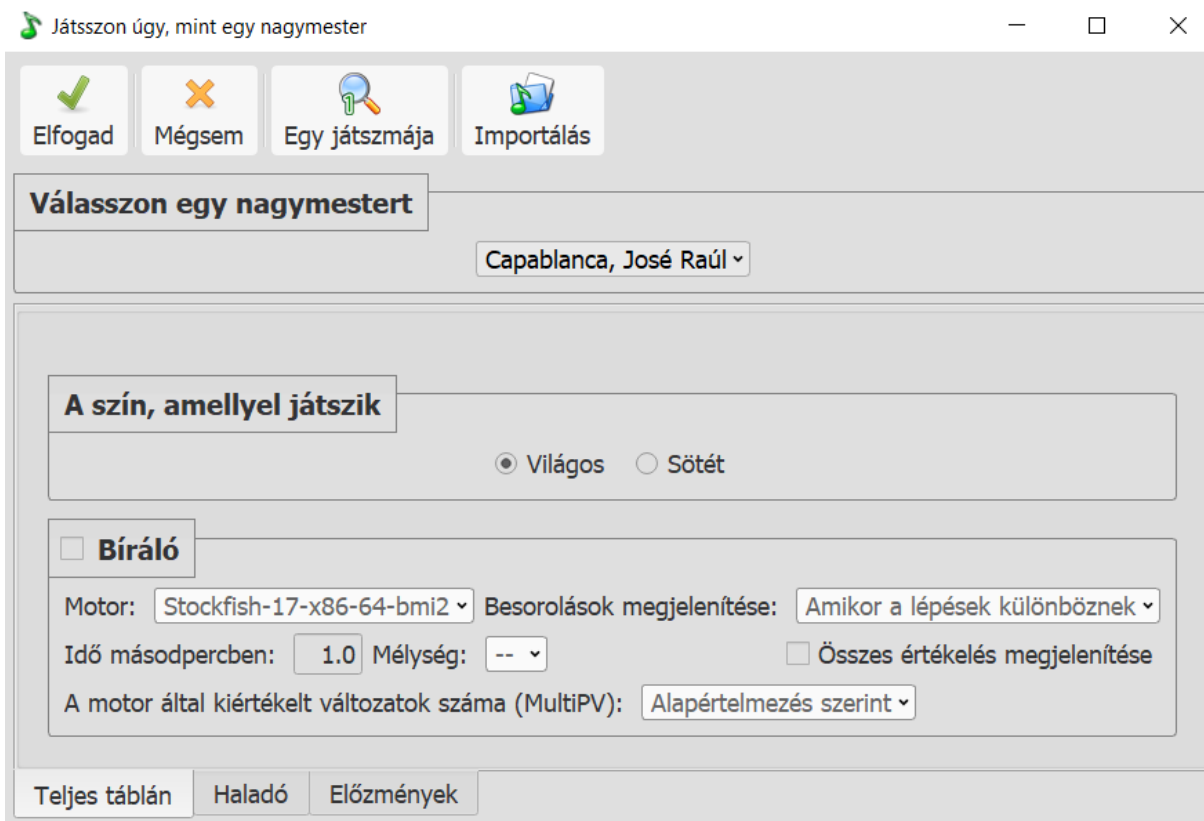
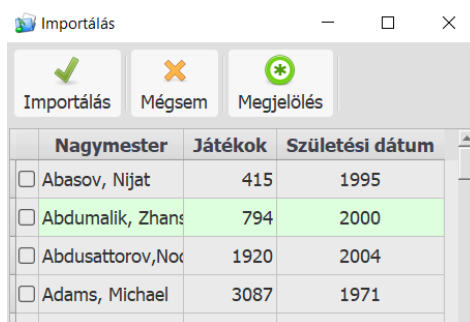
## „Képzés – Játékok” menü



## „Képzés – Játékok - Játsszon úgy, mint egy nagymester” menü

Itt egy sakknagymester helyzetében van, és próbálja meg a legjobb képességei szerint utánozni a lépéseit. Nyolc nagymester játékadatbázisa már benne van, és az „Importálás” gombra kattintva további nagymestereket tölthet le.

Használhatja a GM teljes adatkészletét, és menet közben elágazhat bizonyos játszmákra, vagy kiválaszthat egyetlen játszmát a listából.



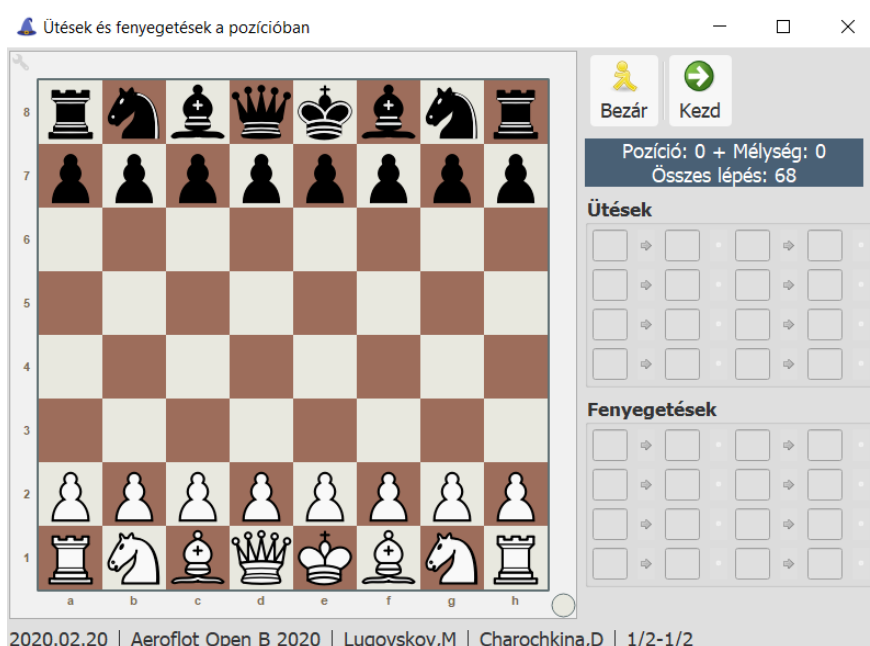
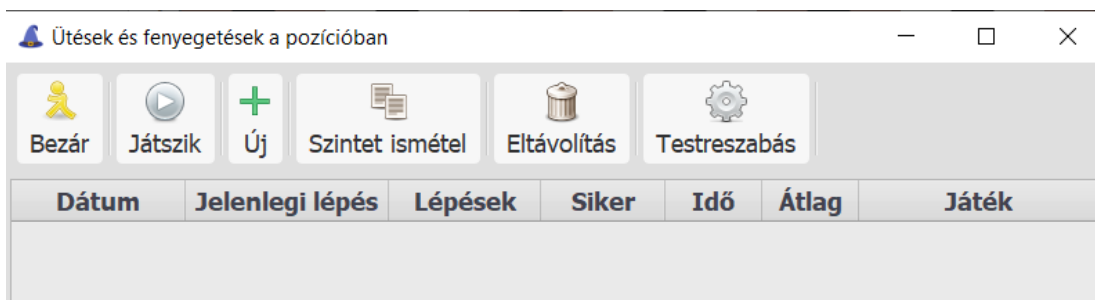
„**Bíráló**” : Ha azt szeretné, hogy saját lépési kísérleteit egy beállításokkal rendelkező motor bírálja el (az alapértelmezett motor a Stockfish), akkor megjelenítheti a bíráló motor összehasonlítását. Ez akkor aktiválódik ha letért a nagymester útvjáról, vagy ha minden lépést elemeztethet.

