

Chess Wizard

IQ IV

- **INSTRUCTION**
- **ANLEITUNG**
- **MODE D'EMPLOI**

INHALTSVERZEICHNIS

GENERELLE HINWEISE

1. Spielbeginn
2. Unerlaubte oder falsch ausgeführte Züge
3. Das Schlagen einer Figur
4. Spielfunktionen
 - a) Rochade
 - b) En Passant
 - c) Bauernum- / Unterverwandlung
 - d) Patt (STALE und MATE LED)
 - e) Schach und Schachmatt (CHECK und MATE LED)

SPEZIALFUNKTIONEN

5. NEUES SPIEL (New Game Taste)
6. WAHL DER SPIELSTÄRKE (Level Taste)
7. ZUGZURÜCKNAHME (Take Back Taste)
8. WAHL DER FARBE (Go Taste)
9. SEITENWECHSEL (Color Taste)
10. DER COMPUTER SPIELT GEGEN SICH SELBST (Go Taste)
11. STELLUNGSKONTROLLE (Ver / Set Taste)
12. SPIELSTELLUNGEN EINGEBEN (Ver / Set Taste)
 - A. Das Entfernen von Figuren
 - B. Das Verändern von Figuren
 - C. Das Löschen aller Figuren (Clear Taste)
 - D. Das Aufstellen von Spielstellungen
13. ZUGVORSCHLÄGE (Hint Taste)
14. TRAINING FUNKTION (Training Taste)
15. TON EIN - UND AUSSCHALTEN (Sound Taste)
16. SCHACHPROBLEME - MATTAUFGABEN

GARANTIE

PFLEGE DES GERÄTES

TECHNISCHE DATEN

SCHACHREGELN

GENERELLE HINWEISE

Ihr Schachcomputer ist, falls Sie Anfänger sind, Ihr Lehrmeister, bzw. Ihr interessanter Schachpartner, wenn Sie bereits Schachspieler sind. Anfängern empfehlen wir, sich zuerst mit den Grundregeln vertraut zu machen, ausführliche Literatur ist im Handel erhältlich.

Vor Spielbeginn sollten Sie diese **GENERELLEN HINWEISE** lesen. Die Bedienungsanleitung ist so gegliedert, dass je nach Bedarf jeder Abschnitt einzeln gelesen werden kann. Wir empfehlen Ihnen diese Anleitung genau zu lesen, damit Sie alle Möglichkeiten, mit welchen der Schachcomputer ausgestattet ist, ausschöpfen können.

BATTERIEN:

Ihr Schachcomputer wird mit 6 Stück 1.5V UM-3 **Alkali Batterien** (oder AA) betrieben (**nicht beigefügt**). Öffnen Sie die an der Unterseite befindliche Klappe und legen Sie die Batterien entsprechend der Polarisierung ein. Ein Satz neuer Batterien gewährleistet eine Spieldauer von ca. 100 Stunden. Bei absinkender Batterie-leistung wird das Spiel des Computers unzuverlässig.

ADAPTER:

Der speziell für den Schachcomputer entwickelte 220-240V Wechselstrom Adapter ist separat bei Ihrem Händler erhältlich. Es darf nur der für dieses Gerät entwickelte Adapter benutzt werden.

Wichtig: Schliessen Sie den Adapter erst an den Computer an, bevor Sie ihn mit dem Stromnetz verbinden.

STELLUNGSSPEICHER (Memory):

Ihr Schachcomputer ist mit einem Speicher ausgestattet, der die Spielstellung und die eingestellten Funktionen speichert. Beim Ausschalten des Schachcomputers wird die letzte Spielstellung und die eingestellte Spielstufe gespeichert. Dies ist jedoch nur gewährleistet, wenn Batterien eingelegt sind.

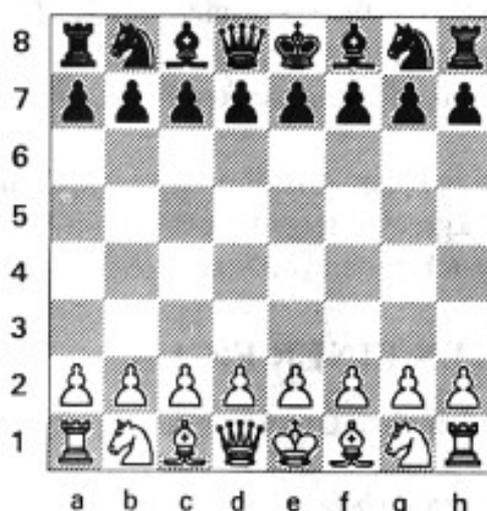
Bitte beachten Sie: Wird der Schachcomputer bei nicht abgeschlossener Eingabe des VERIFY- oder SET UP- Modus abgeschaltet, bleibt diese Funktion nach dem Einschalten des Computers erhalten. Sie erkennen dies daran, dass das VERIFY- oder SET UP- LED aufleuchtet. Drücken Sie in jedem Fall zuerst die GO Taste, um die Spielstufe abzuspeichern. Danach können Sie das Spiel fortsetzen oder durch Drücken der NEW GAME Taste ein neues Spiel beginnen.

