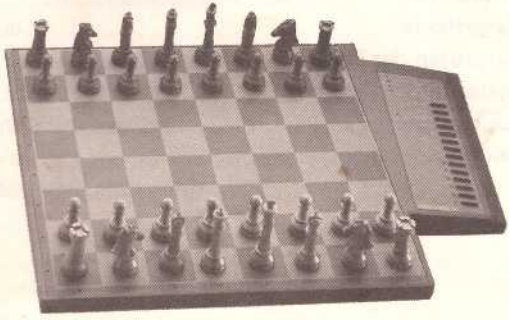
ENTERPRISE'S'

Bedienungsanleitung

NC-208



© Das im Sensorischen Elektronischen Schachspiel enthaltene und in dieser Anleitung beschriebene Programm ist durch das Copyright der Firma Newcrest Technology Limited geschützt.

INHALT

TEIL EINS. DEDIEUNUNG DES ENTERPRISE"S"

1. Batterien 1
2. Spielvorbereitung 1
3. Ausführung eines Zuges 1
4. Computer-Züge 2
5. Spezial-Züge 2
6. Unzulässige Züge 3
7. Schach, Matt und Unentschieden 3
8. Schwierig Keitsstufen 4
9. Neues Spiel 4
10. Seitenwechsel 4
11. Einen Zug Zurücknehmen 5
12. Spieltip 6
13. Wenn der Computer denkt 6
14. Mehfach-Zug 7
15. Klangeffekte 7
16. Überprüfen der Position 7
17. Autstellen der Figuren 8
18. Problemstute 9
19. Speicher 10

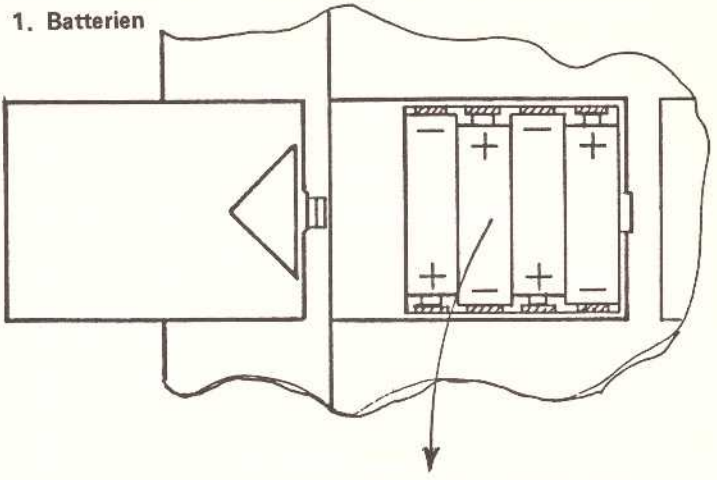
TEIL ZWEI: SO SPIELT MAN SCHACH 10

Einführung 11
Das Schachbrett und seine Anordnung 11
Die Figuren und ihre Anordnung 12
Spieldurchführung 13
Allgemeine Definition der Züge 13
Die Züge der einzelnen Figuren 13
- König 13
- Rochieren 14
- Dame 17
- Turm 17
- Läufer 18
- Springer 18
- Bauer 19
  - Den Bauern en passant schlagen 20
  - Umwandlung des Bauern 21

Schach 22
Matt (Schachmatt) 23
Gewonnenes Spiel 24
Unentschiedenes Spiel 25
- Patt 25
- Nach Vereinbarung 25

TEIL EINS: BEDIENUNG DES ENTERPRISE'S'

1. Batterien



1,5V UM-3 oder Gr. "AA" (4 St.)

2. Spielvorbereitung

Stellen Sie die Figuren in ihrer Startposition auf dem Brett auf und schalten Sie den Computer ein. Sie hören einen charakteristischen Ton; gleichzeitig leuchtet eine rote Lampe auf und zeigt an, daß Weiß mit dem Zug beginnt.

3. Ausführung eines Zuges

Zur Ausführung eines Zuges drücken Sie die zu bewegende Figur auf dem Feld nieder, auf dem sie steht. Am besten geht dies, wenn Sie die Figur leicht verkanten und mit der Fußkante auf das Feld drücken.

Der Computer gibt einen Piepston von sich; Sie sehen zwei rote Lampen aufleuchten. (Am unteren Rand des Computers sind zwei waagerecht angeordnete Lampenreihen – zur Kennzeichnung der von Spieler zu Spieler laufenden Reihen. Eine weitere Lampenreihe verläuft

senkrecht an der linken Seite des Computers – zur Kennzeichnung der Waagerechten). Je eines der aufleuchtenden Lichter befindet sich in je einer der Lampenreihen. Stellen Sie nun die Figur auf das gewünschte Feld und drücken Sie die Figur dort – wie gehabt – neider.

Sie hören einen erneuten Piepston. Der Computer hat jetzt Ihren Zug registriert und arbeitet am Gegenzug.

4. Computer-Züge

Während der Computer am Gegenzug arbeitet, leuchtet die entsprechende Lampe zur Kennzeichnung der von ihm gespielten Farbe auf. Zu Anfang eines Spiels kann der Computer sofort zum Gegenzug ansetzen wegen des umfangreichen Katalogs von Auftaktzügen, von denen es mehr als 250 gibt. Hat der Computer sich für einen Zug entschieden, ertönt ein charakteristischer Piepston, und zwei weitere Lampen leuchten auf. Diese beiden Lampen verdeutlichen, welche Figur der Computer zu bewegen beabsichtigt. Nehmen Sie nun die so angezeigte Figur und drücken Sie sie in ihr Feld ein. Es leuchten jetzt zwei neue Lampen auf und kennzeichnen dadurch das Feld, das der Computer zu besetzen wünscht. Drücken Sie die Figur des Computers in die Mitte dieses Feldes ein. Es leuchtet nun die andere Spielfarben-Lampe auf – Sie sind wieder am Zug.