Az eltéréseket általában centipawn levonásként értékelik. Valójában azonban az is lehetséges, hogy van *jobb* lépés, mint amit a nagymester tett. Ebben az esetben a centipawns visszakerül a pontszámhoz.

Amikor a nagymester játszma adatbázisában egy adott pozícióban elágazás van ( egyik játszmában mást lépett mint a másikban), tehát több folytatás lehetséges, akkor megjelenik egy menü, ahol kiválaszthatod, hogyan szeretnéd folytatni. A jobb alsó sarokban, a mozgatási táblázat alatt láthatja, hogy éppen melyik játékot játssza.

A táblán látott pozíciót bármikor játszhatja saját játszmájaként, beleértve a játék végét is, ha nem volt sakk-matt. Válassza a "**Segédprogramok - Aktuális pozíció játszása**" lehetőséget. Természetesen ezzel az edzés is véget ér.

## „Képzés – Játékok - Ütések és fenyegetések a pozícióban” menü

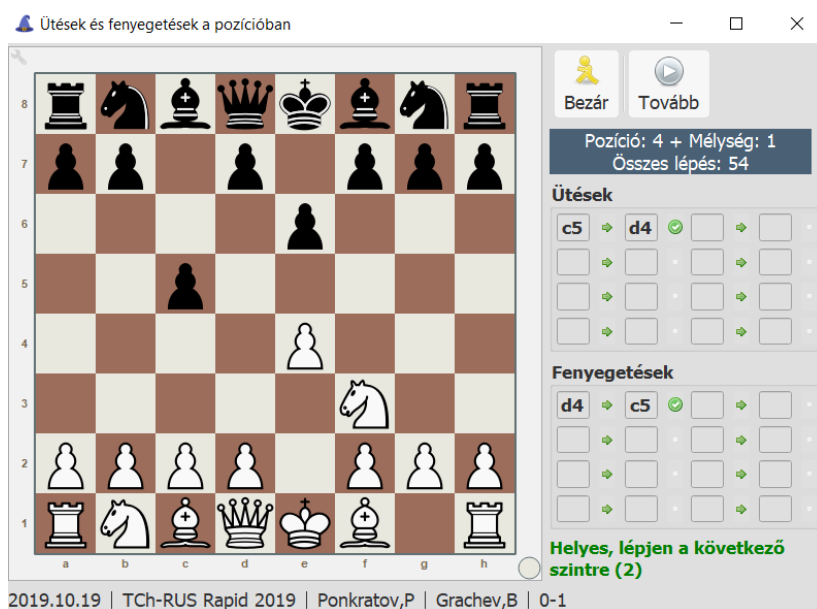


- Összes lépés megjelenítése
- Utolsó lépés megjelenítése

Kattintson az Új gombra, válasszon ki egy játékot, vagy játsszon egyet véletlenszerűen. Kattintson a „**Játszik**” gombra, majd „**Kezd**”. Semmi sem történik. Ez azért van, mert el kell határozni, hogy mely figurákat lehet támadni, és mit fenyeget az ellenfél a következő lépésnél. Természetesen a játék első lépése előtt nincs mit jelenteni, és azt követően több fordulatig, így üresen hagyja a mezőket, és csak kattintson az „**Ellenőrzés**” gombra.

A program mindig minden lépést az elejétől felvillant a képernyőn, de nem mozgatja a figurákat, és ön sem tudja megtenni. Amit meg kell tennie, az a lépések memorizálása, és a sakktábla látása. Legalábbis, ha valamit elront, az utolsó megoldott pozíciót jeleníti meg.

Az állásban világos d4-et lép:



## Ütések:

Ide a lépésen következő félnek azt a lépését kell beírni, amivel le tud ütni valamit. Csak a mezőnevet, honnan-hová.

## Fenyegetések:

Ide a nem lépésen következő félnek azt a fenyegetését kell beírni amivel le tudna ütni valamit ha ő lépne. Csak a mezőnevet, honnan-hová.

## „Képzés – Játékok - Lehetséges lépések száma || adott pozícióban” menü

Ez hasonló a fentiekhez, megköveteli, hogy az ember memorizálja a lépéseket, és vizualizálja az eredményül kapott figura pozíciókat a játék során, de itt jelentenie kell az összes lépés számát, amely mindkét oldalon játszható. Ismét, ha téved, a program visszatér az utolsó megoldott pozícióba.



**„Képzés – Játékok - Helytállás próba” menü**

Partit játszhat egy választott motorral szemben. Motorok listája a baloldali oszlopban látható. A motor a táblázat fejlécében látható feltételek szerint játszik.

A motor 5 másodpercet gondolkodik, a játékos annyit amennyit akar.

Motor	Világos	Sötét
Acqua 2.0	2024.11.10 -> 3 Lépések	-
Alaric 707	-	-
Alouette 0.1.7	-	-

A feladat az, hogy játsszunk egy motort ellen, és minél több lépést tegyünk meg anélkül, hogy túl sok pontszámot veszítenénk az értékelési pontokból. Alapértelmezés szerint a motorok 5 másodperces számításra vannak beállítva., a pontszám veszteség nem lehet 100 pontnál több. Be lehet állítani az 1 lépéssel elveszthető pontveszteséget. Beállításnál ha ez 0, akkor nem veszi figyelembe ezt a beállítást.

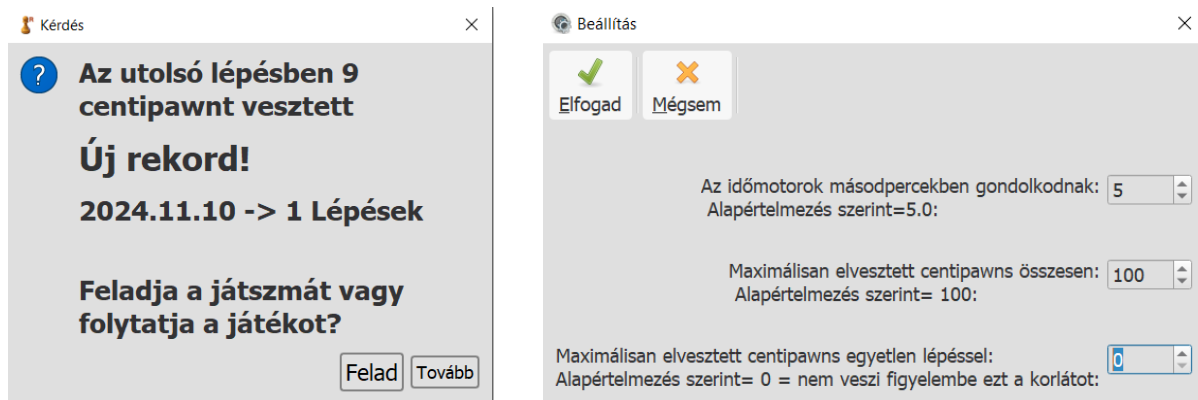
A motor a centipawn pontszámot használja értékelésre, amit egyszerűen csak Pontszámnak nevez.

**Megjegyzés:** 1 gyalog az 100 centipawn pontot ér, tehát 100 pont egyenlő 100 centipawn-al, vagyis 1 gyaloggal.

Mikor azt látjuk, hogy a Pontszám 50, az fél gyalogot jelent. A Beállításnál 100 pont a korlát. Ha 1 gyalognál 100 pontnál nagyobb hátrányba kerülünk megkérdezi a program, hogy feladjuk-e vagy folytatjuk. Érdekes, ha fordítva van, a motor van 100 pontnál nagyobb hátrányban nem reagál a program megy tovább a játék.

