Руководство пользователя Knights

Miha Čančula
Перевод на русский: Максим Воробьёв

Руководство пользователя Knights

Оглавление

1 Введение 6

2 Как играть 7

2.1 Цель . . . 7

2.2 Начало игры . . . 7

2.3 Окно «Шахматный сервер» . . . 8

2.4 Процесс игры . . . 10

3 Правила игры, стратегия и советы 11

3.1 Стандартные правила . . . 11

3.2 Шахматная доска . . . 11

3.2.1 Вид доски . . . 11

3.2.2 Начальная расстановка . . . 12

3.3 Перемещение фигур . . . 13

3.3.1 Перемещение и захват . . . 13

3.3.2 Пешка . . . 14

3.3.3 Слон . . . 15

3.3.4 Ладья . . . 16

3.3.5 Конь . . . 16

3.3.6 Ферзь . . . 17

3.3.7 Король . . . 18

3.4 Специальные ходы . . . 18

3.4.1 Взятие на проходе . . . 18

3.4.2 Рокировка . . . 19

3.4.3 Превращение . . . 20

3.5 Конец игры . . . 21

3.5.1 Мат . . . 21

3.5.2 Принятие поражения . . . 21

3.5.3 Ничья . . . 21

3.5.4 Пат . . . 21

3.5.5 Время . . . 22

3.6 Контроль времени . . . 22

4 Маркеры 23

5 Настройка игры 25
5.1 Общие 25
5.2 Специальные возможности 25
5.3 Оформление 25

6 Авторские права и лицензия 27

A Установка 28

Аннотация

Это руководство описывает игру Knights версии 2.4.0

Глава 1

Введение

Тип игры:
Настольная

Количество игроков:
Один или два

Knights — игра в шахматы. Целью является поставить мат противнику.

Глава 2

Как играть

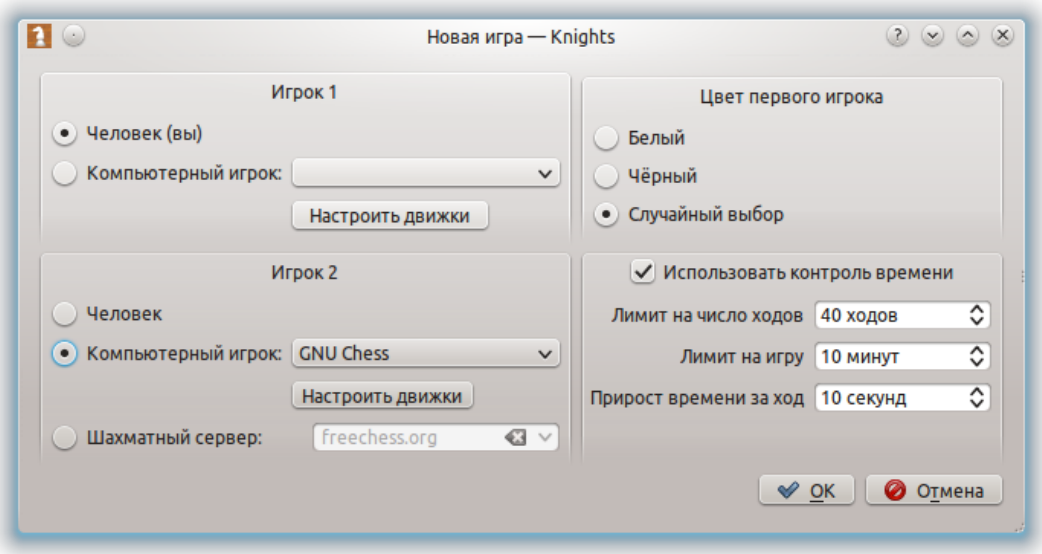
2.1 Цель

Передвигайте свои и захватывайте фигуры противника, чтобы король противника был под атакой, а хода для её прекращения не было («мат»).

Если выиграть не получится, можно играть до ничьей. Ситуация, когда король не под атакой и возможных ходов не осталось — «пат». Разные окончания игры можно считать ничьей (в зависимости от правил).

2.2 Начало игры

При запуске программы или выборе меню Игра → Начать игру будет показано окно, в котором можно указать, против кого вы хотите играть, цвета и временные ограничения.



Если вы хотите сыграть против друга на одном компьютере, выберите Человек (вы) в поле Игрок 1 и Человек в поле Игрок 2.

Если вы хотите сыграть против компьютера, выберите Человек (вы) в поле Игрок 1 и Компьютерный игрок: в поле Игрок 2. Выберите программу, против которой будете играть (она должна поддерживать протокол XBoard).

Если вы хотите сыграть против кого-нибудь в Интернете, выберите Человек (вы) в поле Игрок 1 и Шахматный сервер в полу Игрок 2. Перед началом игры нужно авторизоваться на сервере и найти противника. Сервер FreeChess.org поддерживает гостевой вход, но для подсчёта рейтинга нужно будет зарегистрироваться.

Также можно наблюдать за игрой двух программ, выбрав Компьютерный игрок в обоих полях.

Можно поставить программу играть против человека на шахматном сервере. Заметьте: это может быть запрещено на некоторых серверах. Для freechess.org читайте здесь.

В разделе Использовать контроль времени можно настроить таймер. Knights использует стандартный шахматный таймер с тремя параметрами:

- Лимит на число ходов указывает число ходов, после которого лимит на игру добавляется к времени игрока. Для отключения выставите значение 0.

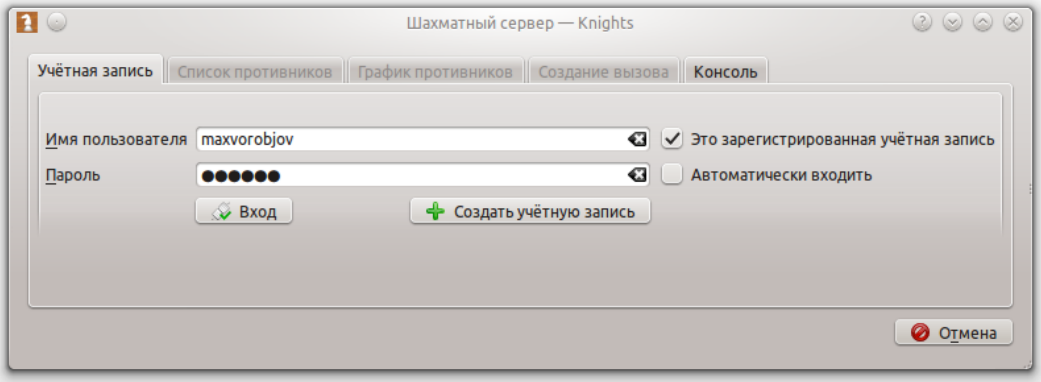
> Заметьте:
> Этот параметр недоступен при игре на шахматном сервере.