5. Spezial-Züge

Einnahmen werden gleich jedem anderen Zug vorgenommen. Die einnehmende Figur wird erst in ihr altes, dann in ihr neues Feld eingedrückt, während die eingenommene Figur vom Brett entfernt wird, ohne ins Feld eingedrückt zu werden.

En-passant-Einnahme wird gleichermaßen vollzogen, ohne daß die eingenommene Figur niedergedrückt wird. Macht jedoch der Computer eine En-passant-Einnahme, wird er Sie an das Entfernen der eingenommenen Figur erinnern. Führen Sie die Züge normal aus und drücken Sie die eingenommene Figur vor dem Entfernen in ihr Feld ein.

Rochieren geschieht durch einen normalen Zug des Königs, während aber der Turm ohne niederzudrücken bewegt wird. Wenn der Computer rochiert, zeigt er nur den Zug des Königs an, und Sie müssen den Turm selbst bewegen, ohne ihn ins Feld einzudrücken.

Umwandlung des Bauern wird vom Computer automatisch vorgenommen. Der Computer setzt voraus, daß Sie den Bauern in eine Dame umwandeln wollen. Lassen Sie den Bauern in gewohnter Weise weiterrücken und verwandeln Sie ihn in eine Dame. Wollen Sie ihn aber lieber in einen Turm, einen Läufer oder einen Springer umwandeln, können Sie dies tun, indem Sie die Position wechseln (siehe hierzu später folgendes Kapitel). Der Computer selbst wandelt immer in eine Dame um.

6. Unzulässige Züge

Wenn Sie einen unzulässigen oder unmöglichen Zug auszuführen beabsichtigen, oder wenn Sie sonst etwas ausführen wollen, was nicht geht, hören Sie das Fehler-Signal. Immer wenn dieser Ton erklingt, wissen Sie, daß Sie sich geirrt haben und daß Ihr letzter Zug ignoriert wird.

Haben Sie z. B. einen unzulässigen Zug vorgenommen, können Sie einfach weitermachen, indem Sie die Figur auf ein zulässiges Feld stellen, oder Sie können sie auf ihr Ausgangsfeld zurückstellen und eine andere Figur bewegen. Das Fehler-Signal ertönt auch dann, wenn Sie versuchen, eine Figur des Gegners zu stellen.

7. Schach, Matt und Unentschieden

Wenn der Computer schach bietet, geht die Schach-Lampe (CHECK) an. Wenn Sie den Computer schachmatt setzen, leuchten die beiden Lampen CHECK und DRAW/MATE (Schach und Untentschieden/Matt) auf. Setzt der Computer Sie schachmatt, blinken die beiden Lampen CHECK und DRAW/MATE auf. Wird der Computer pattgesetzt, geht die DRAW/MATE-Lampe an. Diese Lampe geht auch an, wenn der Computer eine Dreifachwiederholung aufspürt. In diesem Fall dürfen Sie aber weiterspielen, wenn Sie wollen.

8. Schwierigkeitsstufen

Ihr Computer hat 16 Schwierigkeitsstufen:

Stufe	Durchschnittszeit pro Zug
1	1 Sek.
2	3 Sek.
3	5 Sek.
4	10 Sek.
5	15 Sek.
6	20 Sek.
7	30 Sek.
8	45 Sek.
A	1 Min.
B	1 1/2 Min.
C	2 1/2 Min.
D	4 Min.
E	6 Min.
F	10 Min.
G	1 Std.
H	Problemstufe

Wenn Sie die entsprechende Taste zum Einstellen der Schwierigkeitsstufe (LEVEL) drücken, zeigt der Computer den gegenwärtigen Schwierigkeitsgrad an. Beim Einschalten des Compters beginnt er auf Stufe 2. Beim Drücken der LEVEL-Taste stellt er auf die nächste Stufe um, undsoweiter. Nach Stufe H erscheint wieder Stufe 1.

Nachdem Sie eine Stufe gewählt haben, fahren Sie mit dem Spiel fort, indem Sie z. B. einen Zug ausführen. Die Schwierigkeitsstufe kann zu jeder Zeit während des Spiels verändert werden, und zwar dann, wenn Sie am Zuge sind.

9. Neues Spiel

Vor Beginn eines neuen Spiels einfach die Taste NEW GAME drücken und die Figuren wieder in ihrer Startposition aufstellen.

10. Seitenwechsel

Bei Druck auf die Taste MOVE nimmt der Computer einen Zug vor. Wenn Sie also mit dem Computer die

Seite wechseln möchten, drücken Sie einfach die MOVE-Taste. Der Computer wird dann einen Zug ausführen und erwartet von Ihnen einen Zug für die Gegenseite. Drücken Sie nochmals die MOVE-Taste, ist der Computer wieder am Zug. Auf diese Weise kann der Computer das Spiel sogar allein spielen.

Möchten Sie mit Farbe Schwarz spielen, drücken Sie die MOVE-Taste in der Ausgangsposition. Der Computer dreht nun das Brett herum und spielt Weiß vom oberen Brettende, wobei Sie Schwarz vom unteren Brettende spielen.

11. Einen Zug zurücknehmen

Haben Sie bereits eine Figur in ihrem Feld niedergedrückt, und wollen Sie diese Figur dann doch nicht bewegen, drücken Sie sie ein zweites mal in ihrem Feld nieder. Die Kennzeichnungslichter erlöschen; Sie dürfen eine andere Figur stellen.