Pozitív pontszám esetén világos állása jobb, negatív pontszám esetén sötét állása jobb, nulla esetén egyenlő az állás.

Kattintson a Beállítás gombra ha módosítani akarja ezeket a beállításokat.

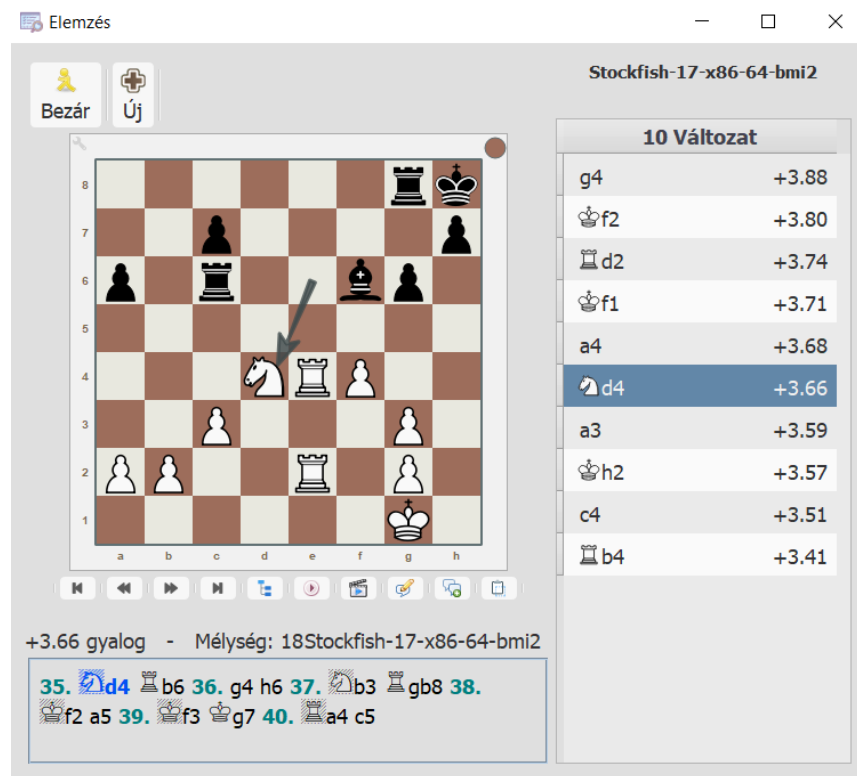


Ennek a gyakorlatnak vannak olyan változatai, amelyekben bekötött szemmel sakkozunk, vagy "Csak a bábuinkat rejtjük el" vagy "Csak az ellenfél bábuinak elrejtése".



Ha rákattint kettőt bármelyik lépésre , kielemezti azt a pozíciót, elindul az Elemzés ablak. **Bezár** gombra kattintva visszatér a játszmához, de a lépés értékelése megjelenik.





Plusz ikonok jelentek meg az elemző ablak alatt:



**Mentés** -> Minden lépés – Csak az első lépés



**Mentés++** -> Az összes lépés minden változatban – Csak az egyes változatok első lépése



A **FEN** a vágólapon van -> Vágólaponra másolás

## „Képzés – Játékok - Tanuljon meg egy játékot” menü

Két változat létezik. Az első a "**A lépések memorizálása**". Kattintson az **Új** gombra, és válasszon ki egy játékot. Ezután kattintson a **Tanuljon**, majd a **Képzés** elemre. Állítson be egy szintet, és hogy az egyik vagy mindkét oldalon játszani fog-e. Az óra megadása opcionális.

Új próbálkozás

Elfogad Mégsem

**Második tábla:**  
Megjelenített mozgás: 1  
Letiltás=0:

**A szín, amellyel játszik:**  
Világos:   
Sötét:

**Tábla:**  
Szín [világos, sötét]: Világos

Óra megjelenítése:

Ez hasonló a "Két pozíció közötti mozgáshoz", mivel a jobb oldali második tábla mindig annyi félléppéssel a bal előtt van, mint a kiválasztott szint. Például a 2. szinten mind a fekete, mind a fehér egyszer elmozdult a bal oldali táblához képest.

Ne feledje, választhat, hogy fehér, fekete vagy mindkét oldalt játssza. Az Ön idejét és az elkövetett hibák számát rögzítjük a pontszámlistán.

Bezár Újra kezd Játék újrajátszása

02:14

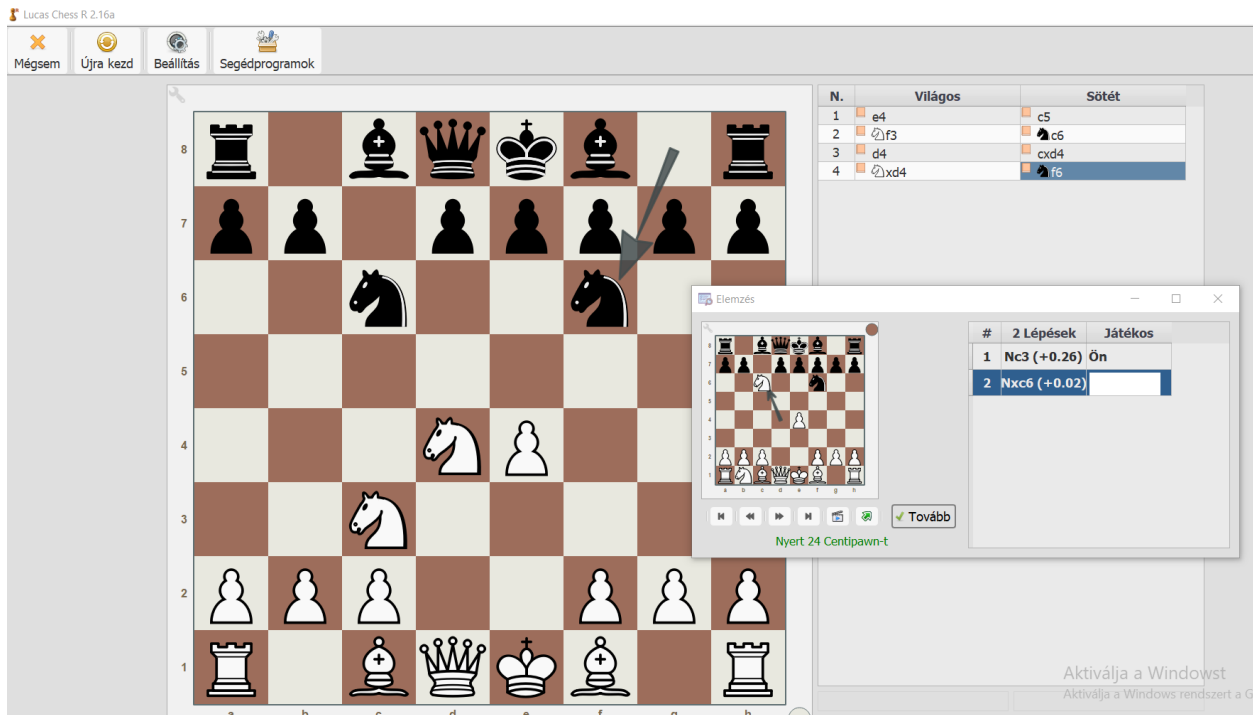
**Befejeződött**

Hibák: 0  
Tippek: 0



1.e4 g6 2.d4 Bg7  
3.f4 d6 4.c3 Nf6  
5.Bd3 c6 6.Nf3 Bg4  
7.O-O Qb6 8.Qb3  
Nbd7 9.Be3 O-O  
10.Nhd2 Rxf3

33/33

A második verzió a **"Játsszon ellene"**, amelyben ismét kiválaszt egy játékot és egy oldalt, amelyet játszani szeretne (ebben nincs mindkét fél játéka). Ki kell találnod annak félnek a lépéseit amivel játszol. Az eltéréseket büntetik és megjelenik egy elemzésre alkalmas ablak. A „Tovább” gombra kattintva folytatódik az eredeti játszma.