Die Funktions-Lämpchen werden nachfolgend LED (Leuchtdioden) genannt.

1. SPIELBEGINN

Stellen Sie die Figuren in der Grundposition auf. Der Ein/Aus Schalter befindet sich hinten am Gerät. Schieben Sie den Schalter nach rechts, ist das Gerät eingeschaltet. Drücken Sie zum Spielbeginn auf die NEW GAME Taste, und wählen dann die gewünschte Spielstufe (Spielstärke s. Kap. 6).

Grundposition: Die weissen Figuren stehen vorne auf den Reihen 1 und 2 und die schwarzen Figuren hinten auf den Reihen 7 und 8.



Sie spielen Weiss (Farbwechsel s. Kap. 8). Das WHITE LED leuchtet auf. Machen Sie Ihren Eröffnungszug, indem Sie leicht auf die Figur drücken, die Sie ziehen möchten. Die 2 aufleuchtenden Reihen / Linien LEDs zeigen den Schnittpunkt des Feldes. Nehmen Sie die Figur auf und setzen Sie sie mit leichtem Druck auf das gewünschte Feld.

Solange der Computer seinen Gegenzug errechnet, leuchtet das BLACK LED auf. (Versuchen Sie nie während des Rechenganges des Computers einen Zug zu machen oder Spezialfunktionen einzugeben. Es lässt sich keine Funktionstaste bedienen, bis der Computer seinen Rechengang beendet hat.) Hat der Computer seinen Antwortzug gewählt, weisen die beiden Reihen / Linien LEDs auf das Feld der zu ziehenden Figur. Nehmen Sie die Figur mit leichtem Druck vom Feld. Darauf erlöschen die Reihen / Linien LEDs des "von" Feldes, und die des "nach" Feldes leuchten auf. Setzen Sie die Figur mit leichtem Druck auf dieses Feld und der Computerzug ist ausgeführt. Jetzt leuchtet das WHITE LED, d.h. Sie sind wieder am Zug.

Jedesmal, wenn Sie eine Figur drücken, hören Sie einen Ton, der anzeigt, dass der Computer diese Eingabe registriert hat.

2. UNERLAUBTE ODER FALSCH AUSGEFÜHRTE ZÜGE

Der Schachcomputer spielt nach den internationalen Schachregeln und akzeptiert keine illegalen Züge. Versuchen Sie einen falschen Zug einzugeben, leuchtet das ERROR LED auf. Setzen Sie die Figur ohne Druck auf das Ausgangsfeld zurück und machen Sie einen anderen, legalen Zug.

Machen Sie einen Fehler in der Ausführung eines Computerzuges, bleiben die 2 vom Computer angezeigten Reihen / Linien LEDs des Ausgangsfeldes stehen. Setzen Sie die falsch bewegte Figur ohne Druck auf das Ausgangsfeld zurück und ziehen Sie mit der vom Computer angezeigten Figur.

Haben Sie versehentlich bei der Ausführung eines Computerzuges die richtige Figur auf ein falsches Feld gesetzt, setzen Sie diese mit Druck auf das richtige Feld, das durch die beiden aufleuchtenden LEDs angezeigt ist.

3. DAS SCHLAGEN EINER FIGUR

Geschlagene Figuren werden ohne Druck aus dem Spiel entfernt.

