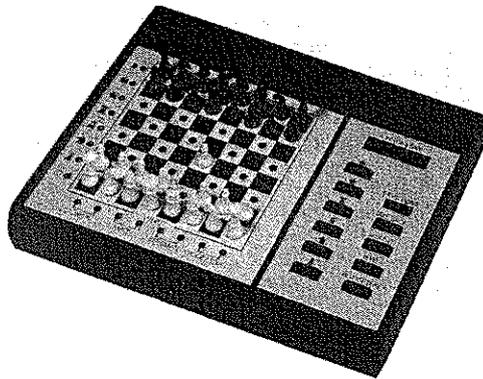


PORTACHESS



Bedienungsanleitung

© 1982 Das im Sensorischen Elektronischen Schachspiel
enthalten und in dieser Anleitung beschriebene
Programm ist durch das Copyright der Firma
Newcrest Technology Limited geschützt.

EINFÜHRUNG

In **PORTACHESS** haben Sie einen idealen Schachgegner. Leicht auf Reisen mitzunehmen, können Sie Ihren Computer jederzeit zu einem Spiel herausfordern. Gegen den Computer zu spielen ist einfach - setzen Sie die Figuren auf dem Reiseschachbrett genauso wie auf einem richtigen Schachbrett. Wird das Spiel an irgend einer Stelle abgebrochen, zeichnet **PORTACHESS** die Spielpositionen in seinem Speicher auf, und Sie können genau dort weiterspielen, wann immer Sie wollen.

Ihre Bedienungsanleitung besteht aus zwei Teilen. Der erste Teil gibt Ihnen Anweisungen zur Bedienung des **PORTACHESS**; im zweiten Teil lernen Sie, wie man Schach spielt, falls Sie ein unerfahrener Spieler oder absoluter Neuling sind. Wenn Sie bereits Schachspieler sind, lesen Sie einfach nur die ersten 7 Seiten dieses Anleitungsbuches. Wie auch immer - wir garantieren Ihnen viele Stunden der Spielfreude.

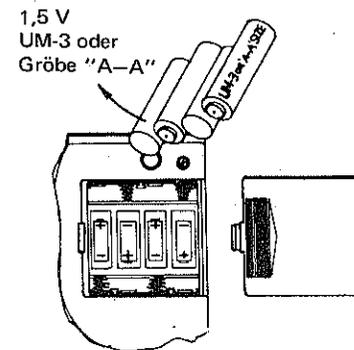
INHALT

TEIL 1: BEDIENUNG DES PORTACHES	1
1. Batterien	1
2. Spielbeginn	1
3. Besondere Züge	2
4. Schachmatt - Patt - Neues Spiel	3
5. Falsche Züge	3
6. Spielunfähigkeitsgrade	4
7. Seitenwechsel	5
8. Zurückziehen eines Zuges	6
9. Erstellen einer Spielposition	7
10. Überprüfen einer Spielposition	7
11. Klangeffekte	9
12. Speicher	9

TEIL 2: SO SPIELT MAN SCHACH	9
Einführung	10
Das Schachbrett und seine Anordnung	10
Die Figuren und ihre Anordnung	10
Spieldurchführung	12
Allgemeine Definition der Züge	12
Die Züge der einzelnen Figuren	12
König	12
Rochieren	16
Dame	16
Turm	17
Läufer	18
Springer	18
Bauer	18
Den Bauern en passant schlagen	20
Umwandlung des Bauern	21
Schach	23
Matt (Schachmatt)	23
Gewonnenes Spiel	25
Unentschiedenes Spiel	25
Patt	26
Nach Vereinbarung	26

TEIL 1: BEDIENUNG DES PORTACHESS

1. BATTERIEN



2. SPIELBEGINN

Stecken Sie die Figuren in ihrer Ausgangsposition in das Schachbrett ein und stellen Sie den Schalter ON/OFF/SAVE auf ON. Sie hören sogleich ein typisches Tonsignal und sehen drei rote Lampen aufleuchten. Zwei davon sind mit den Worten **YOUR MOVE** (Ihr Zug) bezeichnet. Die dritte am linken Schachbrettrand befindet sich unmittelbar neben einem kleinen weißen Quadrat. Der Computer zeigt an, daß er bereit ist und Sie mit den weißen Figuren am Zuge sind.

