

Εγχειρίδιο για το Σκάκι

Copyright © 2006-2008 Andreas Røsdal

Σας παρέχεται άδεια να αντιγράψετε, διανείμετε ή/και να τροποποιήσετε το υπάρχον κείμενο υπό τους όρους της άδειας GNU Free Documentation License (GFDL), έκδοση 1.1, ή οποιαδήποτε μεταγενέστερη έκδοση που να έχει εκδοθεί από το Free Software Foundation υπό τις προϋποθέσεις no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, και no Back-Cover Texts. Μπορείτε να βρείτε αντίγραφο του GFDL σε αυτό το [σύνδεσμο](#) ή στο αρχείο COPYING-DOCS όπως διανέμεται με αυτή την τεκμηρίωση.

Αυτή η τεκμηρίωση είναι μέρος της συλλογής τεκμηρίωσης του GNOME όπως διανέμεται υπό τους όρους του GFDL. Εάν επιθυμείτε να διανείμετε αυτή την τεκμηρίωση ξεχωριστά από την συλλογή, μπορείτε να το κάνετε εάν η τεκμηρίωση συνοδεύεται από αντίγραφο της άδειας (GFDL) όπως περιγράφεται στον τομέα 6 της άδειας.

Πολλά από τα ονόματα που χρησιμοποιούνται από εταιρίες για να ξεχωρίσουν τα προϊόντα και τις υπηρεσίες είναι σήματα κατατεθέν. Όπου αυτά τα ονόματα εμφανίζονται στην τεκμηρίωση GNOME, και τα μέλη της ομάδας τεκμηρίωσης GNOME έχουν γνώση αυτών, τότε αυτά αναγράφονται με κεφαλαίους χαρακτήρες ή με αρχικούς κεφαλαίους χαρακτήρες.

ΤΟ ΉΓΓΡΑΦΟ ΚΑΙ ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΜΕΝΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΥΤΟΥ ΠΑΡΕΧΟΝΤΑΙ ΥΠΟ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΤΗΣ ΑΔΕΙΑΣ GNU FREE DOCUMENTATION ME ΤΗΝ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΗ ΟΤΙ:

1. Η ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΑΥΤΗ ΠΑΡΕΧΕΤΑΙ ΩΣ ΕΙΝΑΙ, ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ ΟΤΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΕΙ ΚΑΠΟΙΟ ΣΚΟΠΟ Η ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΧΩΡΙΣ ΣΦΑΛΜΑ. ΟΛΟΚΛΗΡΗ Η ΕΥΘΥΝΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ, ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΚΑΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ Ή ΠΑΡΑΛΛΑΓΩΝ ΑΥΤΗΣ ΑΝΗΚΕΙ ΣΕ ΕΣΑΣ. ΕΑΝ Η ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΑΥΤΗ Ή ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΑΥΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΛΑΘΟΣ ΚΑΤΑ ΚΑΠΟΙΟ ΤΡΟΠΟ ΕΣΕΙΣ ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΘΥΝΗ ΤΗΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ. Η ΑΠΑΛΛΑΓΗ ΕΥΘΥΝΗΣ ΠΟΥ ΣΥΝΟΔΕΥΕΙ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΕΙΝΑΙ ΑΝΑΠΟΣΠΑΣΤΟ ΚΟΜΜΑΤΙ ΑΥΤΗΣ. ΚΑΜΙΑ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ Ή ΠΑΡΑΛΛΑΓΩΝ ΑΥΤΗΣ ΔΕΝ ΕΠΙΤΡΕΠΕΤΑΙ ΠΑΡΑ ΜΟΝΟ ΕΑΝ ΣΥΝΟΔΕΥΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΠΑΛΛΑΓΗ ΕΥΘΥΝΗΣ.
2. ΣΕ ΚΑΜΙΑ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΚΑΙ ΥΠΟ ΚΑΜΙΑ ΝΟΜΙΚΗ ΣΥΝΘΗΚΗ, ΕΙΤΕ ΜΕΣΩ ΣΥΜΒΟΛΑΙΩΝ Ή ΑΛΛΙΩΣ, ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΟΝΤΑΙ Ο ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ, Ο ΔΙΑΝΟΜΕΑΣ, Η ΑΛΛΟΣ ΣΥΝΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ, ΓΙΑ ΕΜΜΕΣΕΣ Η ΑΜΕΣΕΣ, ΤΥΧΑΙΕΣ Ή ΜΗ ΖΗΜΙΕΣ ΠΑΝΤΩΣ ΦΥΣΕΩΣ ΠΟΥ ΠΡΟΕΡΧΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ ΚΑΙ/Η ΠΑΡΑΛΛΑΓΩΝ ΑΥΤΗΣ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΕΑΝ ΕΧΕΙ ΥΠΑΡΞΕΙ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΑ ΥΠΑΡΞΗΣ ΤΕΤΟΙΩΝ ΖΗΜΙΩΝ.

Ανάδραση

Για να αναφέρετε ένα σφάλμα ή να κάνετε μια πρόταση σχετικά με την εφαρμογή Σκάκι ή αυτό το εγχειρίδιο, ακολουθήστε τις οδηγίες στη σελίδα [Σελίδα ανάδρασης του GNOME](#).