4. SPIELFUNKTIONEN

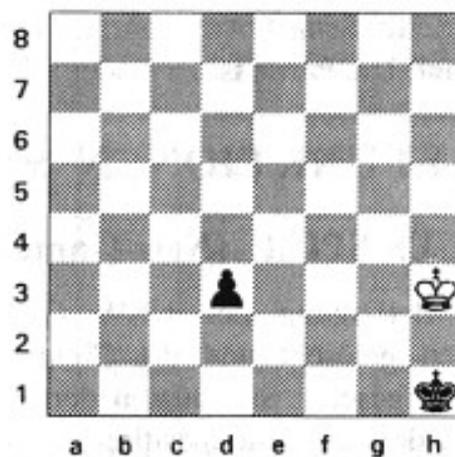
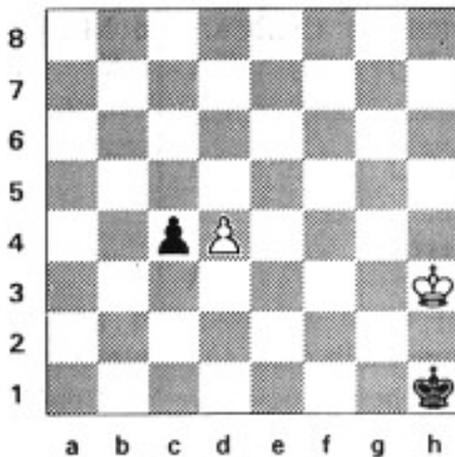
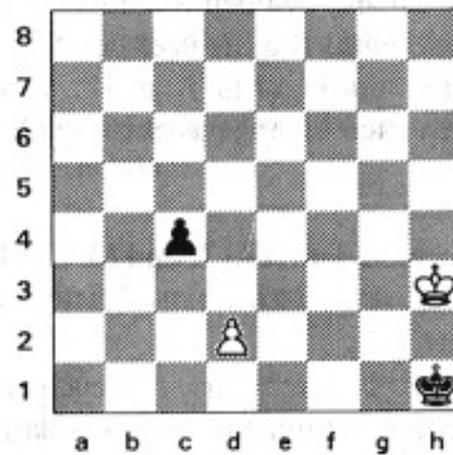
a) Rochade

Entsprechend den Schachregeln kennt der Schachcomputer die kurze und die lange Rochade. Bei einer Rochade des Computers werden beide Züge angezeigt. Führen Sie die Rochade so aus, dass der König zuerst um zwei Felder nach rechts oder links mit Druck versetzt wird, entsprechend versetzen Sie dann den Turm ebenfalls mit Druck.

Beachten Sie, dass Sie nicht rochieren dürfen, wenn der König im Schach steht. Der Computer akzeptiert und führt auch Rochaden in einer eingegebenen Spielstellung aus.

b) En Passant

Der Computer kann automatisch En Passant schlagen. Analog können Sie En Passant schlagen wenn es die Regeln gestatten. Vergessen Sie nicht den geschlagenen Bauern zu entfernen. Der Computer akzeptiert und führt auch En Passant Züge in einer eingegebenen Spielstellung aus.



En passant bedeutet "im Vorbeigehen schlagen" und bezeichnet einen speziellen Bauernzug. Normal darf ein Bauer bei seinem ersten Zug ein oder zwei Felder vorrücken.

Die Regel für En Passant sagt jedoch: Würde ein Bauer bei seinem ersten Zug nur ein Feld vorrücken, könnte er geschlagen werden. Rückt er, um die Gefahr zu umgehen, zwei Felder vor, wird er trotzdem vom gegnerischen Bauern geschlagen. Der gegnerische Bauer muss allerdings unmittelbar beim nächsten Zug schlagen.

Der En Passant-Zug wird wie ein normaler Zug auf dem Spielfeld ausgeführt. Vergessen Sie jedoch nicht den geschlagenen Bauern vom Spielfeld zu entfernen.

c) Bauernum - / Unterverwandlung

Erreicht einer der Bauern die gegnerische Grundlinie, wandelt der Computer diesen automatisch in eine Dame um. Falls Sie nach der Umwandlung eines Ihrer Bauern eine andere Figur bevorzugen, nehmen Sie über TAKE BACK (s. Kap. 7) den letzten Computerzug zurück, entfernen Sie über den SET UP Modus die Dame und ersetzen sie mit der gewünschten Figur (s. Kap. 12). Der Computer akzeptiert und führt Bauernumwandlungen auch in eingegebenen Spielstellungen durch.

d) Patt

Ein Patt wird durch das Aufleuchten der STALE und MATE LEDs angezeigt.

e) Schach und Schachmatt

Schachgebot des Computers wird durch das Aufleuchten des CHECK LED angezeigt. Schachgebot des Spielers wird nicht besonders dargestellt.

Wird eine Seite Schachmatt gesetzt, leuchten die CHECK und MATE LEDs zusammen auf. Die Partie ist zu Ende.

SPEZIALFUNKTIONEN

5. NEUES SPIEL (New Game Taste)

Durch die Betätigung der NEW GAME Taste werden alle gespeicherten Informationen gelöscht und die Figuren innerhalb des Computerspeichers in Grundstellung gesetzt. Sie müssen dementsprechend auch Ihre Figuren auf dem Spielfeld wieder in Grundposition aufstellen. Die NEW GAME Taste kann jederzeit betätigt werden, in jedem Fall aber bevor Sie ein neues Spiel beginnen.