## „Képzés – Megnyitások” menü

-  Egy könyv megnyitási sorainak tanítása
-  Képzés egy könyvvel

## „Képzés – Megnyitások - Egy könyv megnyitási változatainak gyakorlása” menü

Ennen a menüben tudja létrehozni és gyakorolni saját megnyitási repertoárját. Ez úgy történik, hogy létrehozza és elmenti a változatok kezdő pozícióját. Létrehozáskor különböző kritériumokat állíthat be saját és az ellenfél lépéseire.

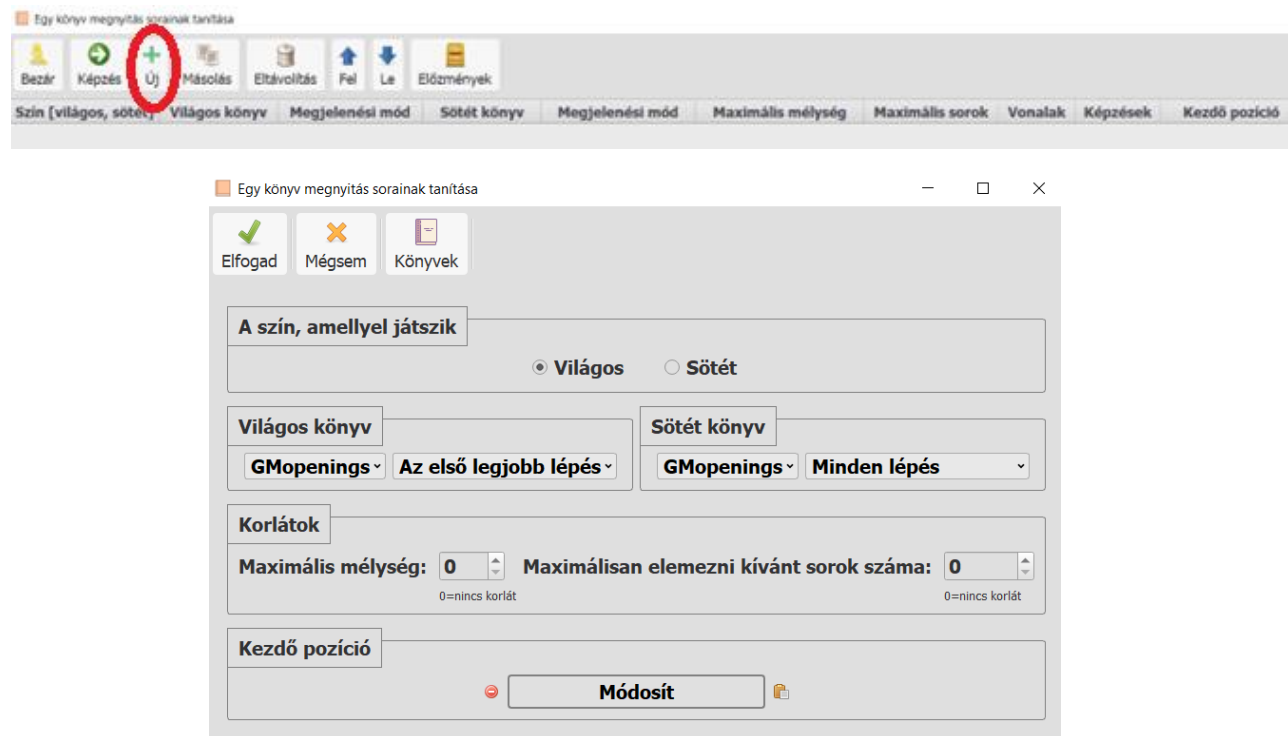
Gyakorláskor a kezdő pozícióból indul, minden lépéskor megnyitási könyv szerinti ellenőrzés történik, így az eredmény a könyv minőségétől is függ.

Ha olyan lépést tesz, amely nem része a könyv szerinti változatnak vagy a beállított kritériumon kívül esik, akkor figyelmeztető üzenetet kap.

## Opciók beállítása

Egy új pozíció vagy megnyitási változat gyakorlásának létrehozása az „Új” gombra kattintva kezdődik.

Ha később egy létrehozott feladat beállításain módosítani szeretnénk, akkor kiválasszuk a feladatlistából, majd az „Új” gomra kattintani tudunk módosítani.



## „Világos könyv”, „Sötét könyv”

A lépésekre vonatkozóan a következő opciók állíthatók be:

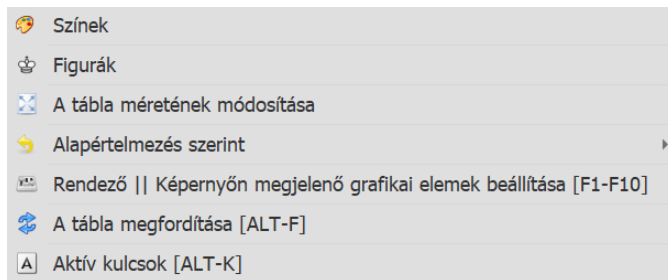
- **Az első legjobb lépés** (mindig a legmagasabb pontszámot érő lépés választja).
- **Az összes jó lépés** (a lehetséges jó válaszok közül választ véletlenszerűen),
- **Két első lépés** (az első 2 legjobb lépés közül választ véletlenszerűen),
- **Három első lépés** (az első 3 legjobb lépés közül választ véletlenszerűen),
- **Minden lépés** (a lehetséges összes lépésből közül választ véletlenszerűen, nem praktikus).

Egy könyv megnyitás sorainak tanítása

Szin [világos, sötét]	Világos könyv	Megjelenési mód	Sötét könyv	Megjelenési mód	Maximális mélység	Maximális sorok	Vonalak	Képzések	Kezdő pozíció
Világos	Elo2400	Három első lépés	Elo2400	Három első lépés	10		5574	0	



Ha a tábla túl kicsi, mint a képen látható, akkor a tábla bal felső sarkában lévő „kulcs” grafikára kell kattintani. Megjelenik a tábla szerkesztő ablaka: „A tábla méretének módosítása”.



## „Kezdő pozíció - Módosít”

Itt adjuk meg a változat kiinduló pozícióját.



Mentés



Mégsem



Alapállás



Üres tábla



FEN pozíció beillesztése



FEN pozíció másolása



Szkenner

Ha alapállásból indul a gyakorlás, akkor „**Mentés**”

## **Figurák mozgatása a táblán:**

- Rákattintunk a lépni kívánt figurára az egér bal gombbal és lenyomva tartjuk, majd a célmezőre engedjük fel az egérgombot.
- Rákattintunk a lépni kívánt figurára az egér jobb gombbal, majd a célmezőre kattintunk az egér bal gombbal.
- Üres táblán, ha a mezőre kattintunk az egér jobb gombbal. Ekkor megjelenik egy felugró ablak az összes figurával. Rákattintunk a kiválasztott figurára, és már ott is a táblán.
- Üres tábla: a tábla mellett, mindenkinek a saját oldalán sorakoznak a figurái. Rákattintunk az elhelyezni kívánt figurára az egér bal gombbal és lenyomva tartjuk, majd a táblán a célmezőre felengedjük az egérgombot.