- Лимит на игру — время, с которым начинают игроки.
- Прирост времени за ход показывает, сколько времени будет добавлено на часах игрока после каждого хода. Для отключения укажите 0.

После нажатия OK окно закроется. Если вы выбрали шахматный сервер в качестве противника, нужно будет авторизоваться. В противном случае игра начнётся сразу же.

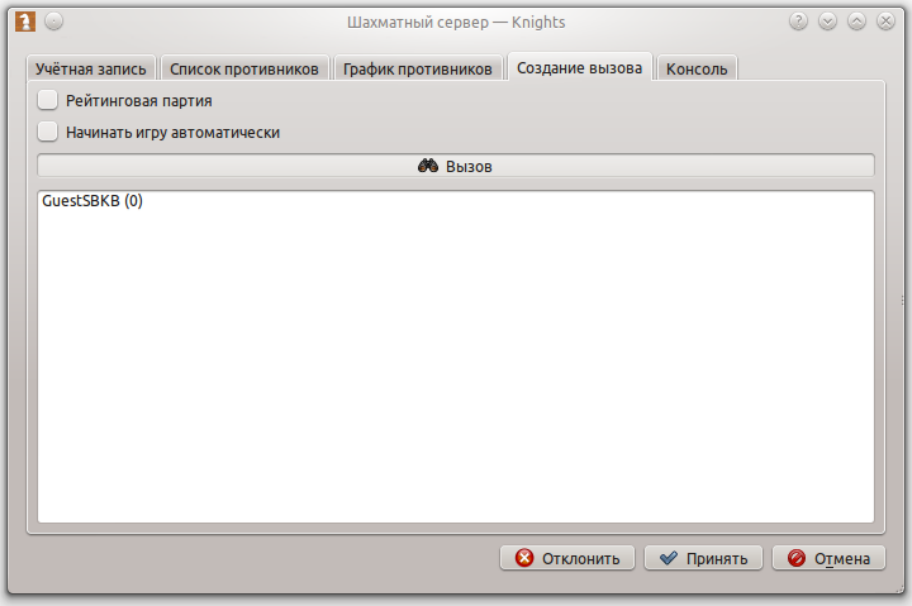
> Заметьте:
> Knights загрузит оформление по умолчанию при начале игры и можно начинать играть.

2.3 Окно «Шахматный сервер»

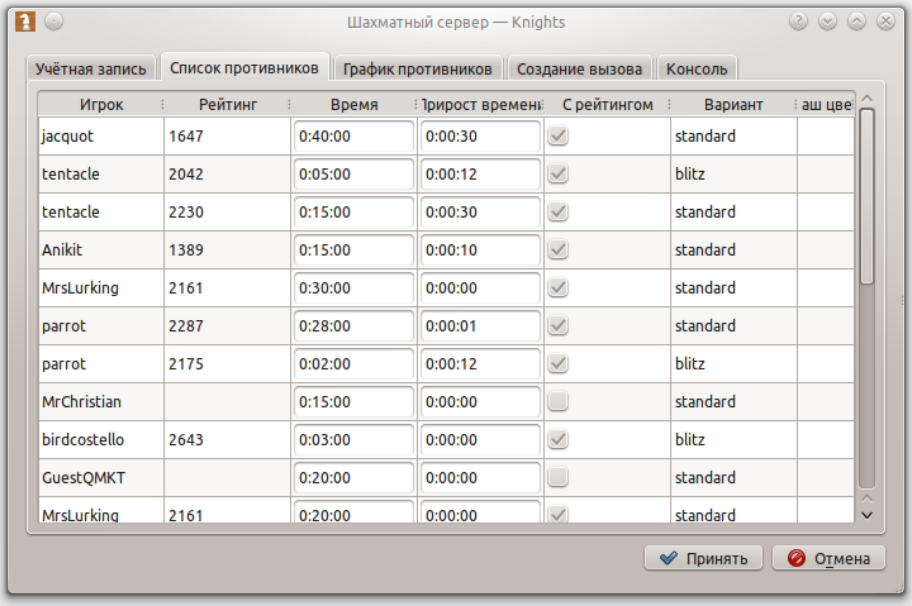


Если вы выбрали игру на шахматном сервере, сначала нужно авторизоваться на нём. Если у вас есть учётная запись этого сервера, введите имя пользователя и пароль, отметьте флажок Это зарегистрированная учётная запись. Иначе, введите выбранное имя пользователя и нажмите Вход.

Начать игру можно двумя способами: либо опубликовав свой вызов, либо ответив на чужой.



Для публикации своего вызова, откройте вкладку Создание вызова и щёлкните Вызов. Если вы выбрали Начинать игру автоматически, то при принятии созданного вызова игра начнётся немедленно. В противном случае, нужно будет вручную принять его, выбрав из списка и нажав Принять.



Для ответа на чужие вызовы, используйте вкладку Список противников или График противников. Выберите вызов и нажмите Принять.