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Εγχειρίδιο για το Σκάκι		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Andreas Røsdal	May 27, 2009	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME
Εγχειρίδιο χρήσης Σκάκι V2.18	December	Andreas Røsdal andrearo@pvv.ntnu.no Έργο τεκμηρίωσης GNOME	
1	Δεκέμβριος 2006	Ολοκλήρωση πρώτου σχεδίου.	AR

Contents

1	Εισαγωγή	1
1.1	Επισκόπηση του σκακιού	1
2	Παίζοντας Σκάκι	1
2.1	Κύριο παράθυρο	1
2.2	Ξεκινώντας ένα νέο παιχνίδι	2
2.3	Μενού	3
3	Οι κανόνες του σκακιού	4
3.1	Οι κανόνες του σκακιού	4
3.1.1	Βασιλιάς	5
3.1.2	Πύργος	5
3.1.3	Αξιωματικός	5
3.1.4	Βασίλισσα	5
3.1.5	Ίππος	5
3.1.6	Πιόνια	5
3.1.7	Λοιποί κανόνες κινήσεων	6
3.2	Χρονομετρημένα παιχνίδια	6
3.3	Ισόπαλο παιχνίδι	6
3.3.1	Πατ	6
3.3.2	Κανόνας τριών επαναλήψεων	7
3.3.3	Κανόνας πενήντα κινήσεων	7
3.3.4	Ανεπαρκές υλικό	7
4	Ρυθμίσεις παιχνιδιού	7
4.1	Προτιμήσεις παιχνιδιού	7
4.2	Προβολή προτιμήσεων	8
5	Μηχανές παιξίματος σκακιού	8
6	Γνωστά σφάλματα και περιορισμοί	9
7	Συγγραφείς	9
8	Άδεια χρήσης	9

List of Figures

1	Κύριο παράθυρο Σκάκι	2
2	Παράθυρο έναρξης νέου παιχνιδιού	3
3	Παράθυρο προτιμήσεων για το Σκάκι	7
4	Προβολή παραθύρου προτιμήσεων Σκακιού	8

Abstract

Το Σκάκι θα σας δώσει την δυνατότητα να παίξετε το κλασσικό επιτραπέζιο παιχνίδι, όπου δύο παίκτες προσομοιώνουν μια μάχη αιχμαλωτίζοντας τα κομμάτια του αντιπάλου και τελικά το βασιλιά. Μπορείτε να παίξετε σε λειτουργία σε 2/3 διαστάσεις, σε πλήρης οθόνη είτε σε ένα παράθυρο.

1 Εισαγωγή

1.1 Επισκόπηση του σκακιού

Το σκάκι είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι στρατηγικής για δύο παίκτες. Το Σκάκι είναι μία εφαρμογή απεικόνισης παρτίδων σκακιού για υπολογιστή σε 2/3 διαστάσεις, το οποίο επιτρέπει παιχνίδια μεταξύ ανθρώπων ή/και υπολογιστών. Το Σκάκι εντοπίζει αυτόματα γνωστές μηχανές παιξίματος σκακιού για παιχνίδια μεταξύ υπολογιστών. Το παιχνίδι αρχικά γράφτηκε από τον Robert Ancell, και τώρα περιλαμβάνεται στη συλλογή παιχνιδιών του Gnome.

Το Σκάκι είναι γραμμένο στη γλώσσα Python και χρησιμοποιεί τις βιβλιοθήκες GTK+ και Cairo για την απεικόνιση των γραφικών. Γραφικά τριών διαστάσεων υποστηρίζονται προαιρετικά σε OpenGL, μέσω των βιβλιοθηκών Python OpenGL και GtkGLExt. Όπως και για τις περισσότερες μοντέρνες εφαρμογές τριών διαστάσεων συνιστάται η χρήση επιτάχυνσης γραφικών λειτουργιών μέσω υλικού, χωρίς να είναι απαραίτητη (η εφαρμογή μπορεί να απεικονίζει γραφικά τριών διαστάσεων και με λογισμικό μόνο). Το Σκάκι συνοδεύεται και είναι προρυθμισμένο να χρησιμοποιεί τη μηχανή τεχνητής νοημοσύνης παιξίματος σκακιού GNU Chess. Μπορείτε να παίξετε με το Σκάκι και σε κατάσταση δικτύου με άλλους παίκτες από το Διαδίκτυο.

Το σκάκι παίζεται πάνω σε τετράγωνη σκακιέρα 8x8, αποτελούμενη από 64 τετράγωνα εναλλασσόμενου (λευκού και μαύρου) χρώματος. Κάθε παίκτης ξεκινά το παιχνίδι με 16 κομμάτια: έναν βασιλιά, μία βασίλισσα, δύο πύργους, δύο ίππους, δύο αξιωματικούς και οκτώ πόνια. Ο ένας παίκτης ελέγχει τα λευκά κομμάτια και ο άλλος τα μαύρα. Αυτός που ελέγχει τα λευκά κάνει την πρώτη κίνηση. Οι παίκτες κάνουν κινήσεις εναλλάξ. Μερικές κινήσεις περιλαμβάνουν την "αιχμαλώτιση" ενός κομματιού του αντιπάλου, το οποίο απομακρύνεται από τη σκακιέρα. Στόχος του κάθε παίκτη είναι να κάνει ματ στον άλλον. Αυτό συμβαίνει όταν ο βασιλιάς του άλλου δέχεται άμεση επίθεση (σαχ) και δεν έχει πλέον διέξοδο στην επόμενη κίνηση. Οι ειδικοί του σκακιού έχουν δημιουργήσει εκτεταμένες στρατηγικές και τακτικές από τότε που εφευρέθηκε το παιχνίδι.