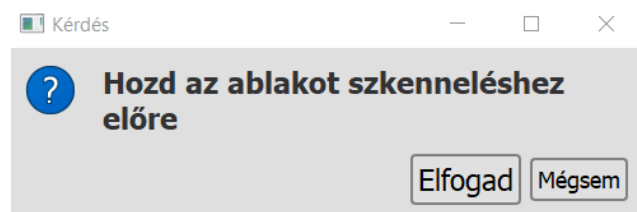
## **Figura levétele a tábláról:**

- Egér jobb gombbal a figurára kattintunk, lenyomva tartjuk. A tábla mellé húzzuk és felengedjük az egérgombot.

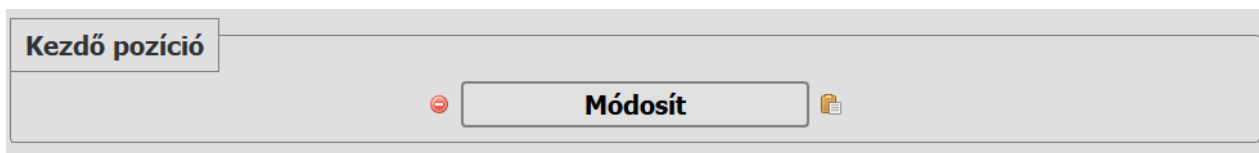
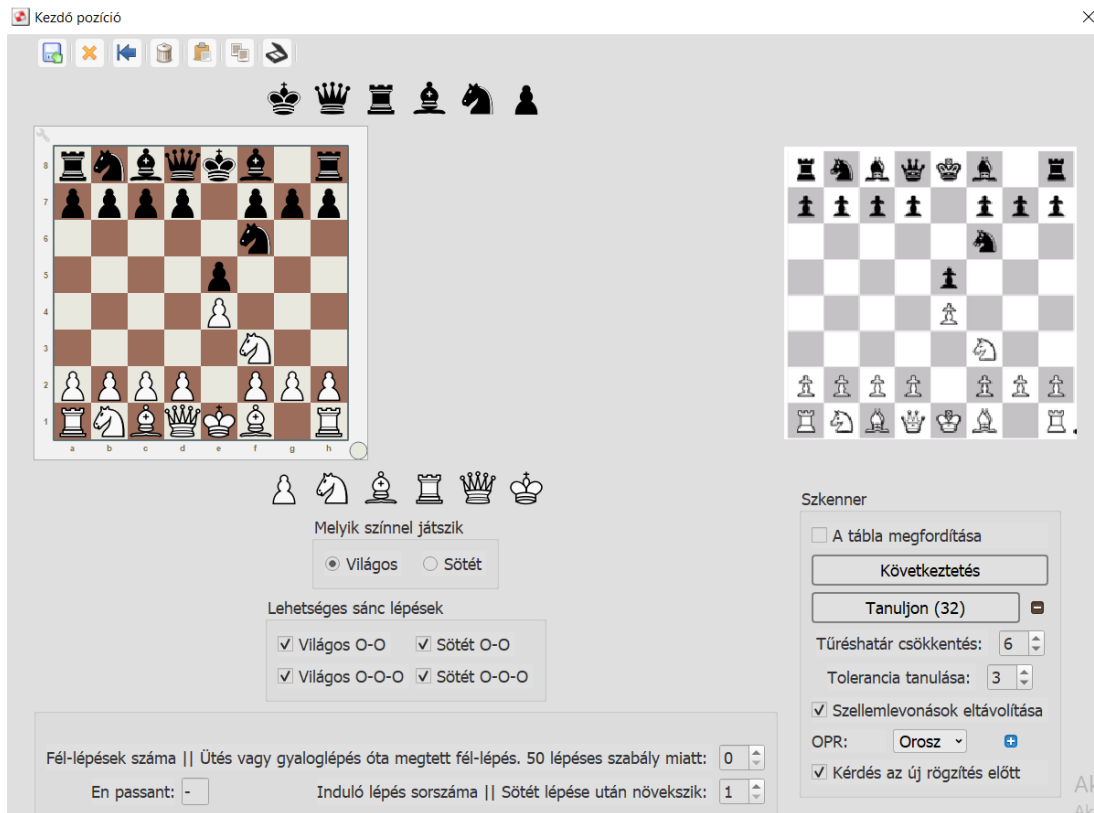
## **Szkennelés:**



Egy külső programban megjelenő állást tudunk beolvasni=beszkennelni a programba, ez az ablak jobb oldalán jelenik meg ( ez lehet pl. egy pdf sakk-könyv, egy böngészőben lévő állás stb).

**Megjegyzés:** ez csak egy részleges segítség, mert az állást így is kézzel kell rögzíteni az ablak bal oldalán lévő táblára.



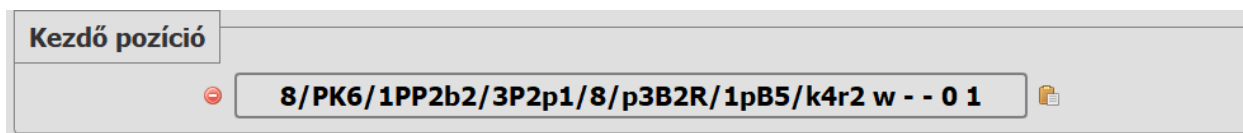
**Az állást tartalmazó ablak legyen legfelül.**



Az „Új” gombbal létrehozott kiinduló megnyitási állások. Többet is létre lehet hozni. A „Kezdő pozíció - Módosítás” mezőben az állás FEN kódja látható. Ezt a sor bal oldalán lévő  ikonra kattintva lehet törölni. A jobb oldalon lévő  ikon „A FEN pozíció beillesztése”

Egy könyv megnyitás sorainak tanítása

Szín [világos, sötét]	Világos könyv	Megjelenési mód	Sötét könyv	Megjelenési mód	Maximális mélység	Maximális sorok	Vonalak	Képzések	Kezdő pozíció
Világos	GMopenings	Az első legjobb lépés	GMopenings	Minden lépés			215	0	

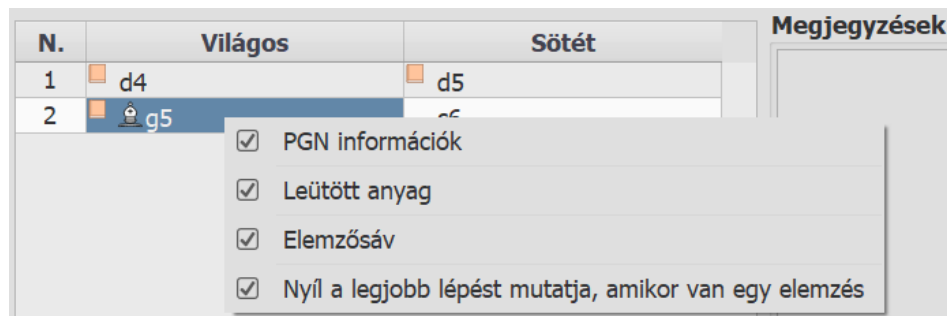


Beállítások után „Elfogad” gomb. Ekkor a program a Beállításoknak megfelelően kigyűjti a megadott könyvből a változatokat.



Az elkészült a feladat a gyakorláshoz. Több feladatot is létre tud hozni. Mindegyiket különböző kezdő pozíciókkal.