Nach der Betätigung von NEW GAME bleibt die vorher eingestellte Spielstufe erhalten.

6. WAHL DER SPIELSTÄRKE (Level Taste)

Ihr Schachcomputer besitzt 64 Spielstufen, um seine Spielstärke dem Können eines jeden Spielers anzupassen. Die Wahl der Spielstufe erfolgt über das Drücken der LEVEL Taste und die momentan eingestellte Spielstufe wird über die aufleuchtenden Reihen/Linien LEDs angezeigt. Möchten Sie eine andere Spielstufe wählen, drücken Sie auf das entsprechende Feld, welches die gewünschte Spielstufe definiert.

Die neu eingestellte Spielstufe wird wieder über die entsprechenden Reihen/Linien LEDs angezeigt. Jetzt können Sie mit dem Spiel beginnen, indem Sie die GO Taste drücken und Ihren Eröffnungszug für WEISS eingeben.

Beispiel:

Möchten Sie die Spielstufe 12 (= Fixed Time Level B4) einstellen, drücken Sie die LEVEL Taste und das Feld B4.

Die entsprechenden Reihen/Linien LEDs leuchten auf.

Über welche Felder Sie die einzelnen Spielstufen eingeben müssen, können Sie der nachstehenden Tabelle entnehmen.

Die Spielstufen auf dem Schachbrett

8	A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
7	A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
6	A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
5	A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
4	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
3	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
2	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
1	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
	A	B	C	D	E	F	G	H

Die Spielstufe kann jederzeit vor oder während einer Partie gewechselt werden, vorausgesetzt der Computer führt keine Berechnungen aus und Sie sind am Zug.

Bemerkung:

Wenn Sie eine neue Partie durch Drücken der NEW GAME Taste starten, ist weiterhin die letzte Spielstufe gespeichert, solange Batterien eingelegt sind oder der Computer über den Adapter mit Strom versorgt wird.

Wenn Sie den LEVEL Modus zum einstellen der Spielstufen gewählt haben, leuchten die BLACK/WHITE, VERIFY und SET UP LEDs auf.

Die 64 Spielstufen und ihre Merkmale

- **Spielstufen mit fest vorgegebener Rechenzeit A1 - B8 :**
(= Fixed Time Levels)

Diese Spielstufen haben eine fest vorgegebene Rechenzeit pro Zug. Der Computer wird immer genau in der vorgegebenen Zeit mit dem Gegenzug antworten. Sollte in einer Spielsituation keine andere Möglichkeit gegeben sein, als einen ganz bestimmten Zug auszuführen, dann wird dieser Zug sofort vom Computer angegeben.

Stufe	Zeit	Stufe	Zeit
(1) A1	2 sek.	(9) B1	60 sek.
(2) A2	5 sek.	(10) B2	75 sek.
(3) A3	10 sek.	(11) B3	90 sek.
(4) A4	15 sek.	(12) B4	120 sek.
(5) A5	20 sek.	(13) B5	150 sek.
(6) A6	25 sek.	(14) B6	180 sek.
(7) A7	30 sek.	(15) B7	210 sek.
(8) A8	45 sek.	(16) B8	240 sek.

- **Spielstufe mit durchschnittlicher Rechenzeit C1 - D8 :**
(=Average Time Levels)

Der Computer nimmt den Durchschnittswert der angegebenen Zeit pro Zug zur Berechnung Seines Gegenzuges. Gibt es nur einen Lösungszug, so antwortet der Computer sofort.

Bemerkung:

Diese Durchschnittswerte werden vom Computer benützt zur Berechnung einer grösseren Anzahl von Zügen. Beim Eröffnungs- und Endspiel spielt der Computer schneller, in komplizierten Mittelspielpositionen braucht er länger seinen Gegenzug zu spielen.

Stufe	Zeit	Stufe	Zeit
(17) C1	2 sek.	(25) D1	60 sek.
(18) C2	5 sek.	(26) D2	75 sek.
(19) C3	10 sek.	(27) D3	90 sek.
(20) C4	15 sek.	(28) D4	120 sek.
(21) C5	20 sek.	(29) D5	150 sek.
(22) C6	25 sek.	(30) D6	180 sek.
(23) C7	30 sek.	(31) D7	210 sek.
(24) C8	45 sek.	(32) D8	240 sek.