Η σύγχρονη έκδοση του παιχνιδιού εμφανίστηκε στη νότια Ευρώπη το δεύτερο μισό του 15ου αιώνα, προερχόμενο από αρκετά παλαιότερα παιχνίδια ασιατικής προέλευσης. Το σκάκι είναι ένα από τα πιο δημοφιλή επιτραπέζια παιχνίδια. Η παράδοση του αγωνιστικού σκακιού άρχισε τον 16ο αιώνα. Το πρώτο επίσημο διεθνές πρωτάθλημα έγινε το 1886 με νικητή τον Wilhelm Steinitz. Ο σημερινός πρωταθλητής, Vladimir Kramnik, είναι ο 14ος στη σειρά. Υπάρχουν ακόμα διετείς παγκόσμιες συναντήσεις, που ονομάζονται σκακιστικές ολυμπιάδες. Από τον 20ο αιώνα δύο διεθνείς οργανώσεις, η παγκόσμια σκακιστική ομοσπονδία και η διεθνής ομοσπονδία σκακιού με αλληλογραφία, διοργανώνουν τις κορυφαίες σκακιστικές συναντήσεις και απονέμουν διεθνείς τίτλους. Στην Ελλάδα οι συναντήσεις και τα πρωταθλήματα σκακιού διοργανώνονται από την [Ελληνική Σκακιστική Ομοσπονδία](#).

Ένας από τους στόχους των πρώτων επιστημόνων πληροφορικής ήταν η δημιουργία μίας μηχανής που να παίζει σκάκι, και σήμερα το σκάκι έχει επηρεασθεί από τις εκπληκτικές δυνατότητες των μοντέρνων προγραμμάτων σκακιού. Το 1997, ένας αγώνας μεταξύ του τότε διεθνούς πρωταθλητή, Garry Kasparov, και του προγράμματος Deep Blue της IBM απέδειξε ότι οι υπολογιστές μπορούν να κερδίζουν ακόμα και τους ισχυρότερους παίκτες.

Για να παίξετε Σκάκι, επιλέξτε το Σκάκι από το υπομενού Παιχνίδια του Βασικού Μενού, ή πληκτρολογήστε **glchess** στη γραμμή εντολών.

2 Παίζοντας Σκάκι

2.1 Κύριο παράθυρο

Ξεκινώντας το Σκάκι εμφανίζεται το κύριο παράθυρο του παιχνιδιού όπως μπορείτε να δείτε παρακάτω. Το παιχνίδι παίζεται μετακινώντας τα κομμάτια του σκάκι χρησιμοποιώντας το ποντίκι. Κάθε παίκτης, εφόσον είναι η σειρά του, μετακινεί ένα κομμάτι του αντίλογου χρώματος, από μία θέση της σκακιέρας σε μία άλλη επιτρεπόμενη. Το κύριο παράθυρο του παιχνιδιού οργανώνεται σε τρεις κύριες περιοχές:

Με το μενού της κορυφής και της γραμμής εργαλείων, μπορείτε να πραγματοποιήσετε τις πιο κοινές ενέργειες του παιχνιδιού. Η σκακιέρα βρίσκεται στο μέσω του παραθύρου, όπου παίζεται και το παιχνίδι μετακινώντας κομμάτια με την χρήση του ποντικιού. Τέλος, ο πίνακας με το ιστορικό των κινήσεων βρίσκεται στο κάτω μέρος του παραθύρου, όπου μπορείτε να δείτε και πληροφορίες σχετικά με το ιστορικό, τον υπολειπόμενο χρόνο κίνησης και επιπλέον κουμπιά για την προβολή της προηγούμενης και της επόμενης κίνησης.



Figure 1: Κύριο παράθυρο Σκάκι

2.2 Ξεκινώντας ένα νέο παιχνίδι

Για να ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι, πατήστε το κουμπί Νέο παιχνίδι στη γραμμή εργαλείων. Έπειτα το παράθυρο νέο παιχνίδι εμφανίζεται, το οποίο σας επιτρέπει να ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι με

τις ρυθμίσεις της επιλογής σας. Στο τμήμα ιδιότητες παιχνιδιού, μπορείτε να καθορίσετε το όνομα του παιχνιδιού το χρονικό όριο για την κίνηση κάθε παίχτη. Στο τμήμα παίχτες, είναι δυνατό να ορίσετε τον αριθμό των παικτών, ελεγχόμενων από τον άνθρωπο είτε από τον υπολογιστή. Εάν έχετε εγκαταστημένες οποιαδήποτε από τις υποστηριζόμενες μηχανές σκακιού, θα προβληθούν στην λίστα των διαθέσιμων παιχτών. Τέλος, μπορείτε να καθορίσετε το βαθμό δυσκολίας των παιχτών οι οποίοι ελέγχονται από τον υπολογιστή στο τμήμα δυσκολία.