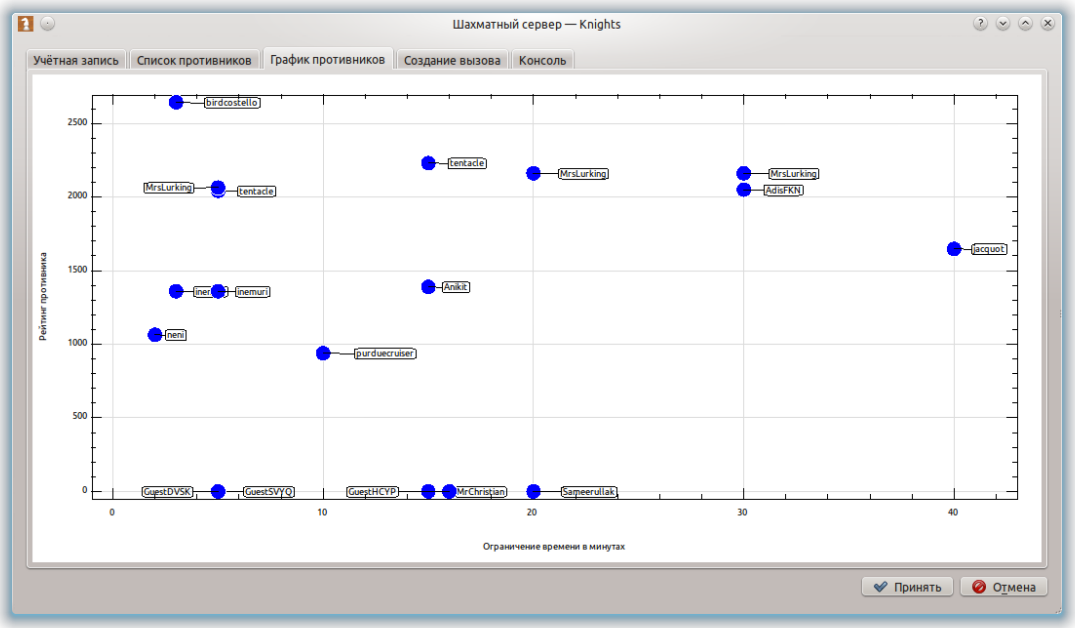


График противников показывает текущие вызовы, отсортированные по рейтингу игрока и времени игры. Щелчок на точке принимает вызов.

> **Замечание**
> Для продвинутых пользователей Knights предоставляет доступ к консоли сервера. Используйте вкладку Консоль.

2.4 Процесс игры

Фигуры передвигаются щелчком на них и перетаскиванием на нужное место. Фигуру можно передвигать, если она принадлежит вам, сейчас ваш ход и это не предоставляет угрозы королю.

Knights следует стандартным шахматным правилам, поэтому сделать неправильный ход не получится.

Глава 3

Правила игры, стратегия и советы

3.1 Стандартные правила

Основный правила шахмат устанавливаются Международной шахматной федерацией (ФИДЕ). Национальные или местные группы могут вносить в них коррективы. Обычно отличаются только временные ограничения и виды ничьих; основы (например, перемещение фигур) остаются теми же. Knights поддерживает стандартные шахматы и параметры временных ограничений.

У стандартных шахмат есть много разновидностей (один источник насчитывает около двух тысяч). Примеры: Случайные шахматы Фишера, Шведские шахматы, Crazyhouse и Suicide. Разновидности устанавливают свои правила захвата, перемещения и возвращения в игру фигур и окончания игры. Knights их не поддерживает.

Полные правила стандартных шахмат можно прочитать на:

- сайте Международной шахматной федерации (ФИДЕ)
- сайте Шахматной федерации США

Правила и информация об игре:

- на Википедии

3.2 Шахматная доска

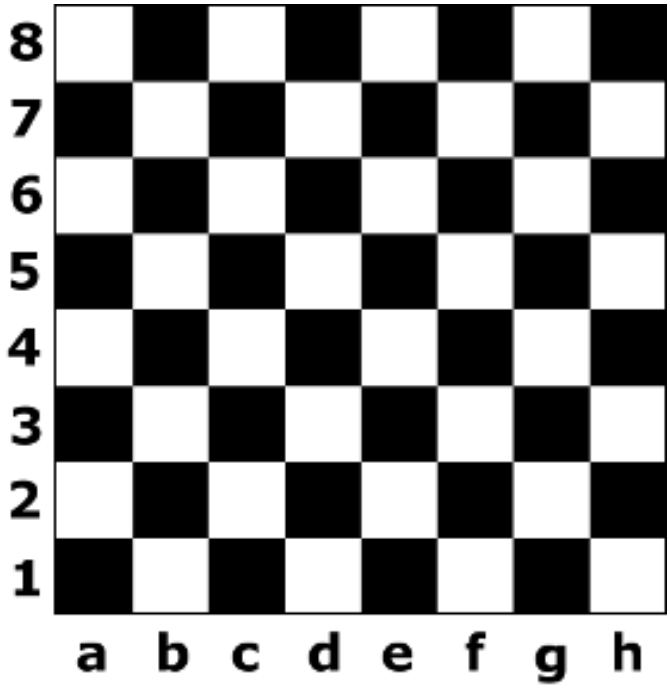
3.2.1 Вид доски

Шахматная доска состоит из 64 одинаковых квадратов в восемь рядов и столбцов. Белые и чёрные квадраты чередуются. Доски делают из разных материалов; из светлых — белые клетки, из тёмных — чёрные.

У некоторых частей доски есть свои названия:

- Горизонталь — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры.
- Вертикаль — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы.
- Диагональ — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.
- Центр — поля с индексами e4-e5-d4-d5.

У каждого поля есть своё обозначение, что делает возможным записывание ходов. Существует несколько схем наименования, но наиболее популярной является «алгебраическая нотация». В этой системе каждое поле обозначается номером ряда и столбца, в которых оно находится. Ряды нумеруются с первого по восьмой, начиная с белой стороны доски и заканчивая чёрной. Столбцы обозначаются прописными латинскими буквами с a до h (слева направо со стороны белых). Поле обозначается буквой и цифрой. Поэтому, левое нижнее поле обозначается a1. Систему наименования можно понять по следующему рисунку:



3.2.2 Начальная расстановка

Доска поворачивается таким образом, что в первом ряду справа находится белое поле.

Фигуры помещаются на белые и чёрные поля доски похожим образом. В первом ряду, начиная с внешних краёв и двигаясь внутрь, расставьте ладей, коней и слонов. Для оставшихся двух клеток: поместите ферзя на поле с тем же цветом и короля на оставшееся. На втором ряду расставьте пешки. Готовая доска выглядит так:

