

**User Manual
Mode D'emploi
Bedienungsanleitung
Manual De Instrucciones
Gebruiksaanwijzing**

 **SPHINX**



© copyright 1992 National Telecommunication System Ltd.

Bedienungsanleitung

Inhalt

1. Einleitung	36
2. Spielbeginn	36
3. Zugausfuehrung	37
4. Berichtigug von FEhlern	38
5. Spezialzuege	
(a) Schlagen von gegnerischen Figuren	38
(b) Rochade	38
(c) Bauernumwandlungen	39
6. Warnung vor Bedrohung	39
7. Schachmatt - Patt - Neues Spiel	39
8. Spielunterbrechung - Seitenwechsel	40
9. Spielstufen	41
10. Annullierung von Zuegen	45
11. Voruebergehendes Spiel beider Seiten ohne Computer	46
12. Pruefung der Position	46
13. Ausfuehrung selektiver Spielzuege	48
14. Akustische Warnungen	52
15. Speicher	52
16. Ausschalten des Computers	53

1. Einleitung

Ihr Sphinx Schachcomputer ist ein idealer Partner. Er ist jederzeit bereit mit Ihnen zu spielen, so oft Sie möchten und auf jeder von Ihnen gewählten Spielstufe. Der Gebrauch des Gerätes ist einfach. Sie führen Ihre Züge genauso aus, als würden Sie gegen einen menschlichen Partner spielen.

Der Hauptteil dieser Bedienungsanleitung erklärt wie der Computer bedient wird. Um ein Spiel zu beginnen, müssen Sie nur die Punkte 2-5 dieser Anleitung aufmerksam durchlesen.

2. Spielbeginn

Dieses Gerät spielt mit 4 AA Batterien. Öffnen Sie die Schublade vorne an Ihrem Computer und setzen Sie die Batterien ein. Stellen Sie bitte sicher, dass die Batterien richtig gepolt sind.

Stellen Sie nun die Schachfiguren in der Ausgangsstellung auf dem Brett des Computers auf.

Schalten Sie den Computer an - Schalter ON/OFF. drücken Sie nun die Taste NEUES SPIEL. Das rote Licht auf der linken Seite des Schachbretts auf der Seite WEISS ist jetzt an, welches Ihnen anzeigt, dass WEISS nun am Zug ist.

Bevor Sie das Spiel beginnen, können Sie die von Ihnen gewünschte Spielstufe einstellen, siehe Punkt 9 der Bedienungs - anleitung.

3. Zugausführung

Wenn Sie WEISS spielen wollen, beginnen Sie das Spiel bitte wie folgt:

- a) Drucken Sie die Figur, die Sie bewegen möchten, auf die Mitte des Feldes, auf der sich die Figur befindet. Am besten ist es, die Figur leicht schräg zu halten und mit der Kante auf das Feld zu drücken.

Der Computer blinkt, und 2 rote Leuchtpen leuchten auf - am Ende der Reihe (oder an der horizontalen Reihe der Felder) und unten an der Reihe (vertical), wo sich Ihre betreffende Figur befindet.

- b) Stellen Sie Ihre Figur auf Ihr Zielfeld und drücken Sie die Figur dann auf dieses Feld. Die Kontrollleuchte blinkt nun erneut. Ihr Spielzug ist registriert.

Der Computer macht nun seinen Gegenzug. Wenn der Computer seinen Zug berechnen muss (also Zeit zum Denken benötigt), wird die Kontrolllampe MOVE aufblincken, zusammen mit der Kontrollleuchte, für die Seite, die SCHWARZ seinen nächsten Zug überlegt.

Wenn der Computer seinen Zug macht, wird dies angezeigt durch das Aufblincken von 2 Leuchtpen und durch ein akustisches Signal. Die Leuchtpen zeigen an, auf welchem Feld die Figur steht, die bewegt werden soll.