Bevor Sie anfangen, können Sie den Spielfähigkeitsgrad des Computers wie gewünscht einstellen. Siehe Kapitel 6.

Wenn Sie Weiss spielen wollen, gehen Sie mit Ihrem ersten Zug wie folgt vor:

- (a) Drücken Sie die zu bewegende Figur nieder.
Es wird ein Piepston hörbar, und zwei rote Lampen leuchten auf

eine am Ende der waagerechten Reihe und eine am unteren Ende der senkrechten (von Spieler zu Spieler laufenden) Reihe, in der sich Ihre Figur befindet.

(b) Bringen Sie Ihre Figuren in das gewünschte Feld und drücken Sie sie beim Einstecken nieder.

Der Piepston erklingt erneut. Der Computer hat Ihren Zug registriert und kalkuliert den Gegenzug. Während dieser Zeit sehen Sie eine Reihe roter Lampen in schneller Reihenfolge blinken.

Sobald der Computer sich über seinen Zug im klaren ist, stößt er einen typischen dreifachen Piepston aus und zwei Lampen leuchten auf. Diese Lampen kennzeichnen die waagerechte und senkrechte Reihe, in der sich die vom Computer zu bewegende Figur befindet.

Drücken Sie die gekennzeichnete Figur nieder. Die Lampen ändern nun ihre Position und deuten somit auf ein neues Feld. Bringen Sie die Figur des Computers in dieses Feld und drücken Sie sie nieder. Es erscheint nun wieder **YOUR MOVE**. Weiteres Vorgehen wie gehabt.

Wenn Sie **SCHWARZ** spielen wollen, beginnen Sie durch Drücken der Bedienungstaste **PLAY**; der Computer macht nun den Eröffnungszug. Wenn Sie anschließend am Zuge sind (**YOUR MOVE**), leuchtet die Lampe neben dem kleinen schwarzen Quadrat auf.

3. BESONDERE ZÜGE

Einnahme Die Einnahme einer Figur (für Sie selbst oder den Computer) erfolgt in gleicher Weise wie jeder andere Zug. Die siegende Figur wird in ihr altes und neues Feld eingedrückt, während die besiegte Figur ohne Eindrücken vom Brett entfernt wird. Auf gleiche Art erfolgt auch die essant-Einnahme des Bauern.

Rochieren Wenn Sie rochieren wollen, machen Sie den Zug mit dem König, indem Sie die Figur in gewohnter Weise niederdrücken, aber bewegen Sie den Turm ohne Druck. Will der Computer rochieren, zeigen die Lampen nur den Zug des Königs an. Führen Sie den Zug mit

beiden Figuren aus, indem Sie nur den König niederdrücken, nicht aber den Turm.

Umwandlung des Bauern Wenn Sie einen Bauern bis zum gegnerischen brettende durchbringen, werden Sie ihn normalerweise sicherlich in eine Dame umwandeln, und **PORTACHESS** nimmt dies auch als gegeben an es sei denn, Sie geben andere Anweisung. Soll die Umwandlung in Turm, Läufer oder Springer erfolgen, drücken Sie die entsprechend markierte Taste (auf der rechten Seite des Schachbretts); tun Sie dies, nachdem Ihr Turm in das zu verlassende Feld eingedrückt wurde, aber bevor Sie ihn in sein Umwandlungsfeld drücken. Nimmt **PORTACHESS** die Umwandlung eines seiner eigenen Bauern vor, ist dies immer in eine Dame.

Schach Wenn der Computer Ihrem König Schach bietet, leuchten die mit **CHECK** markierten Lampen so lange auf, bis Sie Ihren nächsten Zug ausführen (oder eine der Tasten - außer **SOUND** - drücken).

4. SCHACHMATT - PATT - NEUES SPIEL

Setzt eine Seite die andere schachmatt, leuchten die mit **MATE** bezeichneten Lampen auf. Die Lampe "Weiss" oder "Schwarz" zeigt an, welche Seite mattgesetzt wurde.

Sollte der Computer einen Zug ausführen, der Sie pattsetzt, leuchten die beiden **STALEMATE**-Lampen auf. +

Wenn Sie eine neue Partie spielen wollen, stellen Sie die Figuren neu auf und drücken Sie die Taste **NEW GAME**. Wollen Sie eine laufende Partie unterbrechen, drücken Sie die **NEW-GAME**-Taste zu einer Zeit, wenn Ihre Maschine nicht gerade einen Zug kalkuliert.