Ha a feladat végrehajtásakor nincsenek információk a jobb oldalon, akkor az egér jobb gombbal kattintson tábla jobb oldalán lévő játszmalap részre, akár egy megtett lépésre és az alábbi opciókat lehet bekapcsolni. Ugyanez elérhető a menüből: „Beállítások” – „Megjelenés/Elrejtés” és itt is előjönnek a választható opciók.



Az „**Elemzősáv**” a tábla bal oldalán megjelenő függőleges oszlop, ami az állás értékelésének grafikus megjelenítése.

A változat végén (könyvben vége a változatnak) láthatja, hogy hány lépést hajtott végre és milyen gyakran volt szüksége útmutatásra.

## „Képzés – Megnyitások - Képzés egy könyvvel” menü

Itt lehetőség van a megtanult megnyitások gyakorlására megnyitási könyv ellenőrzéssel. Beállíthat néhány kritériumot az ellenfél lépéseire.

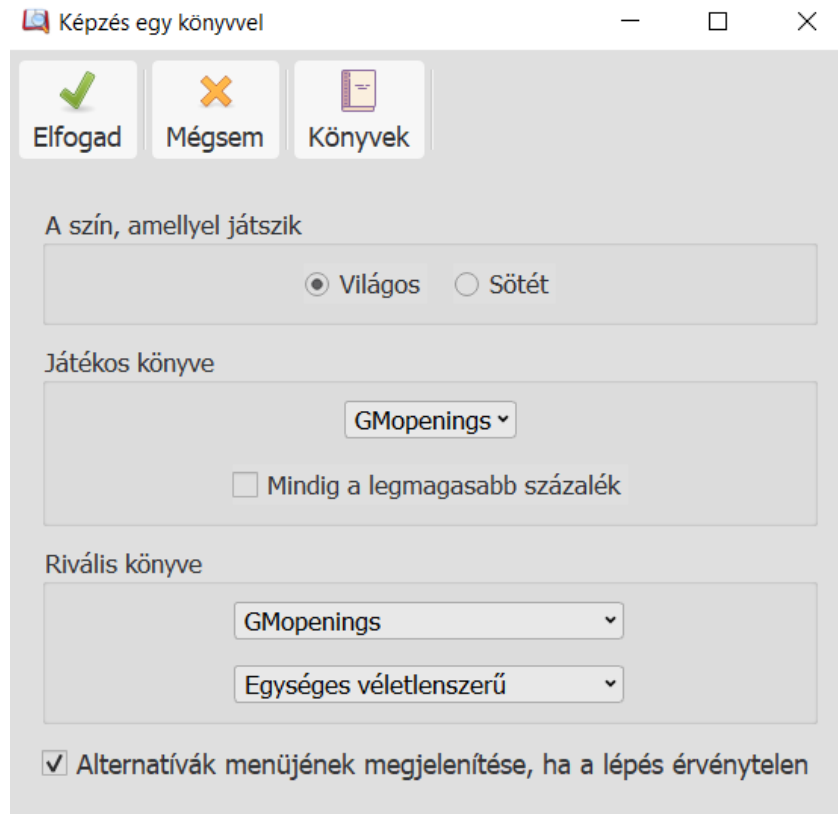
Ön kikényszerítheti magadnak, hogy mindig a legmagasabb százaléku lépést kell játszania.

Az ellenfél lépéseire a következő opciók állíthatók be:

- **„A játékos által kiválasztott”,**
- **„egység véletlenszerű”** – minden lépésnek ugyanakkora az esélye,
- **„arányos véletlenszerű”** – népszerűbb lépések gyakrabban jelennek meg,
- **„mindig a legmagasabb százaléku”** lépést kell megjátszani.




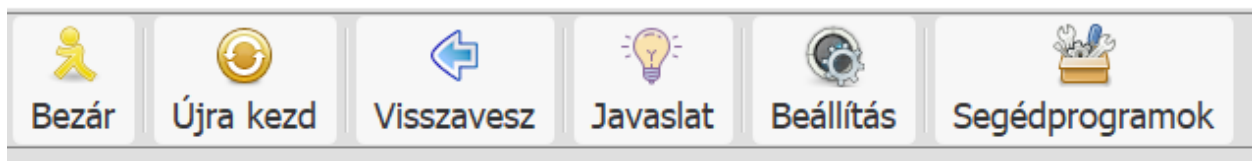
Gyakorlás során az ellenfél az „opciók” beállítása szerint választja ki lépéseit. Ha ön olyan lépést hajt végre, amely nem egy könyv szerinti lépés, vagy nincs a lépés a megadott könyvben, vagy ha a „legjobb lépés” opciót állította be, de másik könyv szerinti lépést lép, megjelenik egy menü, amely az összes lehetséges lépést és azok pontszámait mutatja.



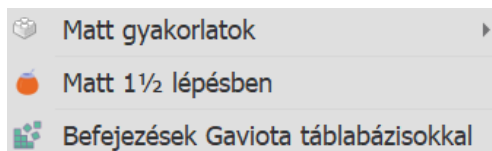
Beállítások után „**Elfogad**” gomb.

A gyakorlás menüpontjai olyanok mint a „**Egy könyv megnyitási változatainak gyakorlása**” menü feladatánál.

 Lucas Chess R 2.16a



## „Képzés – Végjátékok” menü



## „Képzés – Végjátékok - Matt gyakorlatok” menü

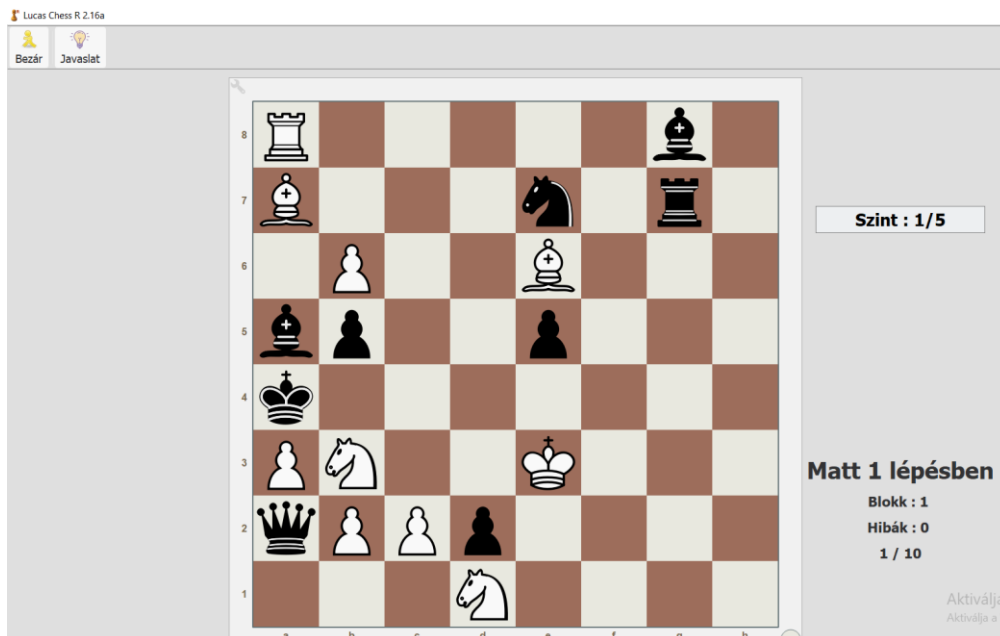
Itt Matt 1-től Matt 7-ig vannak feladatok. Egy feladatcsoportot egy blokk. Tehát van 7 blokk. Minden blokk 5 szintből áll, és minden szinthez 10 feladat tartozik.