Haben Sie den Zug bereits ausgeführt, ist es nicht zu spät, ihn wieder zurückzunehmen. Drücken Sie auf die RÜCK-Taste (TAKE BACK), und der Computer unterbricht seine Zugprogrammierung. Wenn Sie nun die Taste TAKE BACK nochmals drücken, zeigt Ihnen der Computer, welche Figur Sie zuletzt gestellt haben. Drücken Sie diese nun in ihr Feld ein, zeigt Ihnen der Computer das Feld, von dem sie ursprünglich kam. Drücken Sie die Figur jetzt in dieses Feld hinein und denken Sie daran, eine etwa eingenommene Figur wieder zurückzusetzen, falls durch Ihren Zug eine Einnahme erfolgte (der Computer wird Sie nämlich nicht daran erinnern, es sei denn, es war eine En-passant-Einnahme). Wenn Sie mehrere Züge zurücknehmen wollen, bedienen Sie die TAKE-BACK-Taste nochmals und nehmen Sie ebenfalls den letzten Zug des Computers auf gleiche Weise zurück; nehmen Sie dann Ihren vorletzten Zug zurück und führen Sie an seiner Stelle einen anderen aus.

Wollen Sie einen Zug zurücknehmen und der Computer hat bereits seinen Gegenzug bekanntgegeben, müssen Sie zuerst diesen angezeigten Zug in gewohnter Weise aus-

führen. Dann erst können Sie die Taste TAKE BACK drücken und den Zug des Computers, wie oben beschrieben, zurücknehmen. Normalerweise erinnert sich der Computer an den letzten oder die letzten beiden Züge. Wollen Sie mehrere Züge zurücknehmen, gibt der Computer das Fehler-Signal, woraufhin Sie die Züge durch Positions-wechsel zurücknehmen müssen (siehe später folgendes Kapitel).

Das Zurücknehmen von Zügen kann auch dann erfolgen, wenn eine Seite schachmatt gesetzt ist.

12. Spieltip

Wenn Sie die Spieltip-Taste (HINT) drücken, gibt Ihnen der Computer normalerweise einen Spielhinweis. Es wird dies durch Blinken des Zuges deutlich gemacht, indem zuerst die Figur und dann das zu besetzende Feld angezeigt wird. Der Computer gibt so lange Blinkzeichen, wie die HINT-Taste in gedrückter Stellung bleibt. Der so angezeigte Zug ist der Zug, den der Computer von Ihnen erwartet. Wann immer Sie am Zuge sind und über Ihren Zug nachdenken, denkt auch der Computer über seinen Gegenzug nach! Wenn Sie also den Zug ausführen, den der Computer von Ihnen erwartet, kann er oftmals unverzüglich zum Gegenzug ansetzen.

13. Wenn der Computer denkt

Es gibt drei Funktionen, die Sie vollziehen können, während der Computer nachdenkt. Bei Druck auf die TAKE-BACK-Taste bricht der Computer den Denkvorgang ab, ohne einen Zug vorzunehmen. Drücken Sie die MOVE-Taste, bricht der Computer das Denken ab und führt den Zug aus, der zu dem Zeitpunkt als der beste erscheint. Wenn Sie wissen wollen, wie die Zugvorbereitung des Computers aussieht, können Sie die HINT-Taste (Spieltip) drücken — der Computer zeigt durch Blinken den Zug an, der ihm zu dem Zeitpunkt als der beste erscheint (und drücken Sie dann die MOVE-Taste, wird der Computer genau diesen Zug ausführen).

Das Anzeigen durch Blinken erfolgt so lange, wie Sie die HINT-Taste in gedrückter Stellung halten.

14. Mehfach-Zug

Wenn Sie die Taste MULTI MOVE bedienen, versetzen Sie den Computer in eine Spezial-Spielart. In dieser Spielart scheut der Computer davor zurück, einen bestimmten Zug zu vollführen, und der Spieler nimmt den Zug für den Computer vor, den er so akzeptiert, als hätte er ihn selbst vorgenommen. Diese Spielart beeinträchtigt allerdings nicht die Fähigkeit des Computers, unzulässige Züge zu überwachen.

Diese Spielart kann dann angewandt werden, wenn Sie den Computer zu einem bestimmten Zug zwingen wollen, nachdem Sie Ihren Zug durchgeführt haben. Diese Spielweise hat auch eine Art Schiedsrichterfunktion bei einer Schachpartie zwischen zwei Spielern mit Computer, da er hierbei unzulässige Züge beider Spieler überwacht.

Drücken Sie die Taste MULTI MOVE ein zweites mal, kehrt der Computer zur normalen Spielart zurück.

15. Klangeffekte

Wenn Sie Ihren Computer lieber ohne Klangsignale bedienen, drücken Sie einfach die Taste SOUND/COLOUR. Durch wiederholte Bedienung dieser Taste werden die Klangeffekte wieder angestellt.

16. Überprüfen der Position

Im Falle einer Unklarheit des Figurenstandes – nachdem Sie z. B. etwa die Figuren auf dem Brett durcheinandergebracht haben – kann Ihnen der Computer aufgrund seines Gedächtnisspeichers zeigen, wo jede einzelne Figur zu stehen hat.

Drücken Sie eine mit einem Figurentyp markierte Taste, zeigt Ihnen der Computer, wo die Figuren dieses Typs stehen, indem er eine waagerechte Reihe und eine oder mehrere senkrechte (von Spieler zu Spieler laufende) Reihe ausleuchtet. Eine weiße Figur wird durch eine feststehende Lampe in einer vertikalen, eine schwarze Figur durch eine blinkende Lampe in einer vertikalen Reihe kenntlich gemacht. Bei erneutem Druck auf dieselbe Taste erscheint in gleicher Weise die Anzeige der

nächsten horizontalen Reihe. Befinden sich keine weiteren Figuren dieses Typs auf dem Brett, gibt der Computer das Fehler-Signal.