Beachten Sie, daß bei Aus- und anschließenden Einschalten des Gerätes (Schalter erst auf "off", dann auf "on") der Computer automatisch davon ausgeht, daß eine neue Partie beginnt.

5. FALSCHER ZUG

Wenn Sie einen unzulässigen oder unmöglichen Zug machen wollen, ertönt normalerweise das Fehler-Signal - ein unangenehmer Summton. Bei Ertönen dieses Signals führen Sie entweder einen zulässigen Zug aus, oder Sie drücken die Figur wieder in ihr Feld zurück und bewegen eine andere. (Siehe auch Kapitel 8.) Der Fehler-Summton wird auch dann

hörbar, wenn Sie eine Figur des Gegners drücken, während Sie am Zuge sind.

Führen Sie einen Zug des Computers aus und drücken Sie dabei eine Figur in das falsche Feld (oder Sie bedienen eine Taste außer **NEW GAME** oder **SOUND**), werden Sie einen schnellen Dreifach-Piepston anstelle des normalen einfachen Tons hören. Führen Sie in diesem Fall den Zug so aus, wie von den Anzeigelampen angegeben.

6. SPIELFÄHIGKEITSGRADE

PORTACHESS hat acht Spielfähigkeitsgrade. Die nachstehende Tabelle gibt die annähernde Durchschnittszeit an, die der Computer pro Schwierigkeitsgrad für einen Zug benötigt:

Anmerkung: Sollte es einmal vorkommen (was selten passiert), daß Sie am Gewinnen sind, aber versehentlich einen Zug machen, der den Computer pattsetzt, zeigt dieser seine Überraschung dadurch, daß er einen unzulässigen oder unmöglichen Zug ankündigt.

Fähigkeitsgrad	Zeit
1	5 sek.
2	10 sek.
3	15 sek.
4	3 min.
5	4 min.
6	10 min.
7	12 min.
8	14 min.

Beachten Sie dabei, daß die für einen bestimmten Zug benötigte Zeit manchmal erheblich von der für den betreffenden Fähigkeitsgrad vorgegebenen Durchschnittszeit abweichen kann. In einer schwierigen Brettposition - mit Königinnen und vielen anderen Figuren im Spiel - wird **PORTACHESS** vermutlich mehr Bedenkzeit benötigen als bei einer einfachen Position.*

Sie können zu jeder Zeit, während Sie am Zuge sind, herausfinden, in

welchem Spielfähigkeitsgrad der Computer gerade spielt. Drücken Sie zu diesem Zweck die Taste **LEVEL**, wobei am linken Schachbrettrand ein oder mehrere Lampen aufleuchten. Ist nur die untere Lampe erleuchtet, spielt der Computer auf Stufe 1; leuchten 2 Lampen auf, ist Stufe 2 eingestellt - und so weiter.

- + Anhand der blinkenden Lampen während der Bedenkzeit des Computers können Sie feststellen, welchen Zug er für jede Phase seiner Analyse für den besten hält. Die Lampen kennzeichnen schließlich die zu bewegende Figur und das zu besetzende Feld.

Wenn der Fähigkeitsgrad angezeigt wird, können Sie ihn auf Wunsch ändern, indem Sie die **LEVEL**-Taste ein- oder mehrmal betätigen. Jeder Tastendruck bringt Sie auf eine höhere Spielstufe - oder nach Stufe 8 wieder zurück auf Stufe 1.

Zeigen die Lampen den von Ihnen gewünschten Fähigkeitsgrad an, fahren Sie mit dem Spiel fort. Die Lampe erlischt bei Druck jeder anderen Taste (außer **SOUND**) oder irgend einer Figur. Der Fähigkeitsgrad bleibt unverändert, bis Sie ihn verstellen oder wenn eine neue Partie beginnt. (In diesem Fall stellt sich der Computer automatisch auf Stufe 1 ein.)

Wenn Sie den Fähigkeitsgrad prüfen oder verändern wollen, während der Computer über einen Zug nachdenkt, ist dies möglich, indem Sie zuerst die Taste **TAKE BACK** (siehe Kapitel 7) drücken.

Im Laufe einer Partie kann der Spielfähigkeitsgrad nach Wunsch beliebig oft geändert werden.