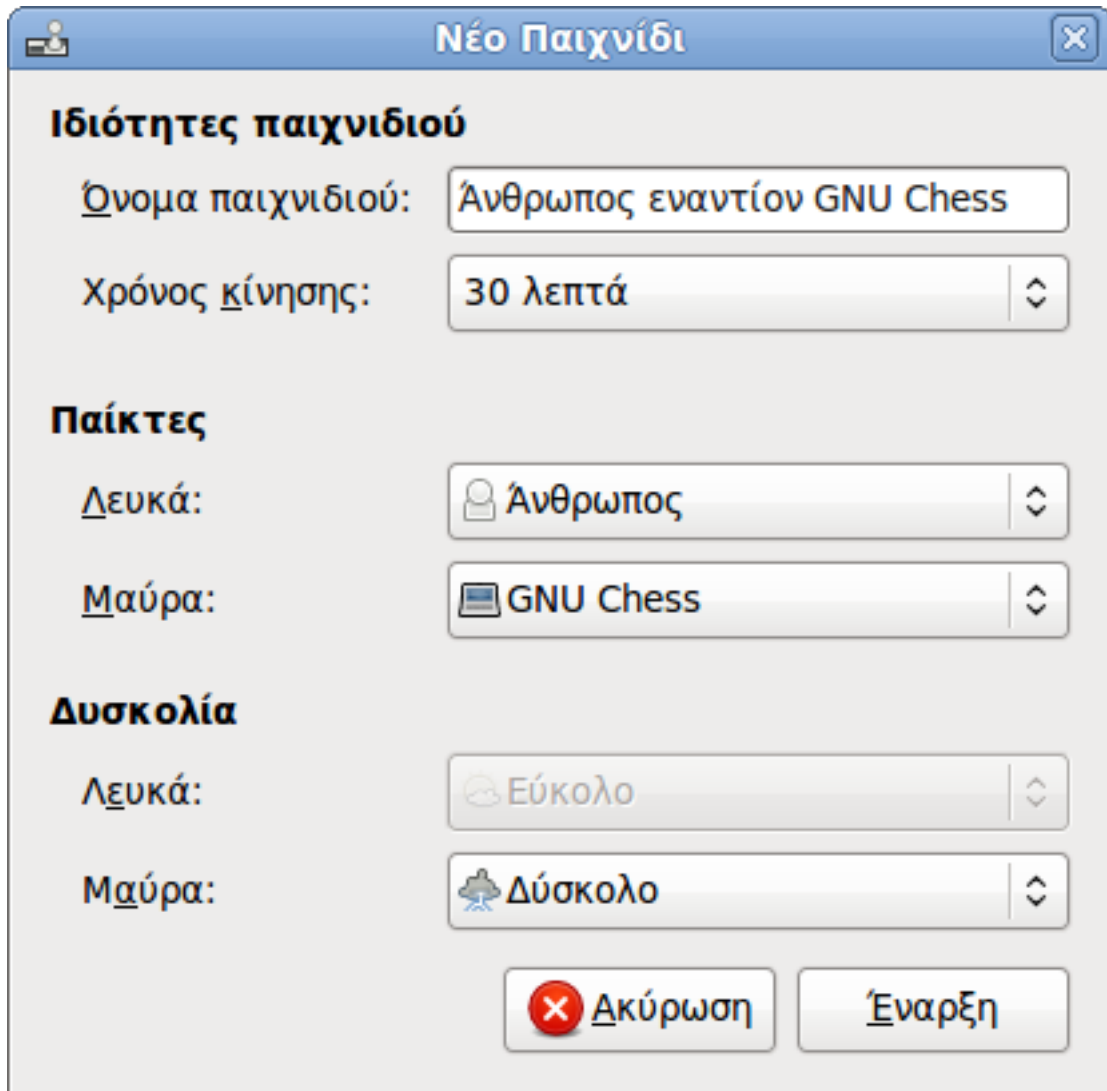


Figure 2: Παράθυρο έναρξης νέου παιχνιδιού

2.3 Μενού

Η μπάρα με τα μενού, η οποία βρίσκεται στην κορυφή του Βασικού παραθύρου, περιέχει τα ακόλουθα μενού:

Παιχνίδι Αυτό το μενού περιέχει:

- Νέο (**Ctrl+N**) Ξεκινήστε ένα νέο παιχνίδι Σκάκι.
- Άνοιγμα (**Ctrl+O**) Φόρτωμα ενός προηγουμένως αποθηκευμένου παιχνιδιού.
- Αποθήκευση (**Ctrl+S**) Αποθηκεύει το παρόν παιχνίδι σκακιού.

- Αποθήκευση ως Αποθηκεύει το τρέχον παιχνίδι με ένα νέο όνομα αρχείου.
- Δικτυακό παιχνίδι (**Ctrl+L**) Ξεκινά ένα δικτυακό παιχνίδι χρησιμοποιώντας την υπηρεσία GGZ Gaming Zone.
- Παραίτηση Αποδοχή ήττας ενός παιχνιδιού, ώστε να νικήσει ο αντίπαλος.
- Αίτηση για ισοπαλία Εάν η αίτηση για ισοπαλία γίνει αποδεκτή, το παιχνίδι λήγει χωρίς νίκη για καθένα από τους δύο παίκτες.
- Έξοδος (**Ctrl+Q**) Τερματίζει το παιχνίδι.

Προβολή Αυτό το μενού περιέχει:

- Πλήρης οθόνη (**F11**) Προβολή του παιχνιδιού σε παράθυρο ή λειτουργία πλήρους οθόνης.
- Προβολή σκακιού 3D Επιτρέπει την τρισδιάστατη προβολή του Σκακιού χρησιμοποιώντας OpenGL. Αυτό απαιτεί την εγκατάσταση των Python OpenGL και Python GTKGLExt, παράλληλα με την σωστή λειτουργία μιας κάρτας γραφικών 3D. Παρακαλώ επικοινωνήστε με τον διαχειριστή του συστήματός σας εάν αντιμετωπίσετε κάποιο πρόβλημα, σε κάθε περίπτωση μπορείτε να παίξετε σκάκι σε προβολή 2D.
- Εμφάνιση καταγραφών Εμφάνιση των καταγραφών αποσφαλμάτωσης για το Σκάκι και των ενεργών μηχανών τεχνητής νοημοσύνης (TN) σκακιού..

Ρυθμίσεις Αυτό το μενού περιέχει:

- Προτιμήσεις Ανοίγει το παράθυρο ώστε να επιλέξετε τις **προτιμήσεις** σας.

Βοήθεια Αυτό το μενού περιέχει:

- Περιεχόμενα (**F1**) Εμφάνιση τεκμηρίωσης.
Περί Εμφάνιση παραθύρου Περί το οποίο παρέχει βασικές πληροφορίες σχετικά με το Σκάκι, όπως το όνομα του δημιουργού, και τον αριθμό έκδοσης του παιχνιδιού.

