

# *Chess Wizard*

## *IQ III*

- INSTRUCTION
- ANLEITUNG
- MODE D'EMPLOI
- INSTRUCCIONES
- MANUALE D'USO
- INSTRUCTIES

# 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. SET UP MODUS (Ver / Set Taste)
  - A. Das Entfernen von Figuren
  - B. Das Löschen aller Figuren (Clear Taste)
  - C. 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:

Dieser 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 Batterieleistung 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.

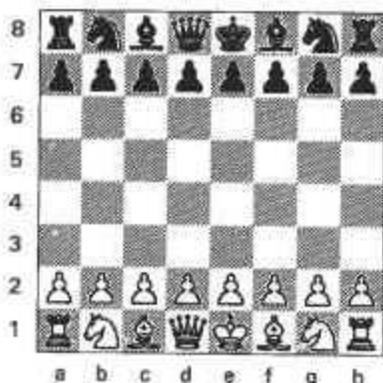
**Bitte beachten Sie:** Wird der Schachcomputer bei nicht abgeschlossener Eingabe des VERIFY- oder SET UP- Modus abgeschaltet, bleibt diese Funktion nach dem Einschalten des Computers erhalten. Sie erkennen dies daran, dass das VERIFY- oder SET UP- LED aufleuchtet. Drücken Sie in jedem Fall zuerst die 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 Rechenvorganges des Computers einen Zug zu machen oder Spezialfunktionen einzugeben. Es lässt sich keine Funktionstaste bedienen, bis der Computer seinen Rechenvorgang 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

Ihr 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 leuchtenden LEDs angezeigt ist.

## 3. DAS SCHLAGEN EINER FIGUR

Geschlagene Figuren werden ohne Druck aus dem Spiel entfernt.

## 4. SPIELFUNKTIONEN

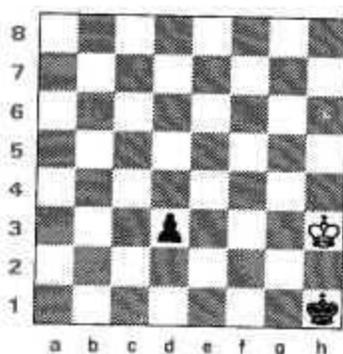
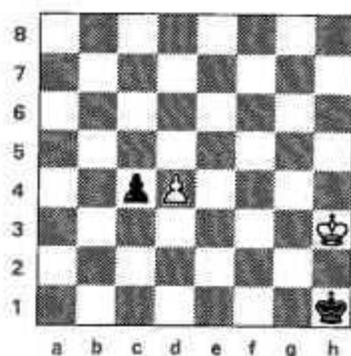
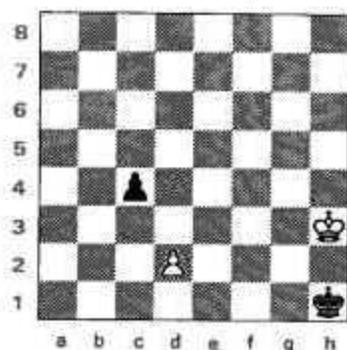
### a) Rochade

Entsprechend den Schachregeln kennt der Computer 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 Bauer 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 16 Spielstufen, um seine Spielstärke dem Können eines jeden Spielers anzupassen. Die Wahl der Spielstufe erfolgt über das Drücken der SET LEVEL Taste. Drücken Sie wiederholt diese Taste, erhöht sich die Spielstärke jeweils um eine Spielstufe. Von Stufe 16 springt der Computer wieder auf Stufe 1. Die gewünschte Spielstufe wird über die entsprechenden Koordinaten LEDs angezeigt. Ist die gewünschte Spielstufe eingestellt können Sie mit dem Spiel beginnen, indem Sie die GO Taste drücken und Ihren Eröffnungszug eingeben.

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

- **Spielstufe 1 und 2** sind Lernstufen für absolute Anfänger. Auf **Spielstufe 3 und 4** entwickelt der Computer zunehmend Spielstärke.

Stufe	Antwortzeiten
A 1	unmittelbar
A 2	2 Sek.
A 3	5 Sek.
A 4	10 Sek.

- **Spielstufe 5 bis 8** eignen sich für fortgeschrittene Schachspieler.

Stufe	Antwortzeiten
A 5	15 Sek.
A 6	20 Sek.
A 7	30 Sek.
A 8	45 Sek.

- **Spielstufe 9 bis 12** entsprechen Turnierstufen.