- **Rechentiefenspielstufen E1 - F5:**

(= Fix Depth Levels).

Diese Spielstufen sind wichtig für Langzeitanalysen, wenn man feststellen möchte, bei wieviel Halbzügen eine bestimmte Lösung gefunden wird.

Diese Spielstufen haben eine festvorgegebene Rechentiefe. Es gibt keine Zeitlimitierung und der Computer berechnet seinen Lösungszug bis zur vorgegebenen Rechentiefe.

Stufe	Rechentiefe pro Halbzug	Stufe	Rechentiefe pro Halbzug
(33) E1	1 Halbzug	(41) F1	9 Halbzüge
(34) E2	2 Halbzüge	(42) F2	10 Halbzüge
(35) E3	3 Halbzüge	(43) F3	11 Halbzüge
(36) E4	4 Halbzüge	(44) F4	12 Halbzüge
(37) E5	5 Halbzüge	(45) F5	unbegrenzt
(38) E6	6 Halbzüge		
(39) E7	7 Halbzüge		
(40) E8	8 Halbzüge		

- **Spielstufe F5:**

Auf dieser Spielstufe rechnet der Computer unendlich weiter, bis Sie durch Druck auf die GO Taste den Computer auffordern, einen Gegenzug auszugeben.

- **Handicapspielstufen G1 - G8 und F6 - F8 :**

(= Easy Levels)

Diese Spielstufen sind besonders für schwächere Spieler und Anfänger gedacht. Der Computer spielt absichtlich schwächer und seine Rechentiefe ist auf die angegebenen Halbzüge beschränkt.

Stufe	Rechentiefe beschränkt auf
(46) G1	1 Halbzug + 1 Halbzug eine Figur zu schlagen
(47) G2	1 Halbzug + 2 Halbzüge eine Figur zu schlagen
(48) G3	1 Halbzug + 3 Halbzüge eine Figur zu schlagen
(49) G4	1 Halbzug + 4 Halbzüge eine Figur zu schlagen
(50) G5	1 Halbzug + 5 Halbzüge eine Figur zu schlagen
(51) G6	1 Halbzug + 6 Halbzüge eine Figur zu schlagen
(52) G7	1 Halbzug + 7 Halbzüge eine Figur zu schlagen
(53) G8	1 Halbzug + 8 Halbzüge eine Figur zu schlagen
(54) F6	2 Halbzüge + 2 Halbzüge eine Figur zu schlagen
(55) F7	2 Halbzüge + 3 Halbzüge eine Figur zu schlagen
(56) F8	2 Halbzüge + 4 Halbzüge eine Figur zu schlagen

- **Lösung von Schachproblemen H1 - H6 :**

(= Solve Mate Levels)

Der Schachcomputer kann die meisten Schachprobleme lösen, sowie Schachaufgaben bis zu Matt-in-6 Zügen lösen. Die Lösung von Mattaufgaben mit höherer Zugzahl kann allerdings sehr lange dauern. Dies ist aber nicht durch den Schachcomputer bedingt, sondern durch die enorm hohe Anzahl an Berechnungen, die bei derartigen Mattaufgaben durchzuführen sind. Denken Sie stets daran, dass kein Schachcomputer in der Lage ist, alle Mattlösungen innerhalb seiner Lösungsmöglichkeiten zu finden.

Drücken Sie die NEW GAME Taste und geben Sie über SET UP die Ausgangsposition ein. Bevor Sie die Mattsuche starten, ist es empfehlenswert, die eingegebene Spielstellung mit der VERIFY Funktion auf Richtigkeit zu prüfen.

Wählen Sie die richtige Anzugsfarbe mit der COLOR Taste. Drücken Sie jetzt die LEVEL Taste um die gewünschte Mattsuche einzustellen (Feld H1 - H6).

Drücken Sie die GO Taste einmal um die Eingabefunktion zu verlassen und ein zweites Mal, um die Rechenfunktion des Computers zu starten.

Stufe	Schachproblem
(57) H1	Mate in 1
(58) H2	Mate in 2
(59) H3	Mate in 3
(60) H4	Mate in 4
(61) H5	Mate in 5
(62) H6	Mate in 6

- **Random Spielstufe H7 (Stufe 63) :**
Auf dieser Spielstufe ist ein Zufallsgenerator eingeschaltet. Der Computer benützt eine Rechenzeit pro Zug zwischen 1 - 64 Sekunden.
- **Referee Spielstufe H8 (Stufe 64) = Schiedsrichterfunktion :**
Auf dieser Spielstufe berechnet der Computer keine Züge. Es kann eine komplette Partie gespielt werden, wobei der Computer nur die Legalität aller Eingaben (=Züge) kontrolliert.