7. SEITENWECHSEL

Wenn Sie am Zuge sind und die **RESERVES PLAY**-Taste drücken, übernimmt der Computer die Seite, auf der Sie vorher gespielt haben und erwartet, daß Sie die andere Seite übernehmen. Sie können auf diese Weise die Seiten nach Wunsch beliebig oft wechseln.

Drücken Sie nach jedem Zug die Taste **RESERVES PLAY**, bringen Sie den Computer dazu, eine vollständige Partie gegen sich selbst zu spielen.

Während **PORTACHESS** über einen Zug nachdenkt, können Sie durch

Bedienen der Taste **TAKE BACK** einen Seitenwechsel vornehmen. Die Maschine bricht daraufhin die Kalkulation des Zuges ab und erwartet, daß Sie für die Seite, die an der Reihe ist, einen Zug ausführen.

8. ZURÜCKZIEHEN EINES ZUGES

Wenn Sie eine Ihrer Figuren in ihr Feld drücken, diese dann aber doch nicht bewegen wollen, drücken Sie sie einfach ein zweites mal nieder. Die für dieses Feld zuständigen Lampen erlöschen; sie können nun eine andere Figur bewegen.

Selbst wenn Sie den Zug schon ausgeführt haben, besteht noch die Möglichkeit, ihn zurückzuziehen. Drücken Sie die Taste **TAKE BACK** (gemäß Kapitel 7), während die Maschine ihren Zug auskalkuliert. Sobald dann die Lampe **YOUR MOVE** aufleuchtet, drücken Sie **TAKE BACK** erneut. Die Lampen weisen jetzt auf die Figur hin, die Sie als letzte bewegt haben. Wenn Sie diese Figur nun in ihr Feld drücken, zeigen die Lampen das Feld an, von dem diese Figur kam. Stellen Sie sie dorthin zurück und drücken Sie sie nieder. Sie dürfen nun anstelle dieses Zuges einen anderen ausführen.

Wenn Sie einen Zug zurückziehen möchten, nachdem der Computer bereits seinen Gegenzug angekündigt hat, müssen Sie zuerst diesen Zug wie angegeben ausführen. Dann drücken Sie die Taste **TAKE BACK** und bringen den Zug des Computers wieder zurück - in gleicher Weise wie soeben beschrieben. Sie können sich jetzt aussuchen, ob Sie entweder einen Zug für die Seite ausführen, auf der der Computer spielt, oder ob Sie die **TAKE-BACK-TASTE** drücken und Ihren eigenen letzten Zug zurückziehen wollen.

Die Taste **TAKE BACK** kann selbst dann betätigt werden, nachdem eine Seite schachmatt gesetzt worden ist!

Sollten Sie einen Zug zurücknehmen, vergessen Sie nicht, eine eventuell eingenommene Figur wieder zu ersetzen. (Stellen Sie die Figur wieder auf, ohne sie ein zweites mal in ihr Feld einzudrücken.) Die aufleuchtende Lampe neben dem entsprechenden Symbol links neben dem Spielbrett erinnert daran, um welche Figur es sich handelt.

9. ERSTELLEN EINER SPIELPOSITION

Durch angemessene wiederholte Betätigung der Taste **TAKE BACK** können Sie eine laufende Folge von zügen sowohl für Weiß als auch für Schwarz ausführen. Das heißt, daß Sie eine Partie mit jedem beliebigen Eröffnungszug Ihrer Wahl beginnen lassen können, oder daß Sie eine für Sie interessante Spielposition erstellen und dem Computer auftragen können, ab hier weiterzuspielen.

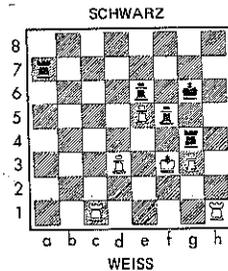
Hierzu machen Sie zuerst einen Zug für eine Seite (z.B. Weiss). Zeigt der Computer sofort seinen Gegenzug an (was durchaus vorkommen kann, wenn die Partie im Anfangsstadium ist), führen Sie diesen aus und nehmen ihn anschließend zurück, wie in Kapitel 8 beschrieben. Führen Sie dann einen beliebigen Zug mit Schwarz aus. Benötigt der Computer nun einige Bedenkzeit, brauchen Sie lediglich die Taste **TAKE BACK** zu bedienen, um den nächsten Zug für Weiss machen zu können, wie in Kapitel 7 beschrieben. Bei Einstellung des Computers auf einen hohen Spielfähigkeitsgrad ist der Vorgang normalerweise einfach: Sie machen einen Zug, bedienen die Taste **TAKE BACK**, spielen dann für die andere Seite, drücken wieder die **TAKE-BACK-Taste** - und so weiter, bis die gewünschte Spielposition hergestellt ist.