17. Aufstellen der Figuren

Durch Druck auf die Taste ENTER POS bereiten Sie den Computer auf das Aufstellen der Figuren vor. Das Kennzeichnungslicht für ENTER POS leuchtet zusammen mit dem Kennzeichnungslist für WEISS auf.

Drücken Sie die Taste NEW GAME, entfernen Sie alle Figuren vom Brett.

Wenn Sie nun eine der Figurentasten drücken, kann eine Figur jenes Typs aufgestellt oder entfernt werden.

Wurde das Schachbrett vorher nicht abgeräumt, kann es bei Druck auf eine der Figurentasten passieren, daß die Figuren jenes Typs auf dem Brett angezeigt werden — wie unter Kapitel 16 "Überprüfen der Positionen" beschrieben.

Wurde das Schachbrett bereinigt, leuchten für keine der gedrückten Figuren waagerechte oder senkrechte Reihenanzeigelampen auf.

Wollen Sie eine Figur des vorher eingespeicherten Typs vom Brett nehmen (und wurde das Brett nicht bereinigt), drücken Sie einfach auf das durch die Lichtkoordinaten angezeigte Feld — die Kennzeichnungslampe der senkrechten Reihe erlischt.

Wenn Sie eine zusätzliche Figur des vorher eingespeicherten Typs (auf einem leeren Feld) aufstellen, drücken Sie lediglich auf dieses leere Feld — die Kennzeichnungslampen für die beiden Koordinaten leuchten auf.

Wollen Sie eine schwarze Figur aufstellen, bedienen Sie die Taste SOUND/COLOUR, woraufhin die Kennzeichnungslampe für SCHWARZ aufleuchtet. Drücken Sie dann das zu besetzende Feld, worauf die waagerechten Kennzeichnungslampen leuchten und die senkrechten Lampen aufblinken. (Während des Programmiervorgangs für die Figurenaufstellung dient die Taste SOUND/COLOUR der Wahl der Farbe.)

Will man vom Programmiervorgang zur Figurenaufstellung auf eine normale Spielart umstellen, geht man folgendermaßen vor:

A. Versichern Sie sich, daß die Kennzeichnungslampe für die Farbe die Seite anzeigt, auf der Sie bei Spielaufnahme spielen wollen (andernfalls Taste SOUND/COLOUR drücken).

B. Wenn der Computer bei Spielaufnahme den ersten Zug ausführen soll, muß die MOVE-Taste bedient werden. Dies zwingt den Computer zum Spielauftakt.

C. Verstellen Sie die Spielstufentaste (LEVEL) während des Programmiervorgangs zur Figurenaufstellung bringen Sie den Computer aus dieser Betriebsart in den normalen Spielbetrieb.

D. Dasselbe geschieht, wenn Sie während des Programmiervorgangs zur Figurenaufstellung die Taste ENTER POS bedienen.

Drücken Sie niemals die Taste HINT während des Programmierbetriebs; hierdurch wird der Computer einem speziellen Fabriktestverfahren unterworfen.

18. Problemstufe

Schwierigkeitsstufe H ist eine besondere Problemstufe, in der Aufgaben der Mattsstellung bis hin zu Matt in vier Zügen gelöst werden können. Stellen Sie die Figuren auf wie im vorigen Kapitel beschrieben. Stellen Sie nun Stufe H ein und drücken Sie die MOVE-Taste, um den Computer spielen zu lassen. Der Computer denkt so lange nach, bis er die Mattposition gefunden hat; dann wird er den ersten Zug der Mattstellungsreihenfolge vornehmen. Danach können Sie einen gegnerischen Zug machen, worauf der Computer den nächsten Zug in der Mattfolge findet, usw.

Falls es kein erzwungenes Matt in vier Zügen gibt oder wenn Sie den Computer mittels Druck auf die MOVE-Taste unterbrechen, schaltet der Computer die Kennzeichnungslampe für Matt an, ohne einen Zug auszuführen.

Matt in zwei Zügen dauert gewöhnlich 1 Minute, während Matt in vier Zügen mehrere Stunden dauern kann.

19. Speicher

Sollten Sie eine Partie unterbrechen und später wieder aufnehmen wollen, stellen Sie den Schalter ON/OFF/SAVE auf SAVE. Hierdurch kann der Computer die gesamte Aufstellung der Schachpartie in seinem Speicher bei minimalem Stromverbrauch aufzeichnen. Wenn Sie später wieder einschalten (ON), können Sie die Partie dort wieder aufnehmen.

TEIL ZWEI: SO SPIELT MAN SCHACH

Das Schachspiel ist leicht zu erlernen, jedoch kann es ein ganzes Leben dauern, um das Spiel zu meistern. Obwohl viele Menschen meisterhafte Spieler geworden sind, hat dieses komplizierte und scharfsinnige Spiel seinen absoluten Meister noch nicht gefunden. Es gibt nicht viele Regeln zu erlernen, jedoch ist es wichtig, einige wesentliche Grundregeln zu

beherrschen, ohne die Sie eine Schachpartie nicht in ihrem vollsten Umfang genießen können und ohne deren Kenntnis ein gegnerischer Zug, den Sie für unmöglich gehalten hätten, Sie vielleicht manchmal verblüffen kann.

In diesem Teil Ihrer Bedienungsanleitung sind die offiziellen Schachregeln niedergelegt, wie sie vom Internationalen Schachverband (F.I.D.E.) festgesetzt wurden. Einige dieser Regeln haben wir ein wenig erklärt oder anhand eines Beispiels erläutert, um Ihnen das Erlernen dieses wunderbaren Spiels zu erleichtern. Wir haben dasselbe Nummerierungssystem wie bei den FIDE-Schachregeln beibehalten, jedoch haben wir einige der Regeln ausgelassen, die nur bei Schach-Turnieren Anwendung finden.