Drücken Sie die entsprechende Figur auf dieses Feld. Das Aufblincken der Leuchtpen verändert sich nun und gibt an, auf welchem Feld die Figur gesetzt werden soll. Führen Sie den entsprechenden Computerzug nun aus und drücken Sie die Figur leicht auf das neue Feld. Nun leuchtet das Licht auf Ihrer Seite auf. Führen Sie nun Ihren nächsten Zug genauso aus wie den Zug vorher.

Wenn Sie "Schwarz" spielen moechten, drucken Sie bitte die Taste Move. Dann wird der Computer den ersten Zug fuer "WEISS" machen. Hinterher, wenn Sie wieder am Zug sind, wird das Laempchen an der Seite "SCHWARZ" wieder aufblinken.

4. Berichtigung von Fehlern

Wenn Sie eine Ihrer Figuren auf ein Feld druecken, dann aber entscheiden, den Zug nicht auszufuehren, dann druecken Sie die Figur einfach noch einmal auf dieses Feld. Das Laempchen, welches auf dieses Feld zeigt, erlischt dann und Sie koennen einen neuen Zug machen.

Wenn Sie einen unerlaubten Zug machen, wird ein Fehlersignal ertoenen = das ERROE = Signal. Ihre letzte Eingabe ist somit unbeachtet geblieben, und Sie muessen einen neuen Zug machen.

Das Fehlersignal ertoent auch dann, wenn Sie eine Figur des Gegners/Computers einmal falsch bewegt haben. Fuehren Sie dann einfach den Zug aus, der von den Laempchen vorgegeben ist.

5. Spezialzuege

a) Schlagen einer Figur

Wenn Sie eine Figur schlagen wollen (fuer Sie selbst oder fuer den Computer), so fuehren Sie diesen Zug aus wie einen normalen Zug. Pressen Sie die schlagende Figur auf das alte und dann auf das neue Feld. Die geschlagenen Figur nehmen Sie einfach vom Brett, ohne diese auf das Feld zu druecken.

Bauern - En - Passant - Zuege werden auf die gleiche Art ausgefuehrt.

b) Fuer die Rochade fuehren Sie den Zug des Koenigs genauso aus, wie einen normalen Zug, indem Sie die Figur auf das Feld druecken. Den Turm bewegen Sie jedoch, ohne ihn auf das feid zu durrecken.

Wenn der Computer eine Rochade durchfuehren will, so zeigen die nur die Bewegung des koenigs an. Fuehren Sie nun die Bewegung beider Figuren aus und druecken Sie dabei den koenig auf das Feld, nicht jedoch den Turm.

c) Bauernumwandlung

Wenn ein Bauer die andere Seite des Schachbrettes erreicht hat nimmt der Computer an, dass dieser in eine Dame umgewandelt wird.

6. Warnung vor Bedrohung

Manchmal, nachdem der Zug des Computers ausgefuehrt wurde, wird das Licht "Bedrohung" aufleuchten, zusammen mit 2 Laempchen, die ein bestimmtes Feld angeben. Wenn sich Ihr Koenig auf diesem Feld befindet, zeigt der Computer Ihnen hiermit "Schach" an. Wenn dies nicht der Fall ist, warnt der computer Sie vor dem moeglichen verlust der Figur auf diesem Feld. Auf die gleiche Weise wird angezeigt, wenn eine Figur des Computers bedroht ist.

Das "Yhreat" Signal (Bedrohungs - Signal) erlischt, wenn Sie auf ein Feld des Schachbrettes durrecken. Falls Sie nicht gewarnt werden moechten, wenn eine Ihrer Figuren bedroht ist, waehlen Sie bitte eine andere Spielstufe, siehe Erklaerung unter Punk 4.

7. Schachmatt - Patt - Neues Spiel

Wenn einer der Spieler dem Gegner SCHACH bietet, so werden saemtliche Laempchen an der linken Seite des Schachbrettes an - und ausgehen.

Auf gleiche Weise zeigt der Computer ein Patt an. In diesem Fall gehen die Laempchen an der unteren Seite des Computers an und aus.

Um ein neues Spiel zu beginnen, stellen Sie die Figuren bitte erneut in die Ausgangsstellung und drücken Sie dann bitte "New Game" (neues Spiel). Sie können dies tun, wenn Schachmatt oder ein Patt angezeigt wird oder immer dann, wenn der Computer einen Zug von Ihnen erwartet.