10. ÜBERPRÜFEN EINER SPIELPOSITION

Im Falle einer Verwirrung - wenn Sie z. B. entweder das Brett oder die Figuren durcheinander gebracht haben können Sie den Computer befragen, wo laut seinem Speicher die einzelnen Figuren stehen müssen. Dies geschieht mittels der 6 Tasten rechts vom Schachbrett. (Sollte die Maschine gerade einen Zug kalkulieren oder ankündigen, müssen Sie zuerst die Taste **TAKE BACK** drücken oder den Zug ausführen.)

Zur Überprüfung der Stellung der Bauern die entsprechende Taste () drücken. Das Licht am Ende der dritten waagerechten Reihe (dritte Reihe von unten) leuchtet auf und zeigt an, daß diese Reihe die nächstgelegene zur weißen Spielfeldseite ist, auf der sich Bauern befinden. Um anzuzeigen, auf welchen Feldern in dieser Reihe die Bauern stehen sollen, leuchten gleichzeitig die Lampen am unteren Ende der Reihen 'd' und 'g' (vierte und siebte Reihe von links) auf.

Nehmen wir das Beispiel folgender Spielposition:



Drücken Sie nun Taste () erneut. Die nächste Reihe mit Bauern ist die fünfte Waagerechte. Also leuchtet diese Lampe auf, zusammen mit der Lampe am unteren Ende der Reihe 'e'. Gleichzeitig blinkt die Lampe an der Reihe 'f' auf und ab und zeigt damit an, daß der Bauer in Feld 15 schwarz ist.

Taste () ein drittes mal drücken; die Lampe für die sechste waagerechte Reihe leuchtet auf, während das Licht am unteren Ende der Reihe 'e' blinkt. Drücken Sie nun Taste () ein viertes mal, ertönt das Fehler-Signal zum Zeichen dafür, daß sich außer den bereits angezeigten keine weiteren Bauern auf dem Brett befinden. (Der fünfte Druck auf die entsprechende Taste hat dieselbe Wirkung wie der erste Druck - der computerbeginnt von neuem mit der Demonstration der Stellung aller Bauern.)

Auf gleiche Weise kann auch die Stellung der Könige und Türme überprüft werden. Die Stellung weißer Figuren wird durch feststehende Lichter am Ende der waagerechten und senkrechten Reihe kenntlich gemacht, während die Stellung schwarzer Figuren durch ein blinkendes Licht am unteren Ende der senkrechten Reihen angezeigt wird.

Drücken Sie die Tasten 'Dame', 'Läufer' und 'Springer' hören Sie nur das Fehler-Signal, das anzeigt, daß sich keine dieser Figuren auf dem Brett befinden.

Nachdem Sie alle Figuren geprüft haben, die Sie prüfen wollten, fahren Sie mit der Partie fort.

11. KLANGEFFEKTE

Drücken Sie die Taste **SOUND**, wenn Ihr **PORTACHESS** ohne die hörbaren Töne spielen soll. Der Ton kann durch nochmaligen Druck derselben Taste wieder angestellt werden.

12. SPEICHER

Wenn Sie eine Partie unterbrechen und später wieder aufnehmen wollen, stellen Sie die Taste **ON/OFF/SAVE** auf Position **SAVE**. Der Computer speichert damit die Spielposition bei minimalem Stromverbrauch in seinem 'Gedächtnis'. Wenn Sie später weiterspielen wollen, stellen Sie den Schalter auf 'ON'.

TEIL 2: 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 Regeln zu beherrschen, ohne die Sie eine Schachpartie nicht in ihrem vollsten Umfang genießen können und ohne deren Kenntnis ein gegenerischer Zug, den Sie für unmöglich gehalten hätten, Sie eventuell 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

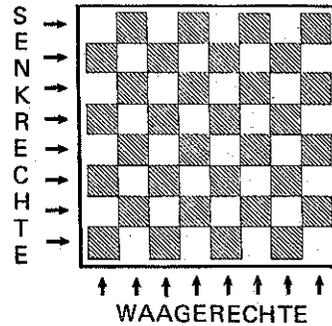
2.1 Das Schachbrett besteht aus 64 gleichen, abwechselnd hellen ("weißen") und dunklen (schwarzen") Quadraten.