ARTIKEL 1: EINFÜHRUNG

Ein Schachspiel ist ein Spiel zwischen zwei Spielgegnern, bei dem Figuren auf einem quadratischen Brett, genannt "Schachbrett", bewegt werden.

ARTIKEL 2: DAS SCHACHBRETT UND SEINE ANORDNUNG

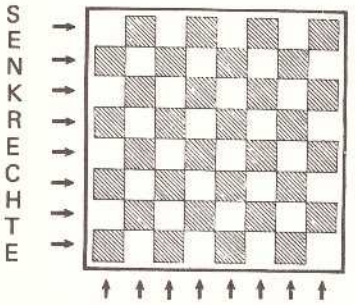
2.1 Das Schachbrett besteht aus 64 gleichen, abwechselnd hellen ("weißen") und dunklen ("schwarzen") Quadraten.

2.2 Das Schachbrett wird so zwischen den Spielern aufgestellt, daß sich zur Rechten jedes Spielers ein weißes Eckfeld befindet.

2.3 Die acht Quadratreihen, die vom Schachbrettrand nahe dem einen Spieler zum Schachbrettrand nahe dem anderen Spieler verlaufen, nennt man "Senkrechte".

2.4 Die acht Quadratreihen, die von einem Schachbrettrand zum anderen und rechtwinklig zu den "Senkrechten" verlaufen, sind die "Waagerechten".

2.5 Die Quadratreihen derselben Farbe, von Ecke zu Ecke verlaufend, sind die "Diagonalen".



ARTIKEL 3: DIE FIGUREN UND IHRE ANORDNUNG

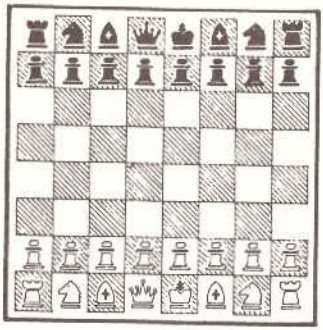
3.1 Bei Spielbeginn hat einer der Spieler 16 helle (Weiße") Figuren, der andere Spieler hat 16 dunkle ("schwarze") Figuren.

3.2 Es sind dies folgende Figuren:

Ein weißer König	gewöhnlich	unter	folgendem	Symbol	♔
Eine weiße Dame	"	"	"	"	♕
Zwei weiße Türme	"	"	"	"	♖
Zwei weiße Läufer	"	"	"	"	♗
Zwei weiße Springer	"	"	"	"	♘
Acht weiße Bauern	"	"	"	"	♙

Ein schwarzer König	gewöhnlich	unter	folgendem	Symbol	♚
Eine schwarze Dame	"	"	"	"	♛
Zwei schwarze Türme	"	"	"	"	♜
Zwei schwarze Länfer	"	"	"	"	♝
Zwei schwarze Springer	"	"	"	"	♞
Acht schwarze Bauern	"	"	"	"	♟

3.3 Die Ausgangstellung der Figuren auf dem Schachbrett ist wie folgt:



ARTIKEL 4: SPIELDURCHFÜHRUNG

4.1 Die beiden Spieler machen abwechselnd einen Zug nach dem anderen. Der Spieler mit den weißen Figuren macht den ersten Zug.

4.2 Ein Spieler ist "am Zuge", wenn er mit dem Spiel an der Reihe ist.

ARTIKEL 5: ALLGEMEINE DEFINITION DER ZÜGE

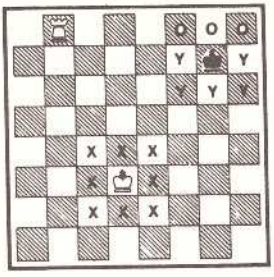
5.1 Mit Ausnahme des Rochierens (Artikel 6.1) ist ein Zug das Versetzen einer Figur von einem quadratsichen Feld auf ein anderes, entweder freies oder von einer gegnerischen.Figur besetztes Feld.

5.2 Keine der Figuren, mit Ausnahme des Turmes beim Rochieren und des Springers (Artikel 6.5), darf ein von einer anderen Figur besetztes Feld überspringen.

5.3 Eine Figur, die auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld gerückt wird, nimmt diese als Teil desselben Zuges ein. Die eingenommene Figur muß von dem schlagenden Spieler unverzüglich vom Schachbrett entfernt werden. Siehe Artikel 6.6b zu "Einnahme en passant".

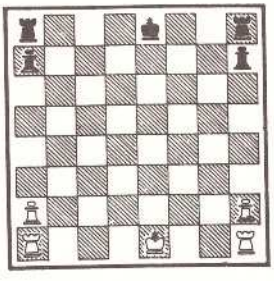
ARTIKEL 6: DIE ZÜGE DER EINZELNEN FIGUREN

6.1 Der König. Außer beim Rochieren rückt der König auf jedes benachbarte Feld, das nicht von einer Figur des Gegners angegriffen wird.

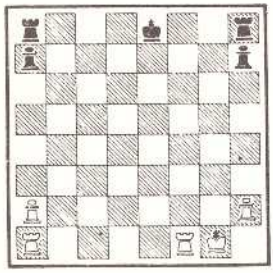


Beispiel: Bei obiger Spielposition darf der weiße König auf jegliches mit"X" markierte Feld gestellt werden. Der schwarze König darf auf jedes mit "Y" markierte Feld rücken, nicht jedoch auf die mit "0" gekennzeichneten Felder, da diese vom weißen Turm angegriffen werden.

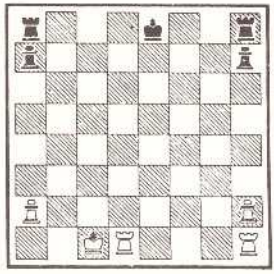
Rochieren ist ein Zug von König und einem der Türme, der als ein einziger Zug (des Königs) zählt und folgendermaßen ausgeführt wird: der König wird aus seiner ursprünglichen Stellung zwei Felder weiter in Richtung einer der beiden Türme auf derselben Waagerechten versetzt; danach wird der Turm, in dessen Richtung sich der König bewegt hat, über den König hinweg auf das Feld unmittelbar neben dem König gesetzt.