- Matt 1 lépésben
- Matt 2 lépésben
- Matt 3 lépésben
- Matt 4 lépésben
- Matt 5 lépésben
- Matt 6 lépésben
- Matt 7 lépésben

Szint : 1/5		
Blk	Hibák	Másodperc(ek)
1	-	-
2	-	-
3	-	-
4	-	-
5	-	-
6	-	-
7	-	-
8	-	-
9	-	-
10	-	-

A munkamenet elindításához kattintson duplán a táblázat egyik sorára. Minden pozíciónál a rendszer számolja a hibáit és a blokkhoz szükséges teljes időt. Van egy súgóeszköz is, amely megmutatja a következő helyes lépést, ha elakad, de a súgó minden használata hibának számít.

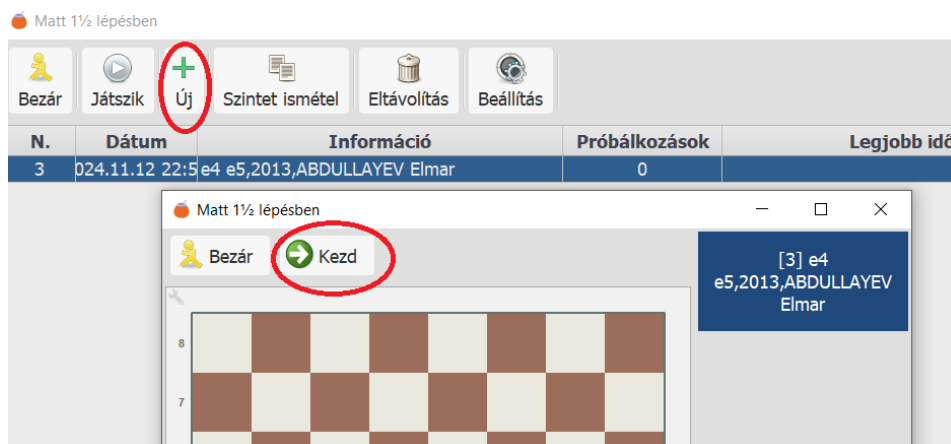
Egy szint megoldása után megnyitja a következő szintet. A „**Beállítás**” -ban lehetőség van az **"Hozza létre újra az összes szintet, és kezdje elölről"** lehetőségre.



## „Képzés – Végjátékok - Matt 1 ½ lépésben” menü

Ezekben a gyakorlatokban 3 fél lépésben kell mattot adni. A figurák a megoldás során nem mozognak. Az első fél lépést megadják, az ellenfél lehetséges válaszait szintén megjelenítik. Önnek a harmadik fél lépést kell beírnia a megfelelő mezőbe ( sajnos angol figura jelöléssel).

Ha elkészült kattintson az „Ellenőrzés” gombra. Minden válasznak helyesnek kell lennie s továbblépéshez. Bármilyen hiba esetén próbálkozzon újra. A megoldási időt is méri a program.



### „Képzés – Végjátékok - Befejezések Gaviota táblabázisokkal” menü

A „Gaviota Táblabázis” egy végjáték adatbázis. Eredetileg Miguel A. Ballicora (argentín biokémikus és FIDE mester) fejlesztette a Gaviota motorjához

The screenshot shows the 'Befejezések Gaviota táblabázisokkal' window. On the left is a chessboard with a white king on f6 and a black king on h7. On the right is a table with the following data:

N.	Pozíció	Matt	Próbálkozások	Siker	Lépések	Idő	Σ
1	Kf6 Pf7 kh7	2					
2	Kf7 Pg7 kh7	2					
3	Kc7 Pb7 ka7	2					
4	Kc6 Pc7 ka7	2					
5	Kf6 Pe7 kh7	2					
6	Kc6 Pb7 ka6	2					
7	Ke7 Pf7 kh8	3					
8	Ke7 Pd7 kg8	3					
9	Kf6 Pf7 kh6	3					
10	Kf7 Pg7 kh6	3					
11	Kc7 Pb7 ka6	3					
12	Kf5 Pg7 kh4	3					
13	Kf7 Pg6 kh8	3					
14	Kc7 Pb6 ka8	3					

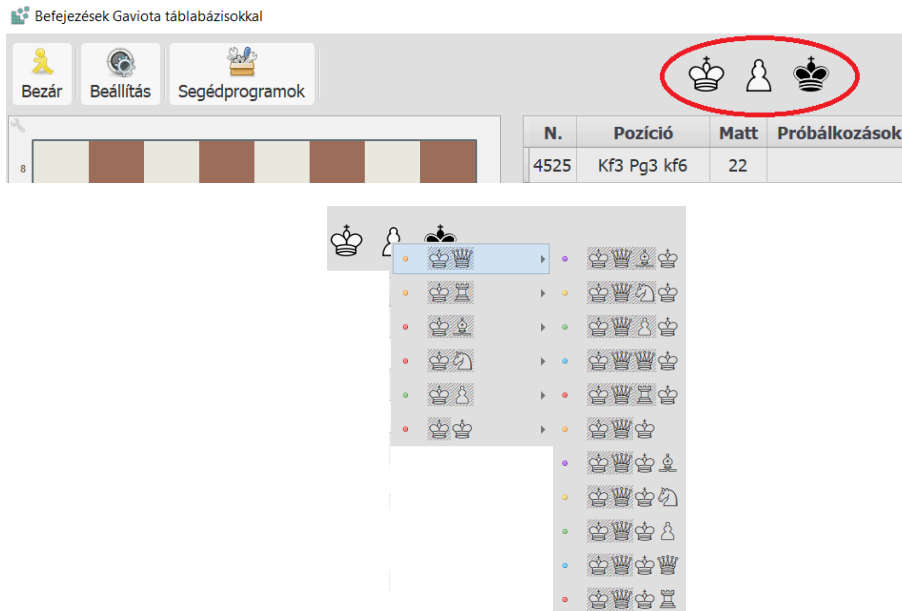
A feladatok ebből a végjáték adatbázisból származnak és 3-4 figurából állnak.

- A „Beállítás” menüben a következők állíthatók: pozíciók sorrendje: **"Kezdő"**, **"Nehézség szerint"** vagy **"Véletlen"**.
- Megoldás után mi történjen: **„Stop"**, **„Ugrás a következőre"**, **„Ugrás a következőre, ha a minimális pozíció váltások megtörténtek"**.

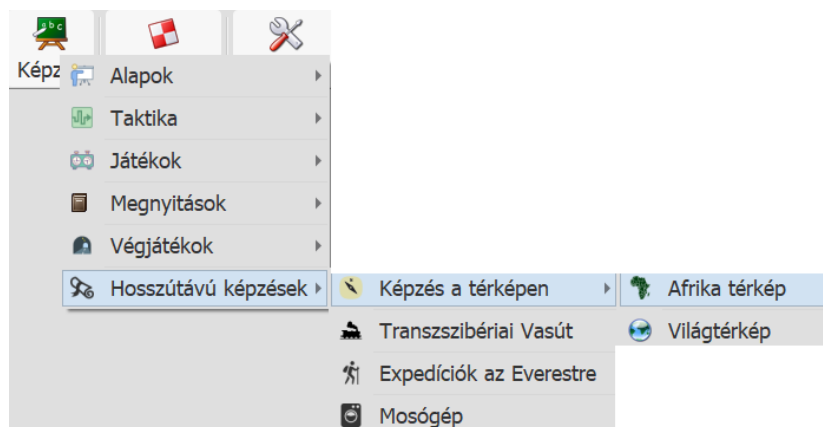
The 'Beállítás' dialog box shows the following settings:

- Buttons:  Elfogad,  Mégsem
- Pozíciók sorrendje: Kezdő
- Mi a teendő a megoldás után: Stop
- Példák automatikus importálása:

Alternatív megoldásként rákattinthat a képernyő tetején található szimbólumokra, hogy válasszon a figurák különböző kombinációi közül.