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 von Schachbrettrand nahe dem einen Spieler zum Schachbrettrand nahe dem anderen Spieler laufen, sind die "Senkrechten".

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

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



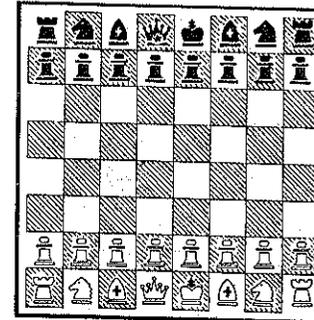
ARTIKEL 3: DIE FIGUREN UND IHRE ANORDNUNG

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	"	"		
Eine schwarze Dame	"			
Zwei schwarze Türme				
Zwei schwarze Läufer				
Zwei schwarze Springer				
Acht schwarze Bauern				

3.3 Die Ausgangsstellung 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 quadratischen Feld auf ein anderes, entweder freies oder von einer gegnerischen Figur besetztes Feld.

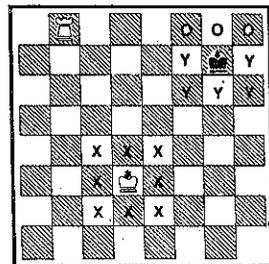
5.2 Keine der Figuren, mit Ausnahme des Turmes beim Rochieren und des Springers (Artikel 6.5), darf ein von einer anderen Figur besetztes Feld überspringen.

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

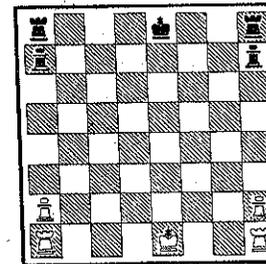
6.1 Der König

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

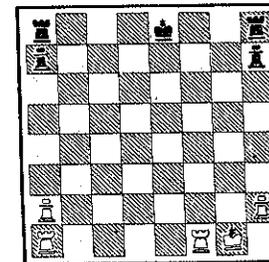


Beispiel: Bei obiger Spielposition darf der weiße König auf jegliches mit "X" markierte Feld gestellt werden. Der schwarze König darf auf jedes mit "Y" markierte Feld rücken, nicht jedoch auf die mit "O" gekennzeichneten Felder, da diese vom weißen Turm angegriffen werden.

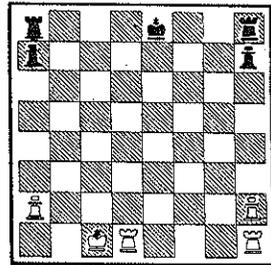
Rochieren ist ein Zug von König und einem der Türme, der als ein einziger Zug (des Königs) zählt und folgendermaßen ausgeführt wird: der König wird aus seiner ursprünglichen Stellung zwei Felder weiter in Richtung einer der beiden Türme auf derselben Waagerechten versetzt; danach wird der Turm, in dessen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



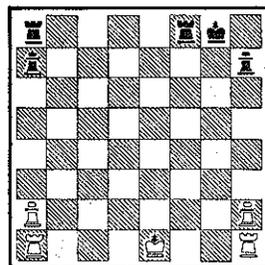
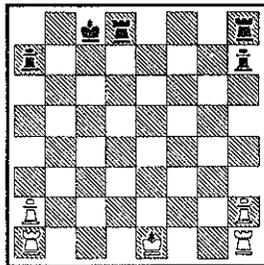
Beispiel: Weiß kann nach rechts rochieren und erreicht dabei folgende Position:



Oder Weiß rochiert nach links in die nachfolgende Stellung:



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



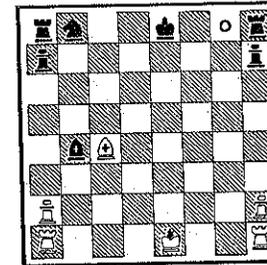
Rochieren ist nicht möglich, wenn

- (a) der König bereits versetzt wurde, oder
- (b) der Turm, mit dem rochiert werden soll, bereits versetzt wurde.