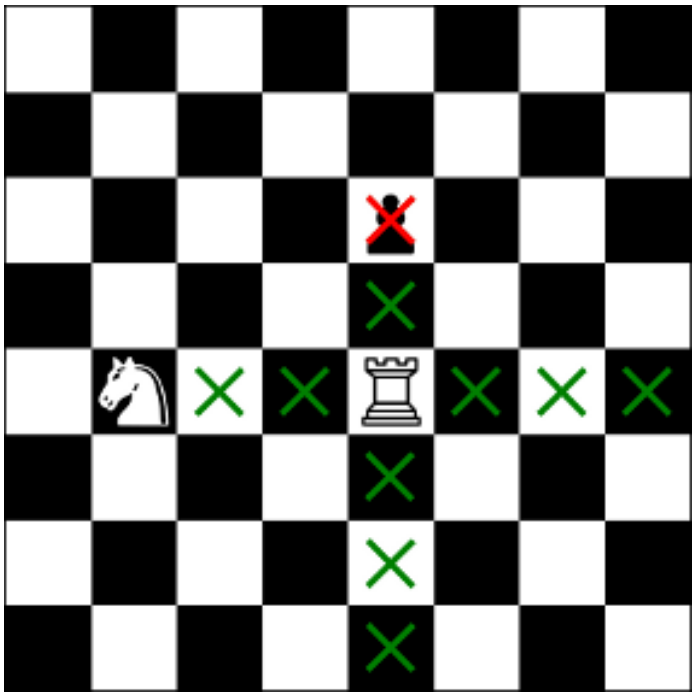
3.3 Перемещение фигур

3.3.1 Перемещение и захват

В шахматах есть шесть видов фигур: Пешка, Ладья, Конь, Слон, Ферзь и Король. Все они ходят по-разному. Все фигуры (кроме Короля) передвигаются по прямым линиям — горизонтально, вертикально или диагонально. При ходе нельзя пересекать границу доски. Все фигуры (кроме Короля) не могут перескакивать через фигуры — все поля между начальным и конечным должны быть пустыми. Ход не может закончиться на поле, занятом фигурой того же цвета.

Если поле, где фигура заканчивает ход, содержит фигуру противника, фигура противника «съедается» и убирается из игры. Съедать можно все фигуры кроме Короля. Игра заканчивается «матом» — ходом перед съеданием короля. Фигура помещается на место съеденной. Единственное исключение — для съедания пешки — взятие на проходе. При возможности съесть фигуру, это делать необязательно. Случай, когда съедать фигуру нужно обязательно — когда королю угрожают, а это — единственный способ устранить угрозу.

Как показано на изображении ниже, белая ладья может двигаться вправо, влево, вверх и вниз по горизонтальным и вертикальным линиям. Она может ходить вниз и вправо до конца доски, влево — только на две клетки (её передвижение блокирует белый конь), вперёд — только на одну клетку, так как её блокирует чёрная пешка (перепрыгивать через фигуры нельзя). Чёрную пешку можно съесть, заняв её место. В этом случае, ладьёй можно походить на десять клеток.

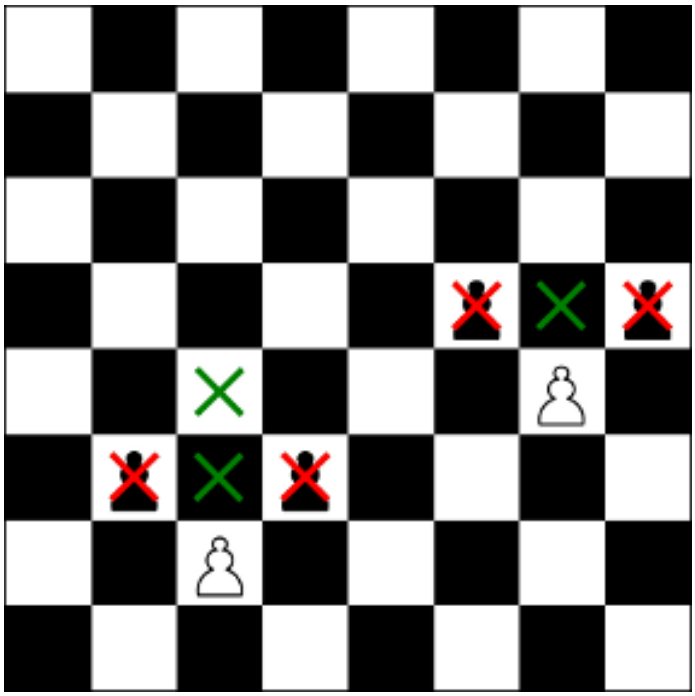


Белые начинают игру. Затем игроки ходят по очереди. Пропускать ходы нельзя.

3.3.2 Пешка

Пешка — самая многочисленная и самая слабая фигура на доске. Они бесполезны для продвижения вперёд, так как ходят только на одну клетку. Первым ходом пешку можно сдвинуть на две клетки сразу. Ей нельзя перепрыгивать через фигуры. Пешка — единственная фигура, не ходящая назад. Также, пешка бьёт не так как ходит, а диагонально на одну клетку.

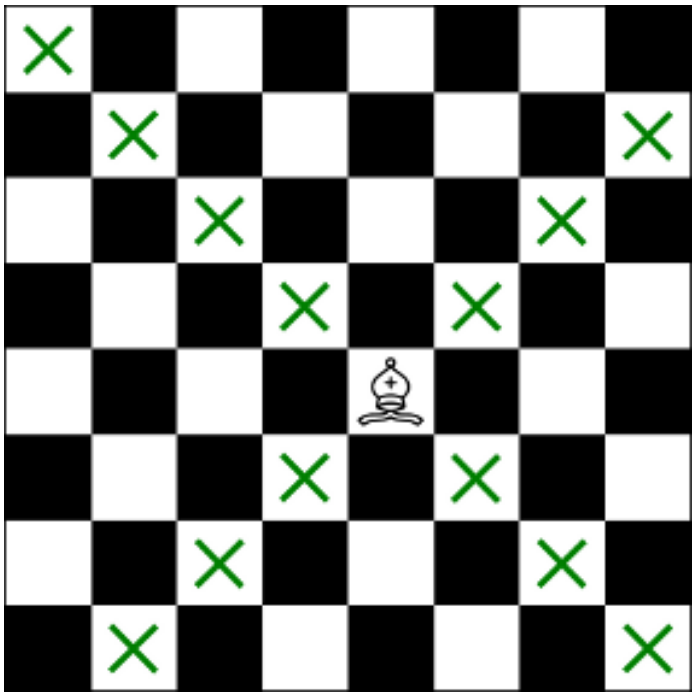
На изображении нижняя пешка всё ещё стоит на своём месте, и поэтому может двигаться на одну или две клетки вперёд (отмечены зелёным крестиком). Она может съесть чёрные пешки (отмечены красным крестиком), походя по диагонали (в других случаях по диагонали ходить нельзя). Верхняя пешка уже была сдвинута со своего места, поэтому она может двигаться только на одну клетку вперёд. Она также может съесть чёрные пешки, походя по диагонали.