## „Képzés - Hosszútávú képzések” menü

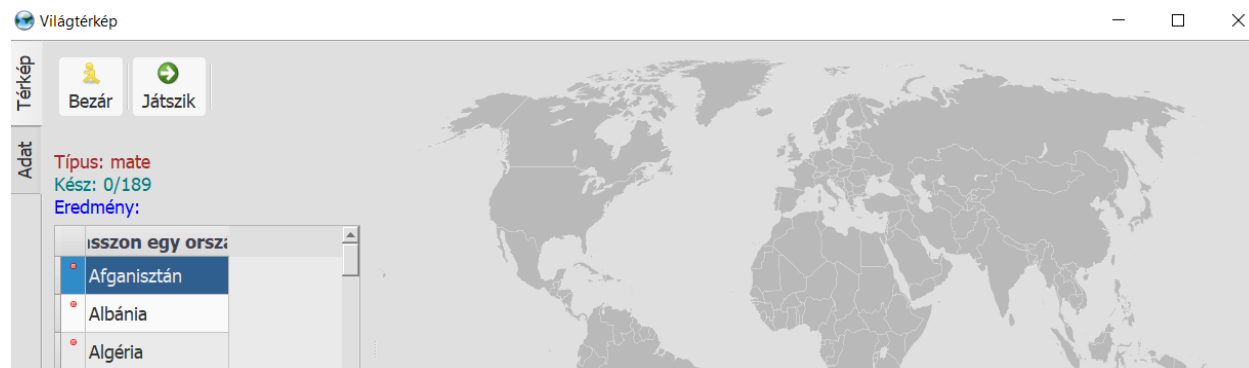


E menüpont alatt játékos/szórakoztató utazásra invitálja a képzésen résztvevőket a program. Az utazások alatt sok-sok állomást érintünk, ezeken az állomásokon különböző típusú feladatokat kell megoldani. Utunkat, csak akkor tudjuk folytatni, ha az állomáshoz tartozó feladatokat teljesítettük.

Mivel nagyon hosszúak az utazások, itt csak röviden szemléltetek pár dolgot, egyébként a képernyőképek nagyon beszédesek.

## „Képzés - Hosszútávú képzések - Képzés a térképen – Afrika térkép/Világtérkép” menü

Itt matt feladatok vannak, a lépésszám változó. A képen látható, hogy 189 feladat vár ránk, és még nem oldottunk meg egyet sem. Rákattintva az ország nevére indul a feladat. Megoldáshoz az eddig tanult menüpontok állnak rendelkezésünkre.



## „Képzés - Hosszútávú képzések - Expedíciók az Everestre” menü

Itt mesterek játszmáját játsszuk. Ki kell találni mit lépett. Ha eltaláljuk, pontokat kapunk, ha nem, pontokat veszünk. Hibás lépés esetén megjelenik egy „Elemzés” ablak mi megmutatja a jó lépést.

1882 Vienna		Kathmandu - Phakding				Magasság: 1317		
Mászás	Útvonal	Játékok	Kész	Idő	Átlagos idő	Átlagos cps	Maximális próbálkozások	Tűréshatár
Bezár	Kathmandu - Phakding	50	0	0' 0"	0' 0"		16	1000
	Phakding - Namche Bazaar	44	0	0' 0"	0' 0"		15	911
	Namche Bazaar - Tengboche	37	0	0' 0"	0' 0"		14	822
	Tengboche - Pheriche	31	0	0' 0"	0' 0"		12	733

## „Képzés - Hosszútávú képzések - Transzszibériai vasút” menü

Itt taktikai, stratégiai feladatok várnak ránk. Jó megoldások esetén kilométereket (km) gyűjtünk, ha megszereztük a következő állomásig szükséges km-t tovább mehetünk.

„Játszik” gombra kattintva indul az utazás. A feladat megoldása után a „Következő” gombra kattintva jön a következő állás.

**Moszkva-tól Vlagyivosztok-ig** 9289 km 0 km

MOSZKVA, Jaroslavl, Kirov, Perm, Ekaterinburg, Tyumen, Omszk, Novoszibirszk, Krasnojarszk, Tajyhat, Irkutsk, Ulan Ude, Chita, Skovrodino, Belogofszk, Habarovszk, Vlagyivosztok

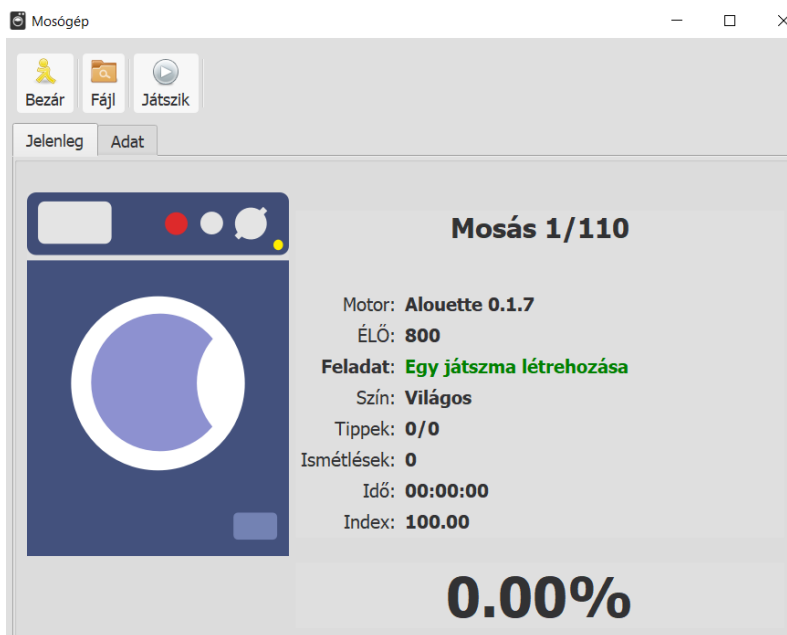
Szakasz 1/16	Moszkva-tól Jaroslavl-ig	284 km	0 km
Nyomvonal 1/8	Moszkva-tól Khotkovo-ig	59 km	0 km
Állapot	Utazás Moszkva és Khotkovo között	Idő: 00:00:00	
Következő a 1	A továbbjutáshoz taktikai rejtvényeket kell megoldania.	Játszik	Beállítás

**„Képzés - Hosszútávú képzések - Mosógép” menü**

Itt is különböző feladatokat kell megoldanunk, ezt lehet játszma, matt, kombináció stb.

„**Játszik**” gombra kattintva indul. Ha játszmat játszunk egy motor és az általunk lépett lépésnél van jobb, akkor a program javaslatot tesz egy jobb lépésre egy külön ablakban. Itt eldönthetjük, hogy ragaszkodunk a lépésünkhöz, vagy a gép által javasoltat játszuk.

A képen látható, hogy 110 „mosás” vár ránk. Egy mosás egy 1 blokkot jelent, adott esetben több feladat is tartozhat 1 blokkhoz. A „**Következő**” gombra kattintani jön elő a következő feladat.



Mosás	Motor	ÉLŐ	Szín	Állapot	Tippek	Ismétlések	Idő	Dátum	Index
1	Alouette 0.1.7	800	Világos	Egy játszma létrehozása	0	0	00:00:00	-	100.00