

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> v d2   E2	
2. <b>h</b> s b6   EEBE EEJE	
3. <b>gy</b> v h2   EE	
4. <b>h</b> v g1   EEBE	
5. <b>h</b> s e5   EEBE	
6. <b>b</b> v f7   E2	
7. <b>gy</b> s h7   E	
8. <b>b</b> v h3   B E2	

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. E2 B E J E3	
2. E2 J E B E3 J E B E2 J H3	

A bábuk maradnak!

Üsd ki a zümit! Csak E és J parancsokkal!

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

Feladat	Parancsok
<b>b</b> s a8	
<b>h</b> s g8	

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

Szabályok!

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

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

bábu | parancs

**gy** s b6 | E J E - Hova érkezik? **b4**

**gy** v g3 | E B E - Hova érkezik? **g5**

**gy** = gyalog s = sötét v = világos b6 = b - oszlop 6. - 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 d1 | J E4 B - Hova érkezik? **h1**

**b** s b8 | B E2 J - Hova érkezik? **d8**

**b** = bástya s = sötét v = világos d1 = d - 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 utasítássorozaton belül! Itt átmehet a bábuval elfoglalt mezőn (átugorja)! **A saját színű bábujára nem érkezik meg! Az ellentétes színűre igen, mert akkor kiüti!**

**h** v b1 | EEBE, JEEJE - Hova érkezik? **b5**

**h** s f6 | EEBE, JEEBE - Hova érkezik? **h2**

**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: **2019. március 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** s g6 | E - Hova érkezik? **g5**

**h** v f3 | EEJE - Hova érkezik? **g5**

**Kiüti a ló a gyalogot!**

**gy** s g6 | E **X** - Hova érkezik? **g6!**

**h** v f3 | EEJE - Hova érkezik? **g5**

**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!