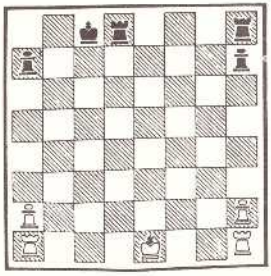
Beispiele: Weiß kann nach rechts rochieren und erreicht dabei folgende Position:

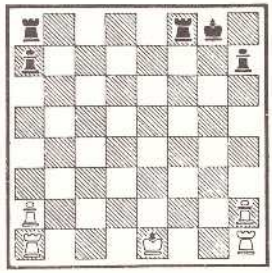


Oder Weiß rochiert nach links in die nachfolgende Stellung:



Ebenso kann Schwarz nach links order rechts rochieren und dabei eine der unten gezeigten Stellungen einnehmen:





Rochieren ist nicht möglich, wenn

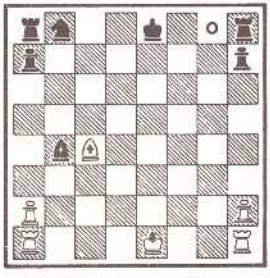
(a) der König bereits versetzt wurde, oder

(b) der Turm, mit dem rochiert werden soll, bereits versetzt wurde.

Rochieren wird vorübergehend unterbunden,–

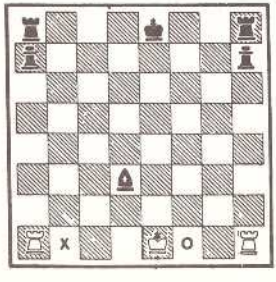
(a) wenn des Königs ursprüngliches Feld oder das vom König zu überspringende Feld oder das vom König zu besetzende Feld von einer gegenerischen Figur angegriffen wird, oder

(b) wenn sich zwischen dem König und dem Turm, in dessen Richtung der König sich bewegen will, irgendeine Figur befindet.



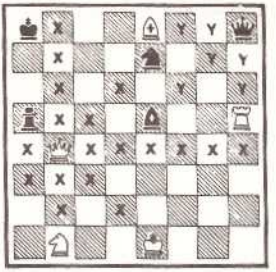
Beispiel: Hier kann Weiß *nicht rochieren, da* der weiße König vom schwarzen Läufer angegriffen wird.

Schwarz kann nicht nach links rochieren, da das Feld neben dem Turm vom schwarzen Springer besetzt ist. Wird der Springer jedoch von diesem Feld entfernt, kann Schwarz nach links rochieren. Ebenso kann Schwarz nicht nach rechts rochieren, da der schwarze König damit auf das mit "0" markierte Feld käme, das vom weißen Läufer angegriffen wird.



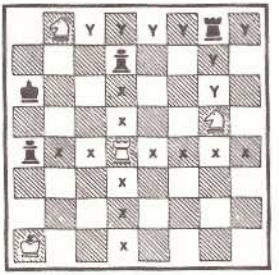
Hier kann Weiß nicht nach rechts rochieren, da das mit "0" markierte Feld, das vom König überquert würde, vom schwarzen Läufer angegriffen wird; jedoch kann Weiß nach links rochieren, da - obwohl das mit "X" gekennzeichnete Feld vom schwarzen Läufer angegriffen wird - der König dieses Feld nicht überqueren muß und auf diesem auch nicht zu stehen kommt.

6.2 Die Dame. Die Dame kann auf jedes Feld (mit Ausnahme der Einschränkung laut Artikel 5.2) in der Waagerechten, Senkrechten oder Diagonalen, in der sie sich befindet, gesetzt werden.



Beispiel: Die weiße Dame kann sich auf jedes mit "X" markierte Feld bewegen und kann ebenfalls den schwarzen Springer oder den schwarzen Bauern einnehmen.
Ebenso kann die weiße Dame auf jedes mit "Y" markierte Feld gestellt werden und den weißen Läufer oder den weißen Turm einnehmen.

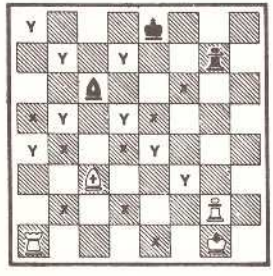
6.3 Der Turm. Der Turm rückt auf jedes Feld (mit Ausanahme der Einschränkung lt. Artikel 5.2) in der Waagerechten oder Senkrechten, in der er sich befindet.



Beispiel: Der weiße Turm kann auf jedes Feld mit "X" gestellt werden und kann einen der schwarzen Bauern einnehmen.

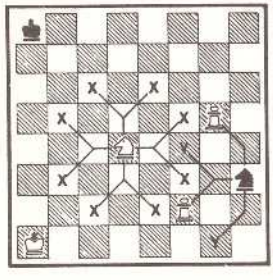
Der schwarze Turm kann auf jedes Feld mit "Y" gesetzt werden und kann einen der weißen Springer einnehmen.

6.4 Der Läufer. Der äufer kann auf jedes Feld (mit Ausnahme der Einschränkung lt. Artikel 5.2) auf den Diagonalen, auf denen er sich befindet, versetzt werden.



Beispiel: Der weiße Läufer kann auf jedes Feld mit "X" rücken und den schwarzen Bauern einnehmen.
Der schwarze Läufer kann auf jedes Feld mit "Y" rücken und den weiße Bauern einnehmen.