8. Unterbrechung des Computers Seitenwechsel

Sollten Sie die Taste MOVE drücken, während der Gegner (der Computer) gerade seinen Zug berechnet, dann wird dieser seine Berechnung unterbrechen und den bis dahin als optimal ermittelten Zug ausführen.

Spezielle Operationen, z.B. Wechsel der Spielstufe, Prüfung der Position von Figuren oder Aufstellung einer bestimmten Position (siehe Punkt 9, 12 und 13 dieser Anleitung) können nur ausgeführt werden, wenn Sie am Zug sind. Aus diesem Grunde kann es vorkommen, dass Sie die Berechnung des Computers unterbrechen möchten.

Sollten Sie die Taste MOVE drücken, wenn Sie gerade am Zug sind, wird der Gegner beginnen, einen Zug zu ermitteln für die Seite, die Sie eben gespielt haben und dabei voraussetzen, dass Sie fortan die andere Seite spielen werden. Sie können derart so oft die Seiten wechseln wie Sie möchten. Durch Drücken der Taste MOVE nach jedem Zug können Sie den Computer ein komplettes Spiel gegen sich selbst spielen lassen.

9. Spielstufen

Die Funktionstaste "Level" - die jederzeit betätigt werden kann, wenn Sie am Zug sind - erlaubt es Ihnen die Geschwindigkeit und die Stärke des generischen Spieles (des Computers) zu ändern. Wenn Sie diese Taste drücken leuchtet das entsprechende Leuchtchen der Bedienungsanlage auf. Sie können nun zwischen 64 verschiedenen SPIELSTUFEN wählen. Bei Stufe I benötigt der Computer etwa 5 Sekunden pro Zug. Bei höheren Stufen benötigt er mehr Bedenkzeit und die Spielstärke erhöht sich. Die durchschnittliche Bedenkzeit für einen Zug bei Spielstufe 64 beträgt 20-25 Sekunden.

Sie wählen die entsprechende Spielstufe, indem Sie das betreffende Feld auf dem Schachbrett drücken. Zur Erklärung sehen Sie bitte die Tabelle auf den Seiten 6-7.

Bei einigen Spielstufen (siehe Angabe in der Tabelle) wird der Computer Sie warnen, wenn Ihre Figuren bedroht sind, wie unter Punkt 6 erläutert. Bei anderen Spielstufen wird der Computer Sie lediglich warnen, wenn Sie die Position der Figuren nachprüfen.

Auch gibt es einige Spielstufen, bei denen, wann immer Sie einen Zug machen, der Computer automatisch reagiert und einen Zug für die andere Seite berechnet - wie bereits vorher erläutert wurde. Diese Stufen sind in der Tabelle mit AUTOMATIC RESPONSE (automatische Reaktion) angegeben. Bei anderen Spielstufen wird der Computer erst einen Zug berechnen, wenn Sie die Taste MOVE drücken und den Computer somit anweisen, dies zu tun. Bitte sehen Sie Punkt 11.

Spielstufe	Feld, das gedrueckt Werden muss	Bedrohungs- signal	Automatische Reaktion
1	a1	no	no
2	b1	no	no
3	c1	no	yes
4	d1	no	yes
5	e1	yes	no
6	f1	yes	no
7	g1	yes	yes
8	h1	yes	yes
9	a2	no	no
10	b2	no	no
11	c2	no	yes
12	d2	no	yes
13	e2	yes	no
14	f2	yes	no
15	g2	yes	yes
16	h2	yes	yes
17	a3	no	no
18	b3	no	no
19	c3	no	yes
20	d3	no	yes
21	e3	yes	no
22	f3	yes	no
23	g3	yes	yes
24	h3	yes	yes
25	a4	no	no
26	b4	no	no
27	c4	no	yes
28	d4	no	yes
29	e4	yes	no
30	f4	yes	no
31	g4	yes	yes
32	h4	yes	yes
33	a5	no	no