3 Οι κανόνες του σκακιού

3.1 Οι κανόνες του σκακιού

Το σκάκι παίζεται πάνω σε τετράγωνη σκακιέρα που έχει οκτώ σειρές (που σημειώνονται με τους αριθμούς 1 ως 8 και ονομάζονται "οριζόντιες") και οκτώ στήλες (που σημειώνονται με τα γράμματα α ως κ και ονομάζονται "κάθετες") από τετράγωνα. Το χρώμα αυτών των 64 τετραγώνων εναλλάσσεται μεταξύ λευκού και μαύρου, και αναφέρονται ως "λευκά τετράγωνα" και "μαύρα τετράγωνα". Η σκακιέρα τοποθετείται έτσι ώστε ο κάθε παίκτης να έχει ένα λευκό τετράγωνο στην δεξιά γωνία που είναι πλησιέστερα σε αυτόν, και τα κομμάτια τοποθετούνται πάνω της όπως φαίνεται στο διάγραμμα, με τη βασίλισσα να στέκεται σε ένα τετράγωνο ιδίου χρώματος με αυτήν.

Κάθε παίκτης ξεκινά το παιχνίδι με δεκαέξι κομμάτια: έναν βασιλιά, μία βασίλισσα, δύο πύργους, δύο αξιωματικούς, δύο ίππους και οκτώ πόνια. Ο ένας παίκτης, που ονομάζεται Λευκός, ελέγχει τα λευκά κομμάτια και ο άλλος, ο Μαύρος, ελέγχει τα μαύρα κομμάτια. Ο Λευκός κάνει πάντα την πρώτη κίνηση. Τα χρώματα των παικτών επιλέγονται με φιλική συμφωνία, με βάση το αποτέλεσμα ενός τυχαίου παιγνίου, ή ορίζονται από τον διευθυντή των αγώνων. Οι παίκτες εναλλάξ κινούν ένα κομμάτι τη φορά (εκτός από την κίνηση ροκέ, στην οποία ο βασιλιάς και ο πύργος κινούνται ταυτόχρονα). Τα κομμάτια κινούνται είτε σε ένα κενό τετράγωνο ή σε άλλο που καταλαμβάνεται από κομμάτι του αντιπάλου, αιχμαλωτίζοντάς το και απομακρύνοντάς το από τη σκακιέρα. Εκτός από μία περίπτωση (en passant), όλα τα κομμάτια αιχμαλωτίζουν κομμάτια του αντιπάλου κινούμενα στο τετράγωνο που καταλαμβάνει το κομμάτι του αντιπάλου.

3.1.1 Βασιλιάς

Όταν ο βασιλιάς απειλείται από ένα (ή δύο) κομμάτια του αντιπάλου, ο παίκτης λέγεται ότι βρίσκεται σε κατάσταση σαχ. Τότε επιτρέπονται μόνο κινήσεις που βγάζουν το βασιλιά από κατάσταση σαχ. Ο παίκτης δεν επιτρέπεται να κάνει κινήσεις που βάζουν το βασιλιά του σε κατάσταση σαχ. Στόχος του παιχνιδιού είναι να μπει ο βασιλιάς του αντιπάλου σε κατάσταση σαχ χωρίς να υπάρχουν δυνατές κινήσεις για να βγει από αυτήν.

Ο βασιλιάς μπορεί να κινείται μόνο ένα τετράγωνο οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια. Για μία μόνο φορά σε μία παρτίδα κάθε βασιλιάς επιτρέπεται να κάνει μία ειδική διπλή κίνηση, που ονομάζεται ροκέ. Αυτό σημαίνει ότι ο βασιλιάς κινείται δύο τετράγωνα οριζόντια προς έναν πύργο ίδιου χρώματος, και ο πύργος κινείται στο τετράγωνο πάνω από το οποίο κινήθηκε ο βασιλιάς. Το ροκέ επιτρέπεται μόνο αν συντρέχουν όλες οι παρακάτω προϋποθέσεις:

- Ο παίκτης δεν πρέπει να έχει ποτέ κινήσει το βασιλιά ή τον πύργο που συμμετέχουν στο ροκέ.
- Δεν πρέπει να υπάρχουν κομμάτια μεταξύ βασιλιά και πύργου.
- Ο βασιλιάς δεν πρέπει να βρίσκεται σε κατάσταση σαχ, ή να περνά από τετράγωνα τα οποία είναι υπό επίθεση εχθρικών κομματιών. Όπως και κάθε άλλη κίνηση του σκακιού, το ροκέ δεν επιτρέπεται αν οδηγεί το βασιλιά σε κατάσταση σαχ.
- Ο πύργος και ο βασιλιάς πρέπει να βρίσκονται στην ίδια οριζόντια (για να αποκλεισθεί το ροκέ με πόνια που έχουν προαχθεί σε πύργο).

3.1.2 Πύργος

Ο πύργος κινείται οσαδήποτε κενά τετράγωνα οριζόντια ή κάθετα (επίσης μετέχει στην ειδική κίνηση του βασιλιά που ονομάζεται ροκέ).

3.1.3 Αξιωματικός

Ο αξιωματικός κινείται οσαδήποτε κενά τετράγωνα διαγώνια προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Λόγω του παραπάνω, ο αξιωματικός δεν αλλάζει ποτέ χρώμα τετραγώνου κι έτσι οι παίκτες αναφέρονται στο "λευκό" και "μαύρο" αξιωματικό τους.

3.1.4 Βασίλισσα

Η βασίλισσα μπορεί να κινείται οσαδήποτε κενά τετράγωνα διαγώνια, οριζόντια ή κάθετα.

3.1.5 Ίππος

Ο ίππος μπορεί να πηδά πάνω από κατειλημμένα τετράγωνα και κινείται δύο τετράγωνα οριζόντια και τρία τετράγωνα κάθετα, ή το αντίστροφο, κάνοντας μία κίνηση σε σχήμα "Γ". Ένας ίππος στη μέση της σκακιέρας έχει οκτώ τετράγωνα στα οποία μπορεί να κινηθεί. Σημειώνεται ότι ο ίππος αλλάζει χρώμα τετραγώνου κάθε φορά που κινείται.