Stufe	Antwortzeiten
B 1	1 min
B 2	1,5 min
B 3	2 min
B 4	2,5 min

- **Spielstufe 13 bis 15** sind analytische Spielstufen und **Spielstufe 16** eignet sich zur Lösung von Schachproblemen.

Stufe	Antwortzeiten
B 5	3 min.
B 6	3,5 min.
B 7	4 min.
B 8	zur Lösung von Schachproblemen

## 7. ZUGZURÜCKNAHME (Take Back Taste)

Dieser Schachcomputer bietet die Möglichkeit, die 9 letzten Halbzüge über Knopfdruck zurück zu nehmen.

Warten Sie, bis Sie den Antwortzug des Computers ausgeführt haben. Dann drücken Sie TAKE BACK und der letzte Computerzug wird rückwärts 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.

## 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.

## 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.

Drücke 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.).

## 10. DER COMPUTER SPIELT GEGEN SICH SELBST (Go Taste)

Es mag bei einem bestimmten Spielstand oder zu Lernzwecken interessant sein, den Computer gegen sich selbst spielen zu lassen. Hierzu drücken Sie, statt Ihrer Zugeingabe, immer GO. Der Computer führt jede Zugberechnung auf der eingestellten Spielstufe aus.

## 11. STELLUNGSKONTROLLE (Ver /Set Taste = Verify/Set Up Taste)

Während einer Partie, jeweils vor Eingabe Ihres nächsten Zuges oder nach Eingabe einer Spielstellung, können Sie die Position einzelner oder aller Figuren auf dem Schachbrett prüfen um festzustellen, ob diese mit der im Computer gespeicherten Position übereinstimmt.

- Drücken Sie die VERIFY / SET UP Taste **einmal**, das VERIFY LED leuchtet auf.
- Das WHITE oder BLACK LED zeigt an, welche Figurenfarbe abgerufen werden kann. Mit der COLOR Taste kann die Farbe gewechselt werden.
- Wählen Sie die abzurufende Figur(en) über die entsprechend markierten Symboltasten.
- Drücken Sie zum Abschluss der Stellungskontrolle die GO Taste.

Wenn eine Symboltaste gedrückt wird, zeigen die aufleuchtenden Reihen / Linien LEDs auf das Feld der ersten Figur dieser Art. Sind mehrere gleiche Figuren auf dem Brett, ist die Symboltaste wiederholt zu drücken und die entsprechenden Felder werden nacheinander von links nach rechts angezeigt. Drücken Sie die Symboltaste so oft, bis das ERROR LED aufleuchtet. Dies bedeutet, dass keine weitere Figur dieser Art mehr im Spiel ist. Jetzt können Sie die nächste Figurenart abrufen.

Das ERROR LED leuchtet auch auf, wenn von einer Figur kein Exemplar mehr auf dem Brett ist. Sie können die Stellungskontrolle beenden bzw. abrechnen, indem Sie GO drücken.

## 12. SET UP MODUS (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. Beim ersten Druck leuchten die Reihen / Linien LEDs auf und beim zweiten Druck löschen sie.
- 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 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 C. 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. B.)

- 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 Computertzug 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 einmal wenn Sie am Zug sind und der Computer zeigt Ihnen des "von" Feld des vorgeschlagenen Zuges. Drücken Sie die HINT Taste ein zweites Mal leuchten die Reihen / Linien LEDs des "nach" Feldes auf.

Drücken Sie die HINT Taste ein drittes Mal, macht der Computer einen anderen Zugvorschlag, falls dies die Spielposition erlaubt.

Der erste vorgeschlagene Zug ist in jedem Fall der stärkste vom Computer errechnete Gegenzug.

Sie können den Zugvorschlag des Computers annehmen oder aber einen anderen Zug eingeben.

## 14. TRAINING FUNKTION (Training Taste)

Diese Funktion ist besonders hilfreich für den Anfänger.

### 1. Schritt:

Um diese Funktion zu aktivieren, drücken Sie die TRAINING Taste wenn Sie am Zug sind. Bei wiederholtem Druck auf diese Taste, leuchten verschiedene LEDs auf, diese representieren die Ausgangsfelder derjenigen Figuren, die beim nächsten Zug gezogen werden können. Wenn alle Möglichkeiten abgerufen sind, löschen alle LEDs für ein paar Sekunden, Sie können den oben beschriebenen Vorgang beliebig wiederholen, sobald das WHITE oder BLACK LED aufleuchtet.