Spielstufe	Feld, das ge- druckt Werden muss	Bedrohungs- signal	Automatische Reaktion
34	b5	no	no
35	c5	no	yes
36	d5	no	yes
37	e5	yes	no
38	f5	yes	no
39	g5	yes	yes
40	h5	yes	yes
41	a6	no	no
42	b5	no	no
43	c6	no	yes
44	d6	no	yes
45	e6	yes	no
46	f6	yes	no
47	g6	yes	yes
48	h6	yes	yes
49	a7	no	no
50	b7	no	no
51	c7	no	yes
52	d7	no	yes
53	e7	yes	no
54	f7	yes	no
55	g7	yes	yes
56	h7	yes	yes
57	a8	no	no
58	b8	no	no
59	c8	no	yes
60	d8	no	yes
61	e9	yes	no
62	f8	yes	no
63	g8	yes	yes
64	h8	yes	yes

(In dieser Tabelle ist jedes Feld gekennzeichnet durch den Buchstaben der Reihe und durch die Ziffer der Spalte. Wenn Sie von der Seite WEISS aus auf das Schachbrett blicken, dann gehen die Buchstaben von "a" auf der linken Seite bis "h" auf der rechten Seite. Die Spalten gehen von I unten bis 8 oben.)

Solange das Licht LEVEL (Spielstufe) aufleuchtet, wird die Spielstufe durch das Laempchen an der Kante des Schachbrettes angezeigt.

Auch die Laempchen THREAT und MOVE zeigen an, et bei dieser Spielstufe die Signale bei Bedrohung und die automatische Reaktion beinhaltet sind.

Wenn Sie das richtige Feld gedrueckt haben, so dass die Laempchen die gewuenschte Spielstufe anzeigen, druecken Sie bitte erneut die Taste LEVEL (Spielstufe).

Das Laempchen LEVEL erlischt nun, und Sie koennen das Spiel fortsetzen.

Im Verlauf eines Spieles koennen Sie die Spielstufe aendern so oft Sie moeschten. Wenn Sie den Computer nach Einsetzen der Batterien das erste Mal anschalten, waehlt der Computer automatisch die Spielstufe 7. Selbstverstaendlich koennen Sie auch einfach die derzeitige Spielstufe ueberpruefen. Dazu druecken Sie die Tast LEVEL und dann druecken Sie erneut die vorher eingestellte Spielstufe, ohne jedoch auf ein Feld des Schachbrettes zu druecken.

Bei jeder Spielstufe wird der Computer wahrscheinlich mehr Bedenkzeit fuer eine komplizierte Position benoetigen - mit Damen und vielen anderen Figuren im Spiel - als fuer eine relativ einfache Position. Auf der anderen Seite beinhaltet das Programm einige Standard - Eroeffnungszuege - und daher werden die ersten Zuege eines Spieles recht schnell ausgefuehrt, gleich, auf welcher Spielstufe zu spielen.

10. Zuruecknahme von Zuegen

Wenn Sie einen Zug ausgefuehrt haben, diesen jedoch zuruecknehmen moechten, so koennen Sie dieses ganz einfach tun. Wenn der SPHINX Bereits seinen Gegenzug anzeigt, muessen Sie diesen Zug wie normal ausfuehen. Dann druecken Sie die Taste TAKE BACK. (Zuruecknahme). Die Laempchen, die Reihe und Spalte angeben, gehen nun an und zeigen die Figur an, die bewegt wurde. Druecken Sie diese Figur auf das Feld, und dann geben die Laempchen an, auf welchem Feld sich diese Figur vorher befand. Stellen Sie die Figur auf das Feld, auf dem sie vorher stand und druecken Sie die Figur noch einmal auf dieses Feld. Nun druecken Sie die Taste TAKE BACK noch einmal und nehmen Sie Ihren Zug nun auf die gleiche Weise zurueck. Vergessen Sie dabei bitte nicht, die Figuren, die geschlagen wurden, wieder zurueckzustellen.