Diese Spielstufe wird gewählt, um eine spezielle Eröffnungsposition einzugeben und nachzuspielen, oder wenn zwei Spieler gegeneinander antreten wollen.

Folgende Funktionen arbeiten bei eingeschalteter Referee Spielstufe: TAKE BACK, COLOR, HINT, SET UP, VERIFY, SOUND ON/OFF.

7. ZUGZURÜCKNAHME (Take Back Taste)

Ihr Schachcomputer bietet die Möglichkeit, die 25 letzten Halbzüge über Knopfdruck zurückzunehmen.

Warten Sie, bis Sie den Antwortzug des Computers ausgeführt haben. Dann drücken Sie TAKE BACK und der letzte Computerzug wird rückwärts über die Reihen/Linien LEDs und angezeigt. Setzen Sie die Figur jeweils mit leichtem Druck zurück. Drücken Sie nochmals TAKE BACK, sodass Sie auch Ihren letzten Zug zurücknehmen können. Nun können Sie einen neuen Zug in den Computer eingeben.

Geschlagene Figuren werden auf das entsprechende Feld mit Druck wieder eingesetzt.

Alle mit TAKE BACK zurückgenommenen Züge bleiben im Zugspeicher des Computers solange erhalten, bis Sie den Schachcomputer mit der GO Taste auffordern, den nächsten Zug zu berechnen oder einen Zug Ihrer Wahl eingeben. Für Lernzwecke ist diese Funktion Ihres Schachcomputers eine wertvolle Hilfe.

Bemerkung:

Wenn Sie mit der SET UP Funktion die Figurenpositionen geändert haben oder mit COLOR einen Farbwechsel vornehmen, dann sind alle Züge vor der Veränderung gelöscht und Sie können mit TAKE BACK die Züge nur bis zu dieser Position zurücknehmen. Sind keine Züge im Speicher leuchtet das ERROR LED auf.

8. WAHL DER FARBE (Go Taste)

Sobald Sie wie unter Kap. 1 verfahren, spielen Sie Weiss. Soll jedoch der Computer Weiss übernehmen, drücken Sie statt Ihrer Zugeingabe GO, worauf der Computer das Spiel eröffnet. Sie übernehmen somit automatisch die schwarzen Figuren.

Wenn Sie vor Spielbeginn die Tasten NEW GAME - COLOR - GO drücken, wird die Stellung der Figuren im Stellungsspeicher gewechselt und Sie können in diesem Fall mit den schwarzen Figuren spielen. Sie müssen nun die schwarzen Figuren auf die Reihen 1 und 2 und die weissen Figuren auf die Reihen 7 und 8 Stellen.

Beachten Sie, dass die auf den Spielrand gedruckten Koordinaten in diesen Fall keine gültigekeit haben.

9. SEITENWECHSEL (Color Taste)

Wollen Sie während eines Spieles dem Computer Ihre Partie übergeben, bzw. die Computer-Partie weiterspielen, drücken Sie, statt Ihren Zug einzugeben, GO. Damit rufen Sie einen Computerzug ab, und der Seitenwechsel ist vollzogen.

Sie können beliebig oft während des Spiels die Seiten wechseln.

Drücken Sie aber während des Spiels die COLOR Taste, wechselt das Anzugsrecht von Weiss auf Schwarz bzw. umgekehrt. Durch diese Form des Seitenwechsel werden alle vorherigen Züge gelöscht.

Die COLOR Taste wird hauptsächlich im VERIFY / SET UP Modus benützt, um die Farbe der zu überprüfenden bzw. einzusetzenden Figuren zu wechseln (s. Kap. 11. und 12.).

12. SPIELSTELLUNGEN EINGEBEN **(Ver / Set Taste = Verify / Set Up Taste)**

Im SET UP Modus können Sie Figuren entfernen oder einsetzen, bzw. ganze Spielstellungen eingeben. Im SET UP Modus ist die Legalitätskontrolle des Computers ausgeschaltet. Sie sind mit Ihren Eingaben nicht an die Schachregeln gebunden.

Sie können vor Beginn einer neuen Partie, bzw. während des Spieles in den SET UP Modus gehen und zwar bevor Sie Ihren nächsten Zug eingeben.