Rochieren wird vorübergehend unterbunden, –

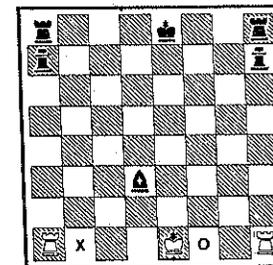
- (a) Wenn des Königs ursprüngliches Feld oder das vom König zu überspringende Feld oder das vom König zu besetzende Feld von einer gegnerischen Figur angegriffen wird, oder

- (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.

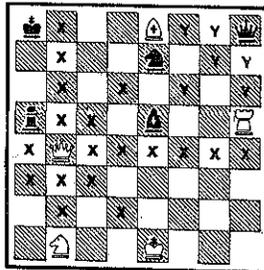
Schwarz kann nicht nach links rochieren, da das Feld neben dem Turm vom schwarzen Springer besetzt ist. Wird der Springer jedoch von diesem Feld entfernt, kann Schwarz nach links rochieren. Ebenso kann Schwarz nicht nach rechts rochieren, da der schwarze König damit auf das mit "0" markierte Feld käme,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



Hier kann Weiß nicht nach rechts rochieren, da das mit "O" 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.

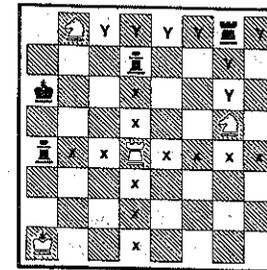


Beispiel: Die weiße Dame kann sich auf jedes mit "X" markierte Feld bewegen und kann ebenfalls den schwarzen Springer oder den schwarzen Bauern einnehmen.

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

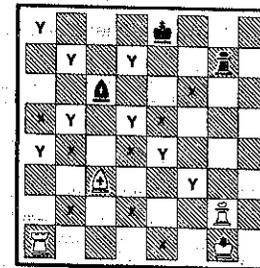
Der Turm rückt auf jedes Feld (mit Ausnahme der Einschränkung lt. Artikel 5.2) in der Waagerechten oder Senkrechten, in der er sich befindet.



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

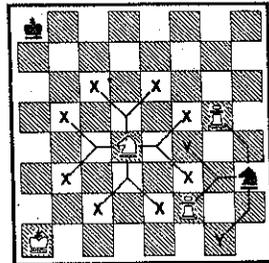
Der Läufer kann auf jedes Feld (mit Ausnahme der Einschränkung lt. Artikel 5.2) auf den Diagonalen, auf denen er sich befindet, versetzt werden.



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 weißen 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.

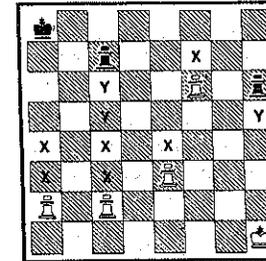


Beispiele: Der weiße Springer kann auf jedes mit "X" markierte Feld rücken.
 Der schwarze Springer kann auf eines der mit "Y" gekennzeichneten Felder rücken und einen der beiden weißen Bauern einnehmen.

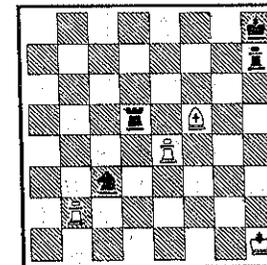
6.6 Der Bauer

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.

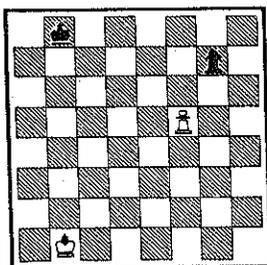


Beispiele: Die weißen Bauern können auf alle Felder mit "X" rücken. Beachten Sie, daß nur diejenigen Bauern um ein oder zwei Felder vorwärts rücken dürfen, die noch auf ihrem Ausgangsfeld stehen. Die schwarzen Bauern können auf alle mit "Y" gekennzeichneten Felder gesetzt werden.

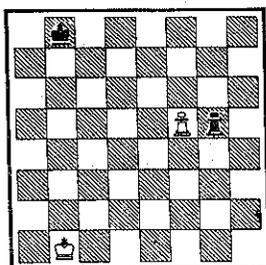


Die weißen Bauern können den schwarzen Springer oder Turm einnehmen. Der schwarze Bauer kann jedoch nicht den weißen Läufer einnehmen, da er - obwohl ein Bauer bei seinem ersten Zugum zwei Felder vorrücken darf - keine Figur einnehmen kann, die zwei Felder entfernt auf einer Diagonalen steht.