Sie koennen jetzt statt des vorher von Ihnen gesetzten Zuges einen neuen Zug machen. Andernfalls druecken Sie die Taste TAKE BACK noch einmal und nehmen den vorhergehenden Zug zurueck. Bis zu acht "Halbzuege" (d.h. 4 Zuege fuer jede Seite) koennen auf einmal zurueckgenommen werden. Um das Spiel wieder fortzusetzen, fuehren Sie einfach einen neuen Zug wie normal aus, fuer die Seite, die gerade am Zug ist, oder sie druecken die Taste MOVE, so dass der Computer den naechsten Zug ausfuehrt.

Die Funktion TAKE BACK kann auch dann eingesetzt werden, wenn eine der Seiten schachmatt war!

Wenn Sie die Taste TAKE BACK druecken, waehren d der Gegner geade seinen Zug berechnet, dann wird diese Berechnung einfach gestoppt. Jetzt haben Sie wiewer die verschiedenen Moeglichkeiten entweder einen Zug fuer die Seite zu machen, die der Computer gerade gespielt hat oder die MOVE - Taste zu druecken oder die Taste TAKE BACK zu druecken, um einen Zug oder weitere Zuege zurueckzunehmen.

11. Voruebergehendes Spiel beider Seiten ohne Computer

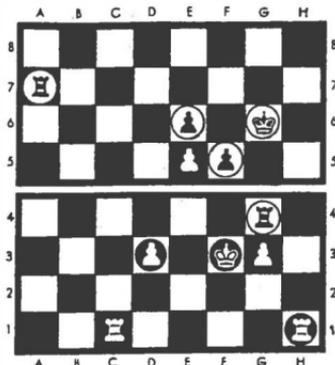
In Abschnitt 9 der Tabelle ist bei einigen Spielstufen in der Spalte "Automatische Reaktion" ein "nein" angegeben. Wann Sie eine dieser Spielstufen waehlen, dann koennen Sie eine kontinuierliche Folge von Zuegen fuer beide Seiten ausfuehren. Zum Beispiel dann, wenn Sie ein Spoiel mit einer ganz bestimmten Eroeffnungsvariante beginnen moechten. Fuehren Sie einfach die entsprechenden Zuege fuer WEISS und SCHWAREZ aus und druecken Sie die Figuren wie normal auf das jeweilige Feld. Wenn Sie die Position erreichen, von der aus der Computer wieder gegen Sie spielen soll, dann geben Sie einfach eine Spielstufe neu ein, bei der in der Spalte "Automatische Reaktion" ein "ja" angegeben ist. Dann druecken Sie die Taste MOVE, damit die Gegenseite jetzt ihren Zug berechnet.

12. Pruefung der Position

Sollte es zu einer Verwirrung kommen (z.B. wen Sie eine oder mehrere Figuren aus Versehen umgestossen haben), koennen Sie den Computer veranlassen Ihnen die Position der einzelnen Figuren zu zeigen, so wie sie laut "Gedaechtnis" des Computers war. Sie veranlassen dies mit den sechs Tasten, die die Symbole der Figuren zeigen (     ). Diese Funktion Kann eingesetzt werden wann immer Sie gerade am Zug sind.

Als Beispiel nehmen wir einmal folgende Position an:

SCHWARZ



WEISS

Um die Position der Bauern zu ueberpruefen, druecken Sie die Taste PAWN (Bauer - ♟). Das Laempchen am Ende der dritten Spalte teigt an, dass diese Spalte die am naechsten zu WEISS gelegen ist, in der sich Bauern befinden. Gleichzeitig, um anzuzeigen, auf welchem Feld die Bauern sich befinden, leuchtet das Laempchen "d" und "g" unten auf (die vierte und siebente Reihe von links).

Druecken Sie jetzt erneut auf (♟) Die naechste Reihe, in der sich Bauern befinden, ist die fuenfte. Das Laempchen fuer diese Reihe leuchtet auf, zusammen mit dem Laempchen unten fuer die "e" Reihe. Gleichzeitig blinkt das Laempchen fuer die "f" Reihe (es geht an und aus). Hiermit wird angezeigt, dass es sich bei dem Bauern auf dem Feld f5 um einen schwarzen Bauern handelt.