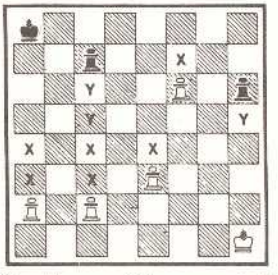
6.5 Der Springer. Der Zug des Springers besteht aus zwei Schritten: zuerst einen Schritt um ein Feld entlang der Waagerechten oder der Senkrechten; dann - sich weiter vom Ausgangsfeld entfernend - einen Schritt um ein Feld entlang einer Diagonalen.



Beispiele: Der weiße Springer kann auf jedes mit "X" markierte Feld rücken.
Der schwarze Springer kann auf eines der mit "Y" gekennzeichneten Felder rücken und einen der beiden weißen Bauern einnehmen.

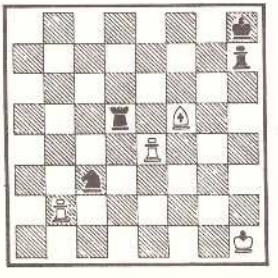
6.6 Der Bauer.
Der Bauer bewegt sich nur vorwärts.

(a) Außer bei einer Einnahme bewegt er sich von seinem Ausgangsfeld um entweder ein oder zwei Felder entlang der Senkrechten, auf der er sich befindet; bei weiteren Zügen rückt er um ein leeres Feld vorwärts, entlang der Senkrechten. Bei Einnahme einer anderen Figur kann er um ein Feld entlang den Diagonalen, auf denen er sich befindet, vorwärts versetzt werden.



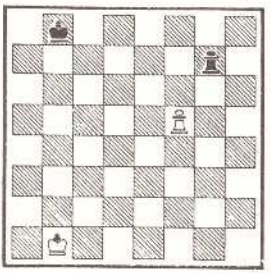
Beispiele: Die weißen Bauern können auf alle Felder mit "X" rücken. Beachten Sie, daß nur diejenigen Bauern um ein oder zwei Felder vorwärts rücken dürfen, die noch auf ihrem Ausgangsfeld stehen.

Die schwarzen Bauern können auf alle mit "Y" gekennzeichneten Felder gesetzt werden.

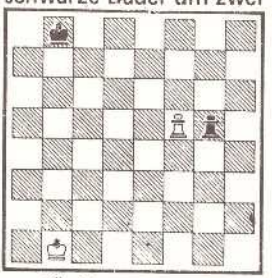


Die weißen Bauern können den schwarzen Springer oder Turm einnehmen. Der schwarze Bauer kann jedoch nicht den weißen Läufer einnehmen, da er - obwohl ein Bauer bei seinem ersten Zug um zwei Felder vorrücken darf - keine Figur einnehmen kann, die zwei Felder entfernt auf einer Diagonalen steht.

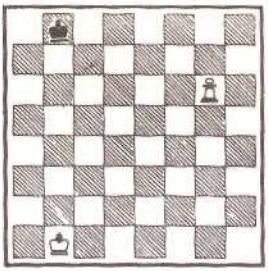
(b) Ein Bauer, der ein Feld angreift, das von einem gegnerischen Bauern übersprungen wurde, als dieser von seinem Ausgangsfeld in einem Zug um zwei Felder weitergesetzt wurde, darf diesen gegnerischen Bauern einnehmen, als ob dieser nur um ein Feld versetzt worden wäre. Diese Art der Einnahme kann nur während eines Zuges vorgenommen werden, der unmittelbar einem solchen Vormarsch folgt. Man nennt dies "Einnahme en passant".



Beispiel: Wenn der schwarze Bauer um zwei Felder vorrückt ....

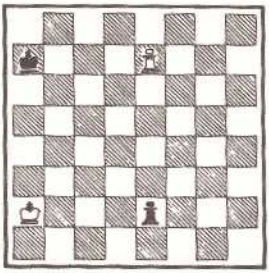


..... kann ihn der weiße Bauer en passant schlagen.

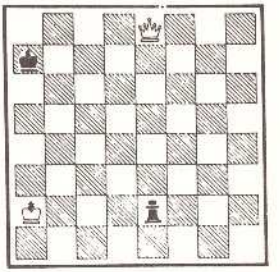


Wird diese Einnahme aber nicht sofort vorgenommen, verliert Weiß das Recht, diesen speziellen schwarzen Bauern en passant einzunehmen.

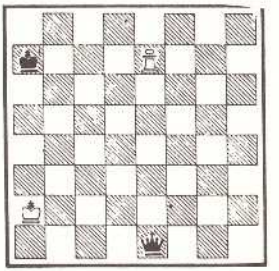
(c) Bei Erreichen der letzten Waagerechten muß ein Bauer sofort als Teil desselben Zuges gegen eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer derselben Farbe ausgetauscht werden, je nach Belieben des Spielers und ungeachtet der noch auf dem Schachbrett befindliche anderen Figuren. Das Austauschen eines Bauern nennt man "Umwandlung"; Bewegung der umgewandelten Figuren erfolgt unverzüglich.



Beispiele: Ist Weiß am Zuge, kann der Bauer bis zur letzten Waagerechten vorgestellt werden, wo er umgewandelt wird.



Ist hingegen Schwarz am Zuge, kann der schwarze Bauer bis zur letzten Waagerechten vorgerückt und umgewandelt werden.



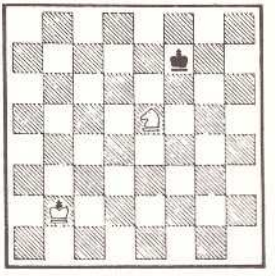
Beachten Sie, daß es bei diesem Beispiel von größter Wichtigkeit ist, wer am Zuge ist. Ist Weiß als nächstes an der Reihe, kann Weiß den Bauern in eine Dame umwandeln, und falls dann Schwarz beim nächsten Zug die Umwandlung vornimmt, kann die weiße Dame die schwarze Dame einnehmen. Wenn andererseits Schwarz zuerst umwandelt, kann die schwarze Dame eine umgewandelte weiße Figur einnehmen.