12 A. DAS ENTFERNEN VON FIGUREN:

Möchten Sie aus dem Spiel eine oder mehrere Figuren entfernen, verfahren Sie wie folgt:

- Drücken Sie die VERIFY / SET UP Taste **zweimal**, das SET UP LED leuchtet auf.
- Das WHITE oder BLACK LED zeigt an, welche Figurenfarbe abgerufen werden kann. Mit der COLOR Taste kann die Farbe gewechselt werden.
- Drücken Sie jetzt auf das entsprechende Feld, um die gewünschte(n) Figur(en) zu entfernen. Die Reihen / Linien LEDs leuchten auf um diese Eingabe zu bestätigen.
- Wechseln Sie die anziehende Farbe ggfls. wie oben beschrieben.
- Beenden Sie nun diesen Vorgang indem Sie GO drücken. Sie können jetzt einen Zug eingeben oder über die GO Taste einen Computerzug abrufen.

Überprüfen Sie mit der VERIFY Funktion, ob die Figuren tatsächlich vom Brett entfernt wurden.

12 B. DAS VERÄNDERN VON FIGUREN: (Clear Taste)

- Sobald Sie sich im SET UP Modus befinden, können sie jede auf dem Spielfeld befindliche Figur einfach dadurch umsetzen, indem Sie die gewünschte Figur mit Druck von einem Feld entfernen und mit Druck auf ein anderes Feld setzen.
- Der Druck auf die GO Taste oder der Wechsel zur VERIFY Funktion schliesst das Umsetzen von Figuren ab.
- Überprüfen Sie mit der VERIFY funktion, ob sich die Figur tatsächlich auf dem neuen Feld befindet.

Das Einsetzen, Entfernen und Umsetzen von Figuren kann selbstverständlich nacheinander erfolgen, ohne den SET UP Modus verlassen zu müssen.

12 C. DAS LÖSCHEN ALLER FIGUREN: (Clear Taste)

Möchten Sie alle bisherigen Stellungen löschen um eine Spielposition einzugeben (z.B. zur Lösung einer Mattaufgabe oder zur Stellungsanalyse), verfahren Sie wie folgt:

- Drücken Sie die VERIFY/ SET UP Taste **zweimal**, das SET UP LED leuchtet auf.
- Drücken Sie jetzt die CLEAR Taste um alle Figuren zu löschen.
- Das WHITE oder BLACK LED zeigt an, welche Figurenfarbe eingesetzt werden kann. Die Farbe der einzusetzenden Figuren kann über die COLOR Taste gewechselt werden.
- Sie können jetzt eine Spielposition eingeben.

12 D. DAS AUFSTELLEN VON SPIELSTELLUNGEN:

Möchten Sie eine oder mehrere Figuren einsetzen, bzw. eine Spielstellung eingeben verfahren Sie wie folgt:

- Drücken Sie die VERIFY / SET UP Taste **zweimal**, das SET UP LED leuchtet auf.
- Entfernen Sie ggfls. alle Figuren vom Brett, wenn Sie eine neue Spielstellung eingeben wollen (s. Kap. 12. C.)
- Das WHITE oder BLACK LED zeigt an, welche Figurenfarbe eingesetzt werden kann. Die Farbe der einzusetzenden Figur(en) kann über die COLOR Taste gewechselt werden.
- Wählen Sie die einzusetzende Figurenart über die entsprechende Symboltaste.
- Setzen Sie die Figur(en) dieser Art mit leichtem Druck auf die gewünschten leeren Felder. Die Reihen / Linien LEDs des jeweiligen Feldes leuchten auf.
- Wählen Sie die nächste Figurenart über die Symboltaste und setzen Sie diese Figur(en) ein, usw. Die Farbe muss nur gewechselt werden, wenn sie sich zur vorherigen Figur ändert.
- Drücken Sie zum Abschluss GO.
- Wechseln Sie ggfls. die anziehende Farbe wie zuvor beschrieben und machen Sie einen Zug oder rufen Sie über GO einen Computerzug ab.

Überprüfen Sie mit der VERIFY Funktion, ob die Figuren richtig eingesetzt wurden.

13. ZUGVORSCHLÄGE (Hint Taste)

Über die HINT Taste des Schachcomputer können Zugvorschläge von Computer abgerufen werden. Dies ist besonders sinnvoll in schwierigen Situationen oder zum Erlernen des Schachspiels.

Drücken Sie die HINT Taste wenn Sie am Zug sind und der Computer zeigt einen Zuvorgeschlag über die aufleuchtenden Reihen/Linien LEDs an.

In der Regel ist dies der Zug, der vom Computer als stärkster Gegenzug vorausberechnet wurde.

Drücken Sie die HINT Taste während der Computer einen Gegenzug berechnet, dann wird über die Reihen/Linien LEDs angezeigt, welchen Gegenzug der Computer bis zu diesem Zeitpunkt berechnet hat.