Druecken Sie () ein drittes Mal Jetzt leuchtet das Laempchen "e" auf. Wenn Sie () ein viertes Mal druecken, wird kein Feld mehr angezeigt. Sie wissen jetzt, dass sich ausser den bereits angezeigten Bauern keine weiteren mehr auf dem Schachbrett befinden.

(Wenn Sie die Taste PAWN (Bauer) ein fuenftes Mal druecken, so gibt es den gleichen Effekt wie beim ersten Druecken dieser Taste - der Computer demonstriert noch einmal die Positionen der Bauern.)

Auf die gleiche Art und Weise koennen Sie die Positionen von Koenigen und Tuermen pruefen. Eine weisse Figur wird durch kontinuierliches Aufleuchten der Laempchen REIHE (RANK) und SPALTE (FILE) angezeigt. Waehrend im Falle einer schwarzen Figur das Laempchen FILE blinkt. Falls Sie nun auf QUEEN (Koenigin), BISHOP (Laeufer) oder KNIGHT (Springer) druecken, wird kein Feld angezeigt, da sich diese Figuren nicht auf dem Schachbrett befinden.

Wenn Sie alle von Ihnen gewuenschten Figuren ueberprueft haben, fahren Sie einfach mit dem Spiel fort. Die Laempchen, die die Position der einzelnen Figuren angeben, werden erloeschen, sobald Sie ein Feld oder eine andere Funktion druecken.

13. Ausfuehrung selektiver Spielzuege

Es mag sein, dass Sie eine besondere Position auf dem Schachbrett vorgeben moechten, um zu sehen, wie der Computer auf diese Position reagiert. Fuer diesen Zweck druecken Sie zuerst die Taste SET UP (Aufstellung). Das Laempchen, des sich am naechsten zu dieser Taste befindet, geht an und zeigt an, dass der Computer zu speziellen Operationen bereit ist. Solange dieses Laempchen an ist, koennen Sie die gegenwaertige Situation von jedem Feld auf dem Schachbrett aendern - Sie koennen Figuren zufuegen oder wegnehmen, ganz wie Sie es wuenschen.

Wir geben Ihnen jetzt hierfuer Beispiele. Die Hauptidee ist folgende. Wenn Sie auf ein Feld druecken, auf dem sich eine weisse Figur befindet, nimmt der Computer an, dass Sie diese Figur wegnehmen und statt dessen eine schwarze Figur auf dieses Feld stellen, Wenn Sie auf ein Feld mit einer schwarzen Figur druecken, nimmt der Computer an, dass dieses Feld jetzt frei ist. Wenn Sie auf ein freies Feld druecken, wird dort eine weisse Figur aufgestellt. Wenn Sie dem Computer eingeben wollen, was fuer eine Figur Sie aufstellen wollen, betaetigen Sie die Taste mit den Figur - Symbolen. Wenn immer Sie auf ein Feld druecken, wird die neue Position auf die gleiche Art un Weise angegeben wie unter Punkt 10 erlaeutert ist.

Wenn sie also mehrere Male auf das gleiche Feld druecken, leuchten die Laempchen der Reihe nach auf und zeigen eine weisse Figur, eine schwarze Figur, ein leeres Feld, wieder eine weisse Figur.....usw.

Nehmen wir jetzt einmal an, dass Sie die gleiche Position wie auf Seite 16 Konstruieren moechten. Es ist ohne Bedeutung, welche Spielposition gerade auf dem Schachbrett ist. Nachdem Sie SET UP (Aufstellung) gerueckt haben, gehen Sie bitte wie folgt vor:

Druecken Sie auf jedes Feld, auf dem sich zur Zeit eine schwarze Figur befindet und nehmen Sie die Figur vom Schachbrett, Stellen Sie jedesmal sicher, dass die Laempchen nicht weiter angeben, dass sich hier eine Figur befindet.

Aos naechstes nehmen Sie saemtliche weissen Figuren vom Schachbrett, und druecken Sie dabei bitte jedesmal zweimal auf das entsprechende Feld.