BESONDERE ANMERKUNG:

Obwohl die Schachregeln die Umwandlung eines Bauern in Springer, Läufer, Turm oder Dame - je nach Belieben zulassen, wählt ENTERPRISE "S" stets die Dame, da dies die wertvollste Figur ist, die in solchen Fällen fast immer von guten Schachspielern gewählt wird.

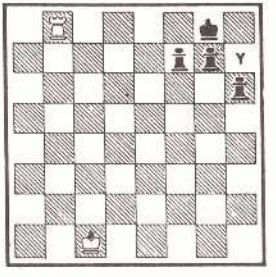
ARTIKEL 10: SCHACH

10.1 Der König ist schach, wenn das von ihm besetzte Feld von einer Figur des Gegners angegriffen wird. In diesem Fall spricht man von " schachsetzen des Königs".

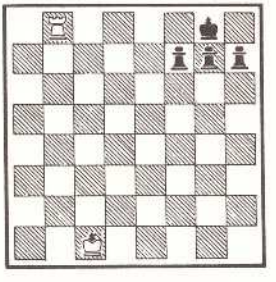


Beispiel: Hier setzt der weiße Springer den schwarzen König schach.

10.2 Schach muß mit dem unmittelbar folgenden Zug abgewehrt werden. Wenn Schach nicht pariert werden kann, spricht man von "Matt" (siehe Artikel 11.1).

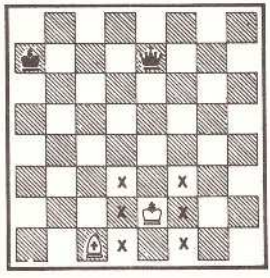


Beispiele: Hier setzt der weiße Turm den schwarzen König schach. Schwarz hat hier keine Wahl - der König muß auf das mit "Y" markierte Feld gestellt werden, weil es keine andere Möglichkeit gibt, Schach abzuwehren.

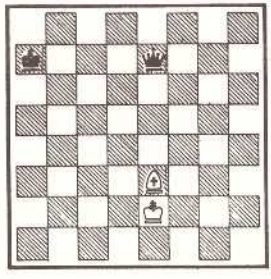


Ohne Fluchtfeld und ohne Möglichkeit, den weißen Turm einzunehmen oder eine Figur zwischen Turm und König zu bringen, wird Schwarz mattgesetzt.

10.3 Eine Figur, die dem König ihrer eigenen Farbe den Schach blockiert, kann selbst den gegnerischen König schachsetzen.



Beispiel: Hier bietet die weiße Dame dem schwarzen König Schach. Weiß hat eine Reihe von Möglichkeiten, Schach abzuwehren, indem der König entweder auf eines der mit "X" markierten Felder rückt oder indem der Läufer behindert wird.



Behindert Weiß den Läufer, bietet der Läufer selbst dem schwarzen König Schach.

ARTIKEL 11: GEWONNENES SPIEL

11.1 Das Spiel wird von dem Spieler gewonnen, der den König seines Gegners mattgesetzt hat. (Wenn Sie ENTERPRISE "S" mattsetzen, leuchtet die "Stalemate"-Lampe auf.)

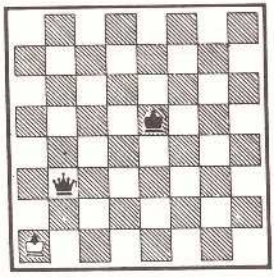
11.2 Das Spiel wird von einem Spieler gewonnen, wenn sein Gegner erklärt, daß er das Spiel aufgibt.

Sollten Sie sich in einer sehr schlechten Spiellage befinden bei der Sie sicher sind, daß ENTERPRISE "S" Sie schlagen wird, können Sie sich für Spielabbruch und Neubeginn entscheiden.

ARTIKEL 12: UNENTSCHIEDENES SPIEL

Eine Partie ist unentschieden, –

1. wenn der König des Speilers, der am Zuge ist, nicht schachgesetzt ist und der Spieler keinen zulässigen Zug ausführen kann. In diesem Fall wurde der König "pattgesetzt". (Wenn Sie ENTERPRISE "S" attgesetzt haben, leuchtet die "Stalemate"-Lampe auf.)



Beispiel: Wenn Weiß als nächstes am Zuge ist, jedoch keinen zulässigen Zug vornehmen kann, und wenn der weiße König nicht schachgesetzt ist, wurde der weiße König -obwohl Schwarz im Spielvorteil ist - pattgesetzt, und die Partie ist unentschieden.

2. Unentschieden nach Vereinbarung zwischen beiden Spielern:

Da Sie den Fall nicht mit Ihrem ENTERPRISE "S" besprechen und damit ein Unentschieden vereinbaren können, ist es Ihrer Beurteilung der Situation überlassen, wann eine Partie abzubrechen und als unentschieden anzusehen ist. Hier einige nützliche Richtlinien:

a) wenn ein Sieg für einen der beiden Gegner unmöglich ist. z.B., wenn eine Seite einen König und einen Läufer hat und die andere Seite nur einen König. Der Spieler mit dem zusätzlichen Läufer kann nicht gewinnen, egal, wie schlecht sein Genner spielt.

b) wenn keine Seite irgendeinen Fortschritt in Aussicht hat. Dies kann daran deutlich werden, daß beide Spieler mit derselben Figur drei - oder mehrmals vor- und zurückziehen, oder daran, daß eine ganze Reihe von Zügen vorgenommen wird, ohne daß einer der Spieler irgendeine Figur einnimmt oder einen seiner Bauern nach vorn bringt.

. . . . . .

Nun, da Sie gelernt haben, wie man Schach spielt, wünschen wir Ihnen viele Stunden der Spielfreude mit ENTERPRISE "S"