Bemerkung:

Drücken Sie die Hint Taste erneut, macht der Computer einen anderen Zugvorschlag falls dies die Spielposition erlaubt.

14. TRAINING FUNKTION (Training Taste)

Diese Funktion ist besonders hilfreich für den Anfänger.

Um diese Funktion zu aktivieren, drücken Sie die TRAINING Taste wenn Sie am Zug sind. Die blinkenden Reihen/Linien LEDs zeigen die Feldposition "von" und "nach" Feld der erst möglichen Figur an, die beim nächsten Zug gezogen werden kann.

Sie können diesen Vorgang beliebig wiederholen. Sind alle Möglichkeiten abgerufen, endet der Computer automatisch den TRAINING Modus.

Möchten Sie eine der angezeigten Zugmöglichkeiten ausführen, drücken Sie die GO Taste und der Computer beginnt mit der Berechnung seines Gegenzuges. Sie können aber auch jeden beliebig anderen Zug Ihrer Wahl wie gewohnt ausführen.

Weitere Zugmöglichkeiten anderer Figuren können etwas schneller abgerufen werden, indem Sie die LEVEL Taste, während der TRAINING Funktion, drücken. Jetzt wird die Feldposition der nächst möglichen Figur gezeigt.

Bemerkung:

Wenn Sie alle Zugmöglichkeiten mit Hilfe der LEVEL Taste abgerufen haben, leuchten die VERIFY/SET UP und BLACK/WHITE LEDs auf, sowie die Reihen/Linien LEDs der voreingestellten Spielstufe. Die LEVEL Funktion ist jetzt aktiviert, drücken Sie die GO Taste um diese Funktion zu verlassen.

Auch um die TRAINING Funktion zu verlassen müssen Sie die GO Taste drücken. Sie können jetzt Ihren nächsten Zug eingeben oder einen Computerzug abrufen.

15. TON EIN - UND AUSSCHALTEN (Sound Taste)

Die verschiedenen akustischen Signale können mit der SOUND Taste ein- und ausgeschaltet werden.

16. SCHACHPROBLEME - MATTAUFGABEN

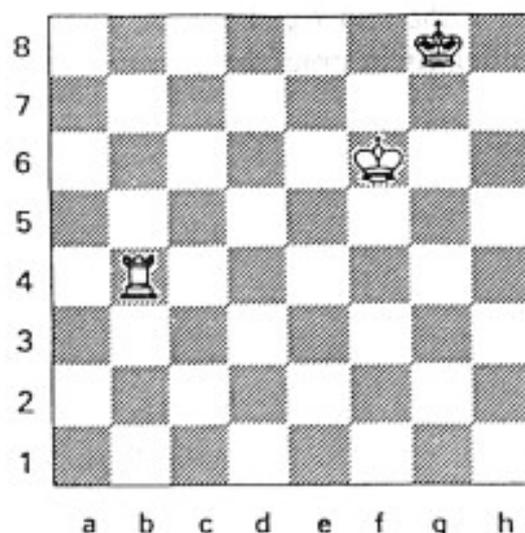
Auf den Spielflufen H1-H6 kann der Computer fast alle Mattaufgaben (Matt-in-6 Zügen) sowie Schachprobleme lösen, die auch Rochaden, Bauernumwandlungen und En Passant Züge einschliessen.

Geben Sie die Spielstellung wie in Kap. 13. beschrieben ein und stellen Sie die Spielstufe ein. Wollen Sie ein Schachproblem lösen, lassen Sie dann den Computer gegen sich selbst spielen (s.Kap. 12.).

Drücken Sie nun einmal die GO Taste den Mattaufgaben Modus zu verlassen und ein zweites Mal um die Mattsuche zu starten.

Beispiel:

Möchten Sie eine Mattaufgabe mit Matt-in-2 lösen, setzen Sie zuerst die 3 Figuren, wie auf dem nachstehenden Diagramm, auf das Schachbrett.



- Betrieb 6 x 1.5V UM-3 (AA) **Alkali-Batterien** oder Adapter.
- Zugeingabe über Sensorschachbrett
- Funktionstasten 16
- Extra ERROR LED
- Spielstufen 64
- Löst Matt-in-6 Zügen
- Eröffnungsbibliothek 8500 Halbzüge
- Zugzurücknahme 25 Halbzüge
- Stellungskontrolle
- Eingabe von Spielstellungen
- Zugvorschläge und Training Funktion
- Handliches Gehäuse 282 x 298 x 25 mm

Änderungen vorbehalten.