Druecken Sie die Taste ROOK (Turm - ). Jetzt sieht der Computer jede neue Figur, die aufgestellt wird, als einen turm an, bis Sie ihn anders instruieren.

Druecken Sie einmal auf die Felder fuer die weissen Tuerme (c1 und h1), wenn Sie die figuren in der euen Position aufstellen, Druecken Sie dann bitte zweimal auf die Felder fuer die schwarzen Tuerme (g4 und h7).

Nun pressen Sie die PAWN - Taste (♙) Druecken Sie die weissen Bauern einmal auf das betreffende Feld und die schwarzen Bauern zweimal.

Druecken Sie nun die Taste KING (Koenig ♔) Druecken Sie zweimal auf das Feld g6 (fuer den schwarzen Koenig) und dann einaml das Feld f3 (fuer den weissen Koenig. Bitte beachten Sie, dass zuletzt eine weisse Figur aufgestellt werden muss, da eine weisse figur den naechsten Zug machen soll.

Zum Schluss druecken sie erneut die SET UP - Taste um so zu normalen Spielbedingungen zurueckzukehren. Wenn Sie nun auf MOVE druecken, wird der Computer einen Zug fuer weiss berechnen. Wenn Sie selbst jetzt gerne weiss spielen moechten, fuehren Sie bitte einen normalen Zug aus.

Wenn Sie als letzte Operation fuer SET UP eine schwarze Figur aufgestellt haben, dann ist schwarz auch das erste Mal am Zug.

Bitte beachten Sie, dass bei der Taste SET UP, wie auch bei normalen Zugausfuehrungen, ein wiederholtes Druecken auf eine Taste mit einer Figur die Auswirkung hat, das saemtliche Positionen dieser Fiogur angezeigt werden. Wenn Sie saemtliche Figuren von einer speziellen Reihe des Schachbrettes entfernen, veraenert sich das Blinken der Laempchen und sie zeigen die naechste Reihe mit diesen Figuren an.

Vorausgesetzt den Fall, es befinden sich keine weiteren Figuren auf dem Schachbrett, so erlischt das Lisht. Sollte ueberhaupt kenie PIECE KEY - Funktion gedrueckt worden sein wird der computer voraussetzen dass es sich bei den neuen Figuren um Bauern handelt. Daher wird beim ersten betaetigen der SET UP - Taste die Anordnung einer oder mehrerer Bauern durch laempchen angezeigt, so fern sich bauern ueberhaupt auf dem Schachbrett befinden.

Bei dem oben genannten Beispiel wurde das ganze Spielfeld geraeumt, bevor eine neue Position aufgebaut wurde. Sollten Sie jedoch eine Position nur durch Hinzufuegen oder durch Wegnahme einzelner Figuren durchfuehren wollen, z.B. indem Sie WEISS den Vorteil der Queen's Night bei Spielbeginn geben wollen, verfahren sie wie folgt:

Druecken Sie die Taste NEW GAME und stellen Sie die Figuren in die Anfangsposition.

Druecken Sie die Taste SET UP (das SET UP - Feld leuchtet auf).

Druecken Sie zweimal auf das Feld Queens' Night und entfernen Sie die Figur vom Spielfeld.

Druecken Sie dreimal auf das Feld eines beliebigen weissen Bauern. Dadurch wird zunaechst der weisse Bauer in einen schwarzen umgewandelt, daraufhin der schwarze Bauer vom Spielfeld entfernt und zuletzt wiederum durch einen weissen ersetzt. Wenn Sie diesen Vorgang beendeten Haben, wuerde der erste Zug von SCHWARZ ausgefuehrt.

Druecken Sie jetzt wiederum die Taste SET UP. Das SET UP - Feld erlischt und er Computer erwartet den ersten Zug fuer WEISS.

Im Zusammenhang mit dem Aufbau verschiedener Positionen beachten Sie bitte folgende weitere Punkte:

a) Rochade und En Passant

Sollte ein Koenig oder ein Turm auf dem Spielfeld plaziert worden sein wie es oben beschrieben wurde, ist es unmoeglich, mit dieser Figur eine Rochade zu vollziehen. Um eine Aufstellung zu ermoeglichen, die z.B. WEISS die Rochade erlaubt, betaetigen Sie die Taste NEW GAME, bevor Sie SET UP druecken.

