

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

Leírás és szabályok a 2. oldalon!

Utasítás	Érkezik
1. <b>gy</b> s b6   E E B E	
2. <b>gy</b> v g2   E J E B E	
3. <b>gy</b> s a7   E J E B E2	
4. <b>h</b> v b1   E E B E, J E E J E	
5. <b>b</b> s a8   E6	
6. <b>b</b> v a1   E	
7. <b>b</b> v h1   J E4 B	
8. <b>h</b> s e7   E E J E, B E E B E	

Világos csapat értéke a lépések után?	
Sötét csapat értéke a lépések után?	

Hova érkezik meg a Bee-bot az alábbi utasítások után? bábuval jelzett mezőre nem érkezhetsz!

Utasítás	Érkezik
1. <b>E E J E B E E E</b>	
2. <b>E E B H J E B H J E J E</b>	
3. <b>J H H</b>	

Juss el a Bee-bottal a legkevesebb parancsot használva (nincs ism!) a megjelölt bábu mezőjére! (Bábut nem léphetsz át!)

Feladat	Parancsok										
h b5	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>										
gy b2	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>										

bábut nem léphet át!		bábut átugorhat!		bábut nem léphet át!	
Előre	Felfelé haladhat csak !	L alakban mozoghat!		Lefelé haladhat csak!	
Értéke: 5	Értéke: 1	Értéke: 3		Értéke: 1	Értéke: 5

## Egy sakktáblát látsz, ahol a robottal kell feladatokat végrehajtani.

Szabályok!

A robot mehet: **E** = előre, **H** = hátra, **J** = jobbra és **B** = balra.

A **gyalog** CSAK az előre parancsot érti!

bábu | parancs

**gy** s a7 | E E J E - Hova érkezik? **a4**

**gy** v b2 | E B E - Hova érkezik? **b4**

**gy** = gyalog s = sötét v = világos a7 = a. - oszlop 7. - sor

A **bástya** 4 irányba mehet de az utasítások végén mindig az ellenfél csapata felé kell néznie, a sötéteknek a világos csapat felé és fordítva!

**b** v h1 | B E4 J - Hova érkezik? **d1**

**b** v h1 | E3 - Hova érkezik? **h4**

**b** s h8 | J E2 B - Hova érkezik? **f8**

**b** = bástya s = sötét v = világos a1 = a. - oszlop 1. - sor E4= EEEE vagy ISM 4 [E]

A **huszár** L alakzatban mozoghat és itt csak itt abból az irányból indul ahová megérkezett egy utasítássorozatán belül! Itt átmehet a bábuval elfoglalt mezőn (átugorja)! **A saját színű bábuja nem érkezik meg! Az ellentétes színűre igen, mert akkor kiüti!**

**h** v b1 | EEJE, BEJEE - Hova érkezik? **e4**

**h** s e7 | EEBE, JEEJE - Hova érkezik? **e3**

Bonyolítsuk egy kicsit a dolgokat! Szóval: Amikor egy feladatot megcsináltál akkor a bábu elmozdult a helyéről, azaz lépett a sakktáblán, akkor az a bábu ha másik utasítást nem kap, ott marad az új helyén, kivéve ha azt a parancsot kapja, hogy: **X**

A megoldásokat kérem küldjék el a [tanitobacsi@tanitobacsi.hu](mailto:tanitobacsi@tanitobacsi.hu) email címre.

**Beérkezési határidő: 2018. október 30.**

Ez azt jelenti, hogy minden visszaáll az összes bábu felveszi a kezdeti pozíciót és egymással farkas szemet néznek a sötét és világos bábuk!

Nézzünk egy példát!

**gy** v b2 | E2 - Hova érkezik? **b4**

**h** s c6 | EEJE - Hova érkezik? **g4**

**Kiüti a ló a gyalogot!**

**gy** v b2 | E2 **X** - Hova érkezik? **b2!**

**h** s c6 | EEJE - Hova érkezik? **g4**

**Nem üti ki a ló a gyalogot!**

A csapatok értéke:  $2 \times 5 + 2 \times 3 + 8 \times 1 = 24$

Ha egy bábút kiütnek, akkor annival csökken a csapat értéke!

Hova érkezik meg a Bee-bot az alábbi utasítások után? bábuval jelzett mezőre nem érkezik!  
**Minden feladatnál a kezdő pontból indul, ahol a bee-bot áll és nem abból a helyzetből ahová megérkezett!**

Juss el a Bee-bottal a legkevesebb parancsot használva (nincs ism!) a megjelölt bábu mezőjére! (Bábút nem léphetsz át!)  
Csak **E** = előre, **H** = hátra, **J** = jobbra és **B** = balra parancsok lehetnek!