3.1.6 Πόνια

Τα πόνια έχουν τους πιο πολύπλοκους κανόνες δυνατών κινήσεων: ένα πόνι μπορεί να κινείται προς τα εμπρός ένα τετράγωνο, αν αυτό το τετράγωνο είναι κενό. Στην πρώτη του κίνηση μπορεί να κινηθεί δύο τετράγωνα προς τα εμπρός, αν και τα δύο αυτά τετράγωνα είναι κενά. Ένα πόνι δεν μπορεί να κινηθεί προς τα πίσω. Αν το πόνι κινηθεί (στην πρώτη του κίνηση) δύο τετράγωνα προς τα εμπρός και με τον τρόπο αυτό βρεθεί δίπλα (οριζόντια) σε πόνι του αντιπάλου, τότε μπορεί να

αιχμαλωτισθεί από το πόνι του αντιπάλου, "en passant", αλλά μόνο στην αμέσως επόμενη κίνηση του αντιπάλου. Τα πόνια είναι τα μόνα κομμάτια στο σκάκι που αιχμαλωτίζουν διαφορετικά από ότι κινούνται. Μπορούν να αιχμαλωτίσουν ένα κομμάτι του αντιπάλου σε οποιαδήποτε από τις δύο θέσεις που βρίσκονται δίπλα (οριζόντια) από το τετράγωνο που βρίσκεται εμπρός τους (δηλαδή στα δύο τετράγωνα που βρίσκονται διαγώνια ακριβώς εμπρός τους), αλλά δεν επιτρέπεται να κινηθούν στις θέσεις αυτές, αν είναι κενές. Αν το πόνι προχωρήσει όλο το διάστημα μέχρι την όγδοη σειρά προάγεται (μετατρέπεται) σε βασίλισσα, πύργο, αξιωματικό ή ίππο του ιδίου χρώματος. Στην πράξη, το πόνι σχεδόν πάντα προάγεται σε βασίλισσα.

3.1.7 Λοιποί κανόνες κινήσεων

Με εξαίρεση τον ίππο, τα κομμάτια δεν επιτρέπεται να πηδούν πάνω από άλλα κομμάτια. Τα κομμάτια ενός παίκτη δεν μπορούν να περνάνε το ένα πάνω από το άλλο, όταν ένα βρίσκεται στη γραμμή κίνησης του άλλου, και δεν μπορούν να αντικαθιστούν το ένα το άλλο. Τα κομμάτια ενός παίκτη δεν μπορούν να περνάνε πάνω από τα κομμάτια του αντιπάλου, αλλά μπορούν να τα "αιχμαλωτίζουν". Όταν ένα κομμάτι αιχμαλωτίζεται, το επιτιθέμενο κομμάτι αντικαθιστά το κομμάτι το εχθρικό κομμάτι στο τετράγωνό του (με εξαίρεση την αιχμαλωσία αντίπαλου κομματιού en passant). Το αιχμάλωτο κομμάτι αποσύρεται από τη σκακιέρα και δεν επιτρέπεται να επιστρέψει για το υπόλοιπο παιχνίδι. Ο βασιλιάς δεν αιχμαλωτίζεται, μόνο τίθεται σε κατάσταση σαχ. Αν ένας παίκτης δεν μπορεί να βγάλει το βασιλιά του από την κατάσταση σαχ, προκύπτει ματ, και χάνει την παρτίδα.

Οι παρτίδες σκακιού δεν λήγουν πάντα με ματ. Οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να παραδοθεί, αν η κατάσταση φαίνεται χωρίς ελπίδες να νικήσει. Επίσης μία παρτίδα μπορεί να λήξει με ισοπαλία. Αυτό μπορεί να συμβεί σε διάφορες περιπτώσεις, όπως συμφωνία των παικτών, αδυναμία περαιτέρω κίνησης, τριπλή επανάληψη μίας θέσης, ο κανόνας των πενήντα κινήσεων, ή ισοπαλία λόγω αδυναμίας επίτευξης ματ (συνήθως λόγω μη επαρκών κομματιών για ματ).

3.2 Χρονομετρημένα παιχνίδια

Τα παιχνίδια μπορούν να πραγματοποιηθούν με χρονικό όριο, καθορίζοντας το διαθέσιμο χρόνο κίνησης κατά τη δημιουργία ενός νέου παιχνιδιού. Στα χρονομετρημένα παιχνίδια, κάθε παίκτης έχει ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα στην διάθεση του για να αποφασίσει και να πραγματοποιήσει τις κινήσεις του· ο απομένων χρόνος κάθε παίκτη μειώνεται μόνο όταν είναι η σειρά του να κινήσει κάποιο κομμάτι.

3.3 Ισόπαλο παιχνίδι

Ένα παιχνίδι το οποίο λήγει χωρίς νίκη για καθένα από τους δύο παίκτες. Τα πιο πολλά ισόπαλα παιχνίδια λήγουν έτσι μετά από συμφωνία βασισμένη στους κανόνες. Οι άλλοι τρόποι με τους οποίους ένα παιχνίδι μπορεί να λήξει ισόπαλο είναι το πατ, ο κανόνας τριών επαναλήψεων, ο κανόνας των πενήντα κινήσεων και το ανεπαρκές υλικό. Μια κατάσταση ορίζεται ως "ισόπαλη κατάσταση" εάν κάποιος από τους παίκτες μπορεί, μέσα από σωστό παιχνίδι, τελικά να αναγκάσει το παιχνίδι ώστε να πρέπει να λήξει ισόπαλο, ανεξάρτητα από τις κινήσεις του αντιπάλου.

3.3.1 Πατ

Πατ προκύπτει στην περίπτωση που κάποιος παίκτης ενώ είναι η σειρά του να κινήσει κάποιο κομμάτι δεν έχει καμία νόμιμη κίνηση και ο βασιλιάς του δεν απειλείται. Το πατ έχει ως αποτέλεσμα την άμεση λήξη του παιχνιδιού σε ισοπαλία.