Im Anschluss daran verbleiben der weisse Koenig und der weisse turm unveraendert auf dem jeweiligen Anfangsfeld, waehren andere Figuren heruntergenommen und anschliessend neu aufgebaut werden wie erforderlich.

Nachdem eine Position aufgebaut worden ist, kann der naechste Zug nicht das Schlagen eines Bauern EN PASSANT sein.

Um eine Position entstehen zu lassen, die dieses jedoch ermoeglicht, ist es zunaechst erforderlich, die unmittelbar fruehere position aufzubauen und dann den zug des EN PASSANT - Schlagens auszufuehren.

b) **Speicherung des Spielverlaufs**

Sobald Sie die Taste SET UP gedrueckt haben, werden die Uhren auf null gestellt und alle Zuege, die vorher gespielt wurden, aus dem Speicher geloescht. Diese Zuege koennen daher auch nicht wieder durch Betaetigen der TAKE BACK - Taste abgerufen werden.

c) **Unerlaubte Positionen**

Bevor Sie die SET UP - Taste betaetigen, sollten Sie sich vergewissern, dass Sie eine moegliche oder legale Position aufgebaut haben. Es sollten nicht zu viele gleiche Figuren vorhanden sein. Zum Beispiel bei 8 weissen Bauer 2 wisse Damen. Jede Seite darf natuerlicherweise nur einen Koenig haben und der Koenig, der nicht am Zug ist, darf nicht bedroht werden. Weiterhin duerfen sich keine Bauern in der ersten bzw. achten Reihe befinden. Sollten Sie den Computer aus einer illegalen Situation spielen lassen wollen, sind zwangslaefig seine Zuege ebenso unmoeglich!

14. Akustische Warnungen

Betaetigen Sie die Taste SOUND sofern Sie ohne akustische Signalgebung des Computers spielen wollen. Ein weiteres Betaetigen der gleichen Taste reaktiviert die akustische Signal-gebung.

15. Spicher

Wird ein Spiel in seinem Verlauf unterbrochen, koennen Sie den Computer abschalten. Die spielposition wird somit bei geringem Stromverbrauch gespeichert. Nach erneutem Wiederanschalten kann das Spiel aus der alten Position heraus wieder aufgenommen werden. Sollte jedoch im Moment des Abschaltens der Computer einen neuen Zug errechnet haben, so betaetigen Sie die MOVE Taste, um die Berechnung des Zuges durch den Computer wieder aufnehmen zu lassen.

16. AUSSCHALTEN DES COMPUTERS

Der Computer kann nur ausgeschaltet werden, wenn Sie am Zuge sind.

Der Computer kann nicht ausgeschaltet werden, solange der Zug des Computers nicht eingegeben ist und Sie wiederum am Zuge sind. Der Computer kann auch dann nicht ausgeschaltet werden, wenn die **AUFSTELLEN (SET-UP)** oder **SCHWIERIGKEITSGRAD (LEVEL)** LEDs aufleuchten.

Die mit dem Schachspiel gelieferten Spielfiguren sind so klein, daß sie eventuell von Kindern verschluckt werden könnten. Bitte achten Sie darauf, daß die Figuren außer Reichweite von Kindern aufbewahrt werden; besonders gefährdet sind Kinder im Alter von weniger als drei Jahren.

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

ANMERKUNG:

Es kommt hin und wieder vor, daß das Gerät nicht ordnungsgemäß funktioniert, nachdem neue Batterien eingelegt werden oder der Netzadapter angeschlossen ist. Bitte suchen Sie in diesem Fall die Bohrung in der Mitte der Rückseite in der Nähe des Aufklebers. Führen Sie einen spitzen Gegenstand ein und drücken Sie einmal drauf. Sie sollten einen Piep-Ton hören. Das Gerät ist nunmehr eingeschaltet und sollte für das nächste Spiel bereit sein.

ML0815900440-8