Пешка также может двигаться особым образом. Первое — взятие на проходе. когда пешка съедается с начального хода на две клетки. Второе — превращение, когда пешка, достигнув конца доски, заменяется на другую фигуру.

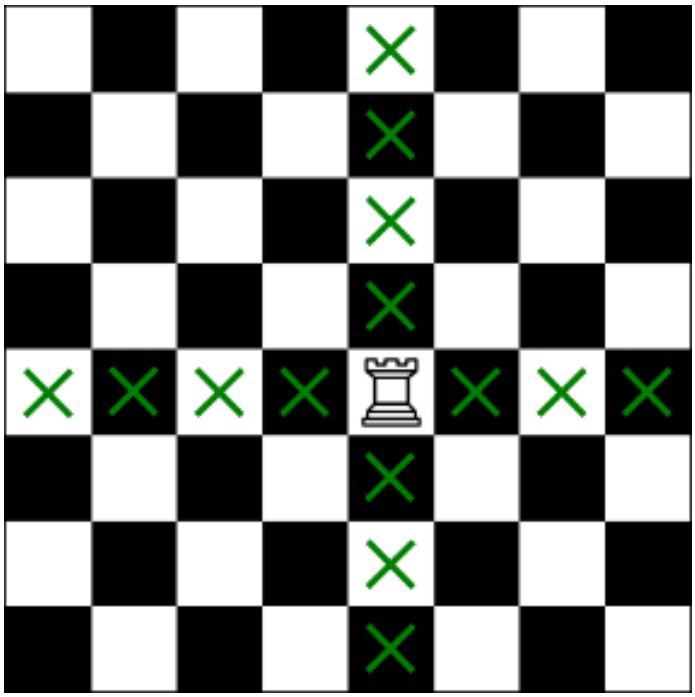
3.3.3 Слон

Слон ходит по доске горизонтально на любое количество клеток, пока не встретит препятствие. Слон не может перепрыгивать через другие фигуры. Слоном можно съесть фигуру, поставив его на её место. Из-за диагональных ходов, слон всегда остаётся на полях одного цвета. Каждый игрок начинает с «белым» и «чёрным» слоном (названы из-за цвета начального поля).



3.3.4 Ладья

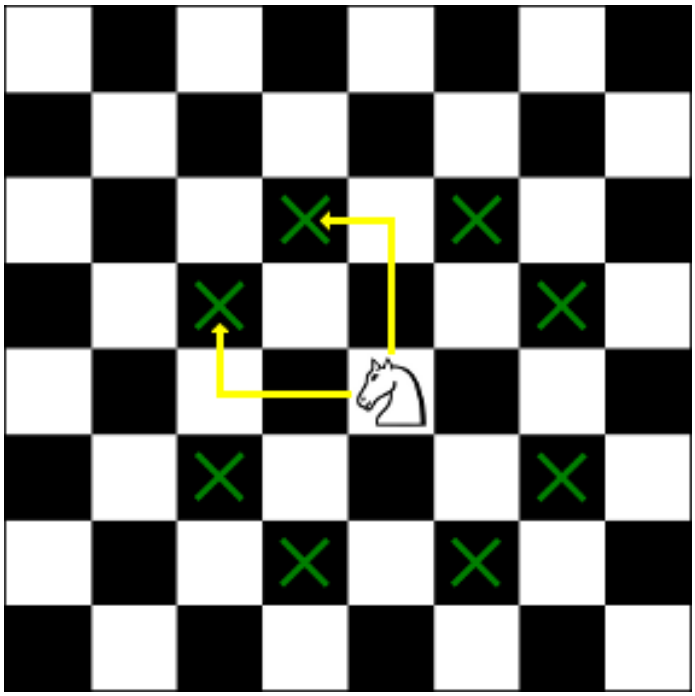
Ладья ходит по прямой линии, вертикально или горизонтально, на любое количество клеток, пока не встретит препятствие. Ладья не может перепрыгивать через фигуры. Ладья съедает фигуры на том же пути, как и ходит, становясь на их место. Ладья может остановиться на любой клетке доски, поэтому это — одна из мощнейших фигур на доске.



Ладья также задействована в специальном ходе, называемом рокировкой, когда король и ладья объединяются в защитную позицию.

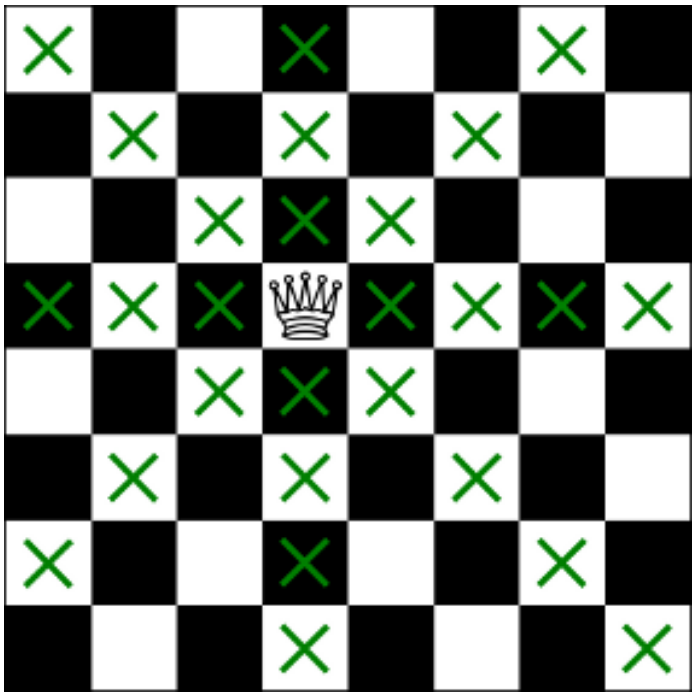
3.3.5 Конь

Конь — единственная фигура на доске, которая может перепрыгивать через другие. Ходит на две клетки горизонтально или вертикально, а затем ещё на одну, перпендикулярно к первому движению. Ход коня похож на букву «L». Конь всегда заканчивает ход на поле противоположного цвета. Конь может перепрыгивать через фигуры, но он не есть те фигуры, через которые перепрыгнул. Из-за хода коня он может атаковать ферзя, слона или ладью, не опасаясь ответной атаки.