### 2. Schritt:

Wenn Sie sich für eine Figur entschieden haben, drücken Sie diese Figur an (Feldposition ist durch die Reihen / Linien LEDs definiert) und drücken dann die TRAINING Taste. Jetzt zeigt Ihnen der Schachcomputer die verschiedenen Möglichkeiten diese bestimmte Figur zu setzen.

### 3. Schritt:

Um die TRAINING Funktion zu verlassen machen Sie Ihren nächsten Zug oder drücken die GO Taste um einen Computerzug abzurufen.

## 15. TON EIN - UND AUSSCHALTEN (Sound Taste)

Die 4 verschiedenen Ton Ein - und Ausschaltmöglichkeiten können mit der SOUND Taste eingestellt werden (durch LED 1 bis 4 gekennzeichnet).

- Stufe 1 (LED 1): Alle akustischen Signale sind ausgeschaltet.
- Stufe 2 (LED 2): Nur wenn der Computer seinen Gegenzug berechnet hat, hören Sie ein akustisches Signal.
- Stufe 3 (LED 3): Alle akustischen Signale sind eingeschaltet (z. B. wenn Sie einen Zug ausführen, der Computer seinen Gegenzug berechnet hat oder jedesmal wenn Sie eine Taste drücken).
- Stufe 4 (LED 4): Sie hören dieselben akustischen Signale wie unter c) beschrieben. Zusätzlich ertönt ein Warnsignal (2 Töne) und die entsprechenden Reihen / Linien LEDs leuchten auf, wenn einer Ihrer Offiziere bedroht ist.

## 16. SCHACHPROBLEME - MATTAUFGABEN

Auf Stufe 16 kann der Computer fast alle Mattaufgaben (Matt-in-3-Zügen) sowie Schachprobleme lösen, die auch Rochaden, Bauernumwandlungen und En Passant Züge einschliessen.

Geben Sie die Spielstellung wie in Kap. 12. beschrieben ein und stellen Sie die Spielstufe ein. Wollen Sie ein Schachproblem lösen, lassen Sie dann den Computer gegen sich selbst spielen (s.Kap. 10.).

Wollen Sie eine Mattaufgabe lösen, spielen Sie gegen den Computer. Setzt Sie der Computer in 3 Zügen matt, leuchten die CHECK und MATE LEDs auf. Ansonsten spielt der Computer weiter.

### GARANTIE

Der Computer ist mit einer Garantie für 1 Jahr, vom Verkaufstag an, ausgestattet. Ihr Garantieanspruch ist an die auf beiliegender Garantiekarte aufgeführten Bedingungen geknüpft. Reparaturen nach Ablauf der Garantie werden gegen Berechnung ausgeführt. Die Versandkosten sind vom Kunden zu tragen. Die Anschrift des Kundendienstes ist auf der Garantiekarte vermerkt.

### PFLEGE DES GERÄTES

Staub und Schmutz können mit einem weichen, trockenen Tuch entfernt werden. Unter keinen Umständen darf das Gerät mit chem. Reinigungsmitteln in Berührung gebracht werden. Das Gerät muss trocken und bei Raumtemperatur aufbewahrt werden. Vermeiden Sie das Lagern und Spielen in praller Sonne, unter starken Raumstrahlern oder in der Nähe von Heizkörpern. Ausfälle durch unsachgemässe Behandlung des Gerätes fallen nicht unter die Garantie.

### TECHNISCHE DATEN

Programmgröße	4 KByte ROM ROM = Read Only Memory
Programmspeicher	256 Byte RAM RAM = Random Access Memory
Taktfrequenz	8 MHz
Betriebsspannung	130mW max.
Betrieb	6 x 1.5V UM-3 Alkali-Batterien oder Adaptor.
Zugeingabe über Funktionstasten	Sensor Schachbrett 16

Extra ERROR LED	
Handliches Gehäuse	260 x 243 x 23 mm
Spielstufen	16
Eröffnungsbibliothek	630 Halbzüge
Zugzurücknahme	9 Halbzüge
Stellungskontrolle	
Löst Matt-in-3 Zügen	
Eingabe von Spielstellungen	
Zugvorschläge und Training Funktion	

Änderungen vorbehalten.

## SCHACHREGELN

### I. ALLGEMEINE ZUGREGELN

1. Weiss beginnt, danach ziehen die Spieler abwechselnd.
2. Pro Zug wird nur jeweils eine Figur gezogen (ausser im Fall der Rochade).
3. Ein Schlagzug wird ausgeführt, indem eine Figur auf ein