3.3.2 Κανόνες τριών επαναλήψεων

Το παιχνίδι λήγει ισόπαλο εάν προκύψει η ίδια θέση τρεις φορές ενώ είναι η σειρά του ίδιου παίχτη, και με τον κάθε παίχτη να εκτελεί τις ίδιες επιτρεπτές κινήσεις κάθε φορά (οι τελευταίες περιλαμβάνουν το δικαίωμα για την κίνηση εν διελεύσει ("en passant") και το δικαίωμα για ροκέ).

3.3.3 Κανόνες πενήντα κινήσεων

Ο κανόνας των πενήντα κινήσεων δηλώνει ότι το παιχνίδι λήγει ισόπαλο μετά από πενήντα κινήσεις από κάθε πλευρά χωρίς να μετακινηθεί κάποιο πόνι ή να αιχμαλωτιστεί.

3.3.4 Ανεπαρκές υλικό

Ένα σενάριο το οποίο μπορεί να τερματίσει το παιχνίδι είναι αυτό στο οποίο όλα τα πόνια έχουν αιχμαλωτιστεί, και η μία πλευρά έχει μόνο τον βασιλιά διαθέσιμο, ενώ η άλλη έχει ένα βασιλιά ή ένα βασιλιά και έναν ίππο ή ένα βασιλιά και έναν αξιωματικό. Η παρούσα θέση είναι ισοπαλία διότι είναι αδύνατο για την κυρίαρχη πλευρά να πραγματοποιήσει ματ ανεξάρτητα από τις κινήσεις του αντιπάλου. Περιπτώσεις όπου το ματ είναι πιθανό μόνο εάν ο παίχτης που βρίσκεται σε μειονεκτική θέση πραγματοποιήσει κάποιο λάθος, καλύπτεται από τον κανόνα των πενήντα κινήσεων.

4 Ρυθμίσεις παιχνιδιού

4.1 Προτιμήσεις παιχνιδιού

Αυτό το παράθυρο προτιμήσεων επιτρέπει να τροποποιήσετε την κατεύθυνση της σκακιέρας, τη μορφή των κινήσεων και τον τύπο της προαγωγής.

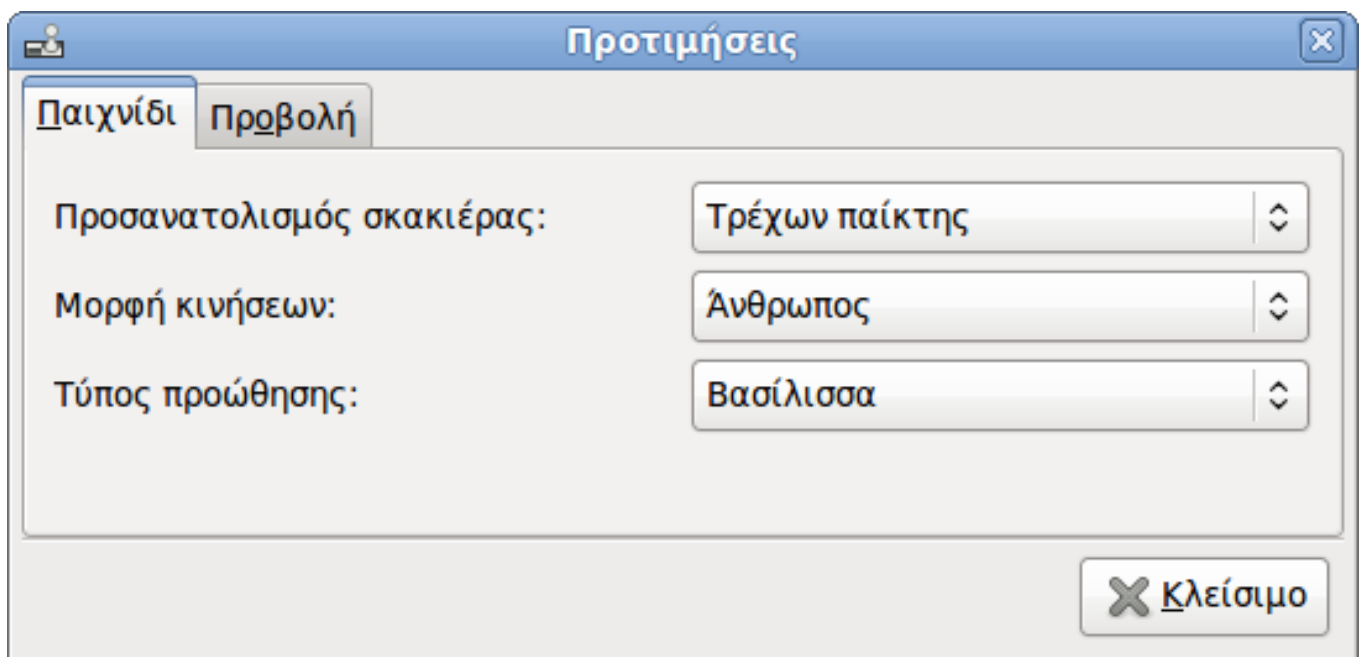


Figure 3: Παράθυρο προτιμήσεων για το Σκάκι

4.2 Προβολή προτιμήσεων

Αυτό το παράθυρο προτιμήσεων σας επιτρέπει να τροποποιήσετε την όψη της εφαρμογής Σκάκι.