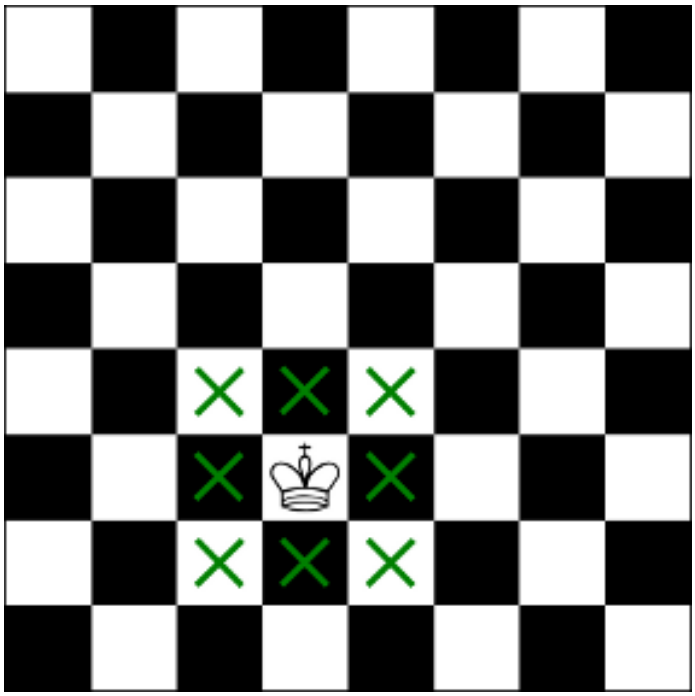
3.3.6 Ферзь

Ферзь считается наиболее мощной фигурой на поле. Он может передвигаться на любое количество клеток по горизонтали, вертикали или диагонали. Его ход похож на смесь ладьи и слона. Ферзь не может перепрыгивать через фигуры. Ферзь съедает другие фигуры по пути хода, останавливаясь на поле противоположного цвета.



3.3.7 Король

Король — самая важная фигура в шахматах. Если он зажат так, что его съедение неизбежно, игрок проигрывает и игра заканчивается. Он не очень подвижен и поэтому считается самой слабой фигурой. Он ходит на одну клетку в любом направлении: горизонтально, вертикально или диагонально. Он не может походить на поле, занятое фигурой того же цвета. Он съедает фигуры так же, как и ходит. Ещё одно ограничение: король не может подставить себя под удар («шах»); поэтому два короля никогда не встретятся друг перед другом. Если королю поставлен «шах» (ему угрожают), его нужно передвинуть.



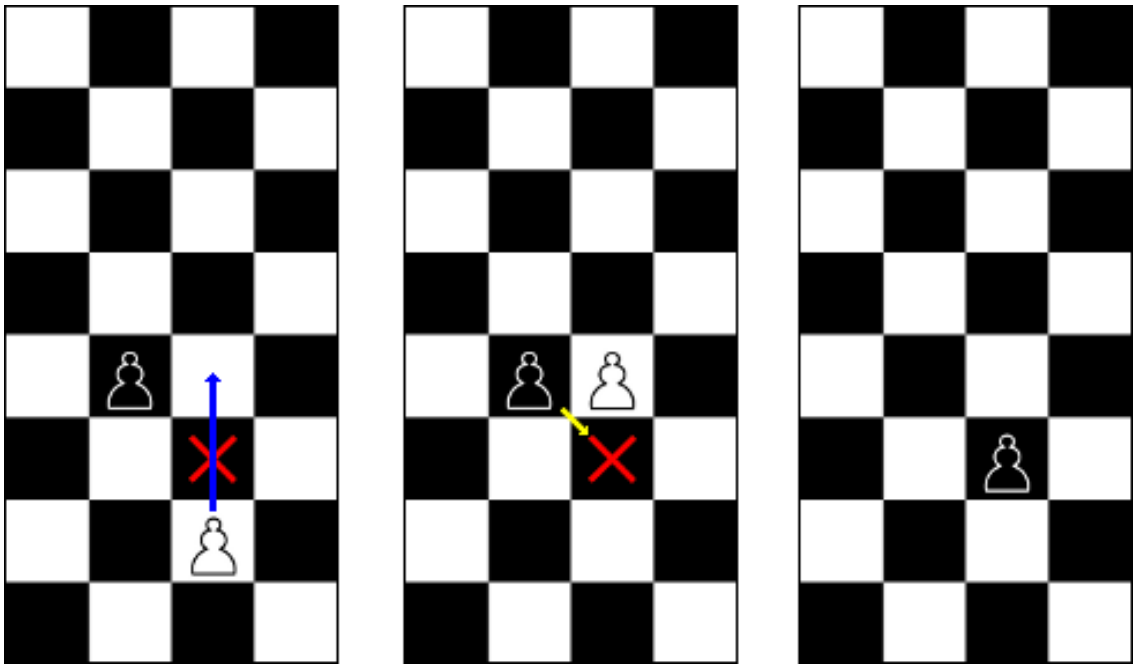
3.4 Специальные ходы

3.4.1 Взятие на проходе

Когда правило о первом ходе пешки на две клетки было добавлено, пешка могла бы избежать съедения, походив на две клетки вместо одной. Для избежания этого было добавлено «взятие на проходе». Пешку можно съесть точно так же, как если бы она походила на одну клетку. Для этого хода есть несколько условий:

- Пешка должна пойти на две клетки первым ходом.
- Пешка противника должна атаковать поле, которое пересекает первая пешка.
- Первая пешка может быть съедена, как если бы она походила на одну клетку.
- Съедение может быть произведено только следующим ходом за ходом первой пешки. Если противник не воспользовался этим ходом, то правило для этой пешки отменяется.

На изображении ниже белая пешка не была сдвинута с начальной позиции. Первым ходом можно передвинуть её на одну или две клетки вперёд. Первая клетка находится под атакой чёрной пешки (показано красным крестиком). Белая пешка передвигается на две клетки вперёд, избегая атаки. Следующим ходом чёрная пешка перемещается на ту клетку, на которую бы походила белая пешка при ходе на одну клетку. Чёрная пешка берёт её «при проходе» и белая пешка снимается с доски.