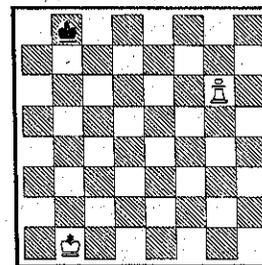
(b) Ein Bauer, der ein Feld angreift, das von einem gegnerischen Bauern übersprungen wurde, als dieser von seinem Ausgangsfeld in einem Zug um zwei Felder weitersetzt wurde, darf diesen gegnerischen Bauern einnehmen, als ob dieser nur um ein Feld versetzt worden wäre. Diese Art der Einnahme kann nur 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

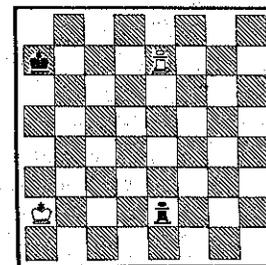


..... kann ihn der weiße Bauer en passant schlagen.

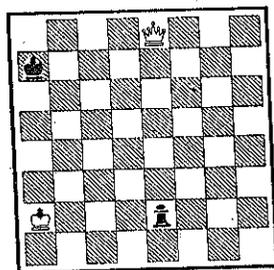


Wird diese Einnahme aber nicht sofort vorgenommen, verliert Weiß das Recht, diesen speziellen schwarzen Bauern en passant einzunehmen.

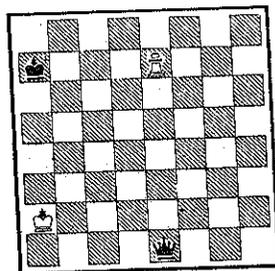
(c) Bei Erreichen der letzten Waagerechten muß ein Bauer sofort als Teil desselben Zuges gegen eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer derselben Farbe ausgetauscht werden, je nach Belieben des Spielers und ungeachtet der noch auf dem Schachbrett befindlichen anderen Figuren. Das Austauschen 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.



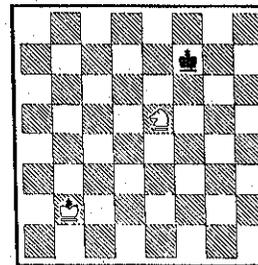
Beachten Sie, daß es bei diesem Beispiel von größter Wichtigkeit ist, wer am Zuge ist. Ist Weiß als nächstes an der Reihe, kann Weiß den Bauern in eine Dame umwandeln, und falls dann Schwarz beim nächsten Zug die Umwandlung vornimmt, kann die weiße Dame die schwarze Dame einnehmen. Wenn andererseits 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 **PROTACHESS** stets die Dame, da diese die wertvollste Figur ist, die in solchen Fällen fast immer von guten Schachspielern gewählt wird.

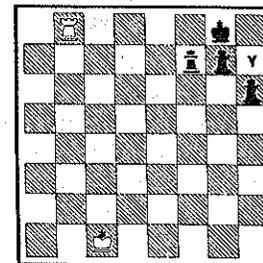
ARTIKEL 10: SCHACH

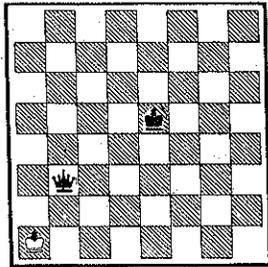
10.1 Der König ist schach, wenn das von ihm besetzte Feld von einer Figur des Gegners angegriffen wird. In diesem Fall spricht man von "Schachsetzen des Königs".



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).





Beispiel: Ist Weiß als nächstes am Zuge, kann jedoch keinen zulässigen Zug vornehmen und ist der weiße König nicht schachgesetzt, ist der weiße König - obwohl Schwarz im Spielvorteil ist - pattgesetzt, und das Spiel ist unentschieden.

2. Unentschieden nach Vereinbarung zwischen beiden Spielern. Da Sie den Fall nicht mit Ihrem **PORTACHESS** besprechen und damit ein Unentschieden vereinbaren können, ist es Ihrer Beurteilung der Situation überlassen, wann eine Partie abubrechen 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 Gegner 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 große Anzahl 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 **PORTACHESS**.