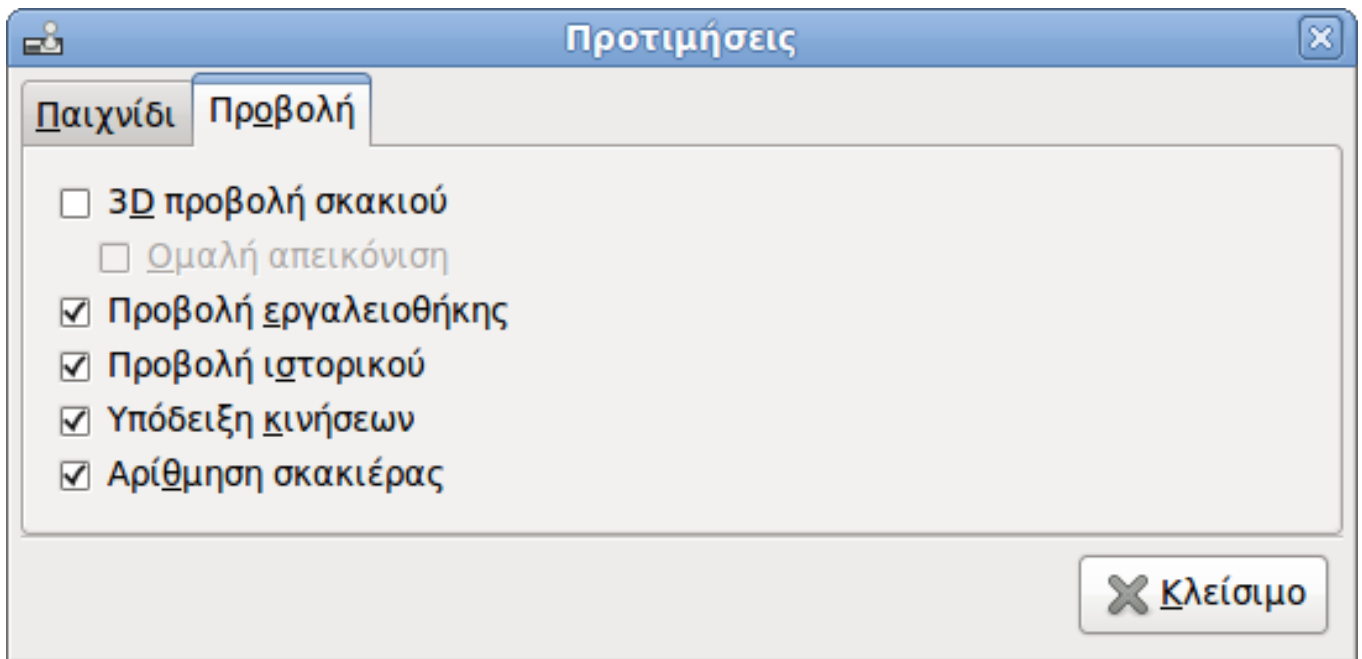


Figure 4: Προβολή παραθύρου προτιμήσεων Σκακιού

5 Μηχανές παιχνίματος σκακιού

Το Σκάκι μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιαδήποτε μηχανή παιχνίματος σκακιού που είναι συμβατή με τα πρωτόκολλα Chess Engine Communication Protocol ή Universal Chess Interface, συμπεριλαμβανομένων και των:

- GNUChess
- Sjeng
- Amy
- Crafty
- Faile
- Phalanx
- Glaurung
- HoiChess
- Diablo
- BBCchess
- Fruit
- Amundsen
- Shredder
- Toga II
- Μηχανή παιχνίματος σκακιού Boo

6 Γνωστά σφάλματα και περιορισμοί

- Δεν υπάρχουν καταγεγραμμένα σφάλματα ή περιορισμοί στο Σκάκι. Για να βρείτε τους τομείς όπου μπορείτε να βοηθήσετε για την βελτίωση του Σκάκι, παρακαλώ ανατρέξτε στο αρχείο TODO το οποίο συνοδεύει το παιχνίδι.

7 Συγγραφείς

Η εφαρμογή Σκάκι γράφτηκε από τον Robert Ancell, και τώρα περιλαμβάνεται στη συλλογή παιχνιδιών του Gnome (gnome-games). Για να αναφέρετε ένα σφάλμα ή να κάνετε μια πρόταση σχετικά με αυτή την εφαρμογή ή αυτή την τεκμηρίωση, ακολουθήστε τις οδηγίες που περιέχονται σε αυτό το [έγγραφο](#).

8 Άδεια χρήσης

Αυτό το πρόγραμμα είναι ελεύθερο λογισμικό. Μπορείτε να το αναδιανέμετε ή/και να το τροποποιείτε μέσω των όρων της *GNU General Public License* όπως αυτή δημοσιεύτηκε από το Free Software Foundation, έκδοση 2, ή (προαιρετικά) οποιαδήποτε νεότερη έκδοση.

Αυτό το πρόγραμμα διανέμεται με την ελπίδα ότι θα είναι χρήσιμο, αλλά **ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΑΠΟΛΥΤΩΣ ΕΓΓΥΗΣΗ** - χωρίς ακόμη και την έμμεση εγγύηση **ΕΜΠΟΡΕΥΣΙΜΟΤΗΤΑΣ** ή **ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΗΤΑΣ ΓΙΑ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΣΚΟΠΟ**. Δείτε για περισσότερες λεπτομέρειες την Γενική Άδεια Δημόσιας Χρήσης GNU (GNU General Public License).

Αντίγραφο της *Γενικής Άδειας Δημόσιας Χρήσης GNU* υπάρχει ως παράρτημα στο *Εγχειρίδιο χρήσης του GNOME*. Μπορείτε επίσης να αποκτήσετε ένα αντίγραφό της από το Ίδρυμα Ελεύθερου Λογισμικού (Free Software Foundation) επισκεπτόμενοι την [ιστοσελίδα τους](#) ή γράφοντας στη διεύθυνση

Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place - Suite 330 Boston, MA02111-1307USA