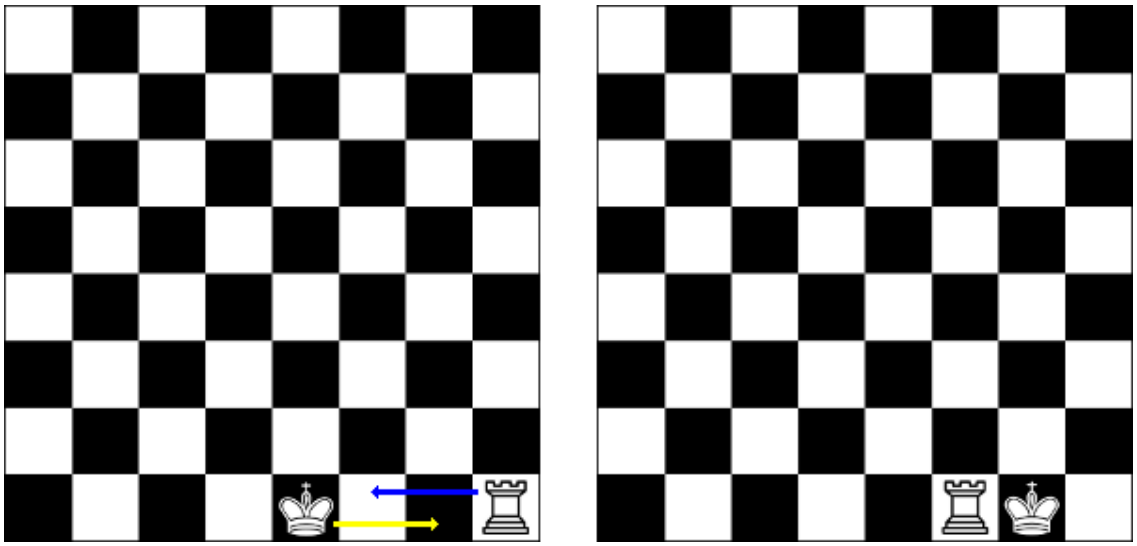
3.4.2 Рокировка

При рокировке используются король и одна ладья, и это — единственный случай в игре, когда сразу перемещаются больше одной фигуры. При рокировке, король перемещается на две клетки по направлению к ладье, а ладья перемещается за короля.

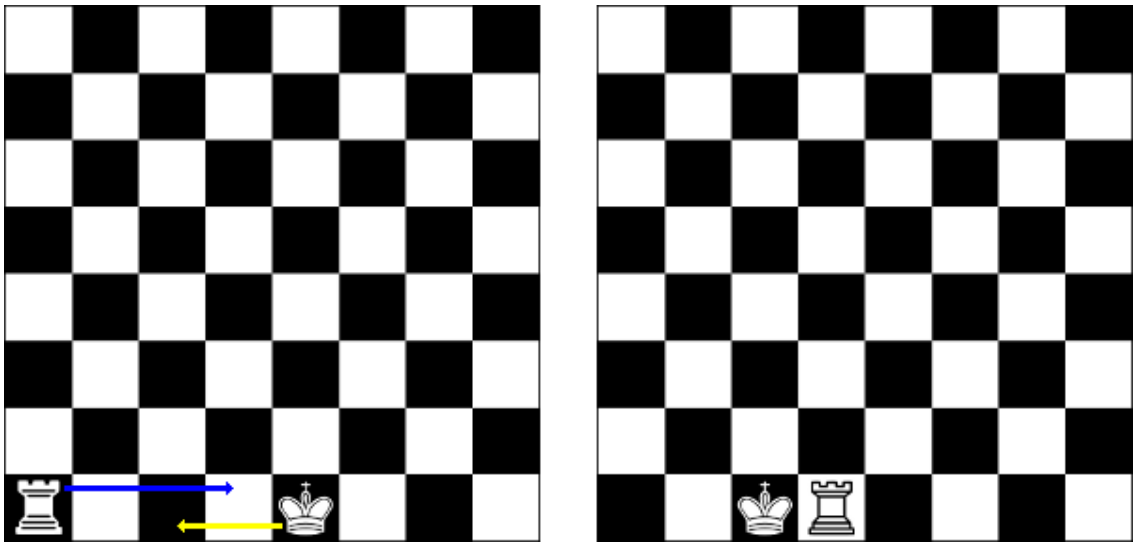
Для рокировки должны соблюдаться условия:

- Ни король, ни ладья не сдвигались с начала игры.
- Между королём и ладьёй нет фигур.
- Королю не объявлен шах.
- Король не пересечёт поле, атакуемое фигурами противника.
- Король не заканчивает ход на поле, атакуемом фигурой противника (рокировка не может закончиться шахом).

Есть два вида рокировки. Первый — «короткая рокировка» (со стороны короля). Производится на короткой стороне доски; ладье нужно сдвинуться на две клетки в противоположную сторону от короля. Схема:



Другой вид рокировки — «длинная рокировка» (со стороны ферзя). Производится на длинной стороне доски; ладье нужно сдвинуться на три клетки в противоположную сторону от короля. Король помещается на свободную клетку ферзя.



Заметьте:
В Knights для рокировки нужно переместить короля на две клетки в сторону ладьи. Knights завершит рокировку сам. Ладью перемещать не надо, это будет сделано автоматически.

3.4.3 Превращение

Когда пешка достигает другого края доски, она не может двигаться дальше, так как не ходит назад. В этом случае пешка «превращается» в ферзя, ладью, слона или коня. Обычно её превращают в ферзя. Также можно выбрать другие фигуры, если они будут полезны для мата. Пешку можно превратить в фигуру, даже если она уже есть на доске. Таким образом, одновременно может быть два ферзя или три ладьи, слона или коня.

3.5 Конец игры

3.5.1 Мат

Ситуация, когда короля атакуют, называется «шахом». Король должен выбираться из шаха немедленно. Есть три способа для этого:

- Съесть атакующую фигуру
- Передвинуть короля на место, которое не находится под атакой противника.
- Блокировать атаку, поставив фигуру между атакующей фигурой и королём (невозможно при атаке королём или пешкой).

Если у короля нет путей выхода из шаха, королю объявляется «мат» и игра заканчивается. Тот, кому поставили мат, проигрывает. Короля никогда не съедают и не снимают с доски.

3.5.2 Принятие поражения

В любой момент игры игрок может принять поражение (выйти). Игра закончиться победой противника.

3.5.3 Ничья

«Ничья» может возникнуть в нескольких случаях:

- Пат - (смотрите ниже)
- Тройное повторение — когда одна и та же позиция повторяется как минимум три раза (необязательно из-за повторения ходов). Обязательно, чтобы возможные ходы обоих игроков совпадали. Если возможность взятия пешки на проходе или возможность шаха изменилась, позиция не считается одинаковой — даже если фигуры стоят на тех же местах.
- Правило пяти ходов — если не одна из фигур не была съедена или пешка перемещалась за последние пять ходов каждого игрока.
- Невозможность мата — ситуация, когда ни один игрок не может поставить мат допустимыми ходами. Обычно это происходит из-за оставшихся на доске фигур, которыми невозможно поставить мат, но также возможно в других ситуациях. Сочетания для невозможности мата:
  - король против короля
  - король и слон против короля
  - король и конь против короля
  - король и конь против короля и коня (кони на полях одинакового цвета)
- Время вышло — если время игрока вышло, а противнику нечем ставить мат (смотрите ниже).
- Соглашение о прекращении игры — оба игрока соглашаются на ничью

3.5.4 Пат

Ситуация, когда у игрока не осталось ходов (любой ход поставит шах королю), но сейчас королю ничего не угрожает, называется «пат». Пат засчитывается за ничью.

3.5.5 Время

Если время вышло до того, как нужное количество ходов произведено:

- Игрок проигрывает, если у противника есть достаточно материала, чтобы поставить мат.
- Если у противника недостаточно материала, чтобы поставить мат, объявляется ничья.

Материал, достаточный, чтобы поставить мат — любая группа фигур, кроме короля, короля и слона или короля и коня.

3.6 Контроль времени

Во многих шахматных играх используется контроль времени для ускорения партии или для того, чтобы она не затянулась. Есть два вида контроля времени.

Первый вид — количество ходов за период времени. При нём игрок должен совершить некоторое количество ходов за определённое время.

Второй вид — «внезапная смерть». При нём игрок должен завершить игру в определённое количество времени, не зависящее от количества ходов.

Во время контроля времени могут быть установлены задержки для компенсирования времени на совершения хода. К примеру, при «задержке Бронштейна» таймер не начинает идти в начале хода игрока до окончания задержки. Если ход завершён до окончания задержки, время не вычитается. При «задержке Фишера» время задержки добавляется к оставшемуся на ход времени перед самим ходом. Если ход завершён до окончания задержки, оставшаяся задержка прибавляется к времени игрока и оно увеличивается. Кроме того, фиксированное время также может добавляться к времени игрока после завершения хода.

Временной контроль определяется правилами игры, типом игры и спонсорами соревнований. Также во время игры может быть использована смешанная система контроля времени, с неиспользованным временем, добавляющимся к следующему контролю. На всех основных соревнованиях Международной шахматной федерации (ФИДЕ) на первые 40 ходов выделяется 90 минут, на протяжении следующих 30 минут действует правило внезапной смерти с дополнительными 30 секундами на каждый ход, начиная с первого. По умолчанию на FICS (Free Internet Chess Server, свободном шахматном интернет-сервере) на игру выделяется 2 минуты (с правилом внезапной смерти), плюс 12 секундная добавка на каждый следующий ход, начиная с первого. На многих больших турнирах для контроля времени используется правило 90 минут с внезапной смертью по завершении контроля. Федерацией блиц-шахмат США на игру отводится 5 минут без задержек времени и добавления времени на каждый ход.

Глава 4

Маркеры

Маркеры — подсветка некоторых полей доски. Она может показывать возможные ходы для фигуры, предыдущий ход противника или то, что король находится под шахом. Их цвет и форма зависит от используемого оформления. Они могут включены или выключены в окне конфигурации.

Щелчок на фигуре показывает, куда ей можно походить. Изображение показывает возможные ходы для белого ферзя.

Когда противник походил, его предыдущий ход также показывается маркерами — первый показывает начальное положение фигуры, второй — конечное.

Если последний ход противника объявляет вашему королю «шах», это также показывается.

Заметьте:
Некоторые темы могут не поддерживать все виды маркеров.

Глава 5

Настройка игры

Окно конфигурации Knights позволяет менять различные параметры отображения, включая поддержку смены оформления.

Если параметры вам подходят, нажмите кнопку Применить или OK (закроет окно) внизу экрана.

Если вас не устраивает конфигурация — просто щёлкните Отменить для отмены изменений и закрытия окна.

5.1 Общие

Вкладка Основные содержит параметры внешнего вида Knights. Здесь можно изменить или настроить анимации для фигур и доски. Вкладка анимации доступна только если доступна сами анимации. Все три типа маркеров могут быть включены или отключены. Отображение границ доски можно включить, используя выпадающее меню.

> Заметьте:
> Некоторые темы могут не поддерживать маркеры, границы и/или обозначения. В этом случае настройка не повлияет на них, но будет сохранена при смене темы.

5.2 Специальные возможности

Вкладка Специальные возможности включает некоторые функции для того, чтобы людям с ограниченными возможностями было легче играть.

Функция переворота доски при смене локального игрока теперь настраивается, делая возможным использовать Knights на планшетном компьютере как замену шахматной доски.

Сервис преобразования текста в речь Jovie the KDE может быть использован для проговаривания ходов противника.

Также возможно управлять Knights с помощью интерфейса D-Bus. Сейчас этому нет применения, кроме ещё не вышедшего голосового управления Simon.

5.3 Оформление

Вкладка Оформление используется для изменения внешнего вида. Оформление содержит изображения для доски, фигур, обозначений и т.д. Для установки оформления, щёлкнув, выберите его название в списке. Также можно загрузить другие темы оформления, нажав Загрузить новые темы.... Темы хранятся на сайте ked-look.org в категории Knights.

Заметьте:
Для удобства справа будет показан предпросмотр снимка экрана. Просто щёлкните на нужном оформлении.

Глава 6

Авторские права и лицензия

Knights

- Автор © Miha Čančula miha.cancula@gmail.com

Документация © 2010, Miha Čančula miha.cancula@gmail.com
Перевод на русский: Максим Воробьёвvmax0770@gmail.com
Этот документ распространяется на условиях GNU Free Documentation License.
Программа распространяется на условиях лицензии GNU General Public License.

Приложение A

Установка

Knights — часть проекта KDE http://www.kde.org/ .

Knights можно загрузить с файлового сервера проекта KDE.

Подробное руководство, описывающее компиляцию и установку приложений KDE, можно найти в Базе технических знаний KDE.

Поскольку для сборки KDE используется cmake, с компиляцией не должно возникнуть никаких проблем. Если у вас всё же возникли проблемы, пожалуйста, сообщите о них с помощью списков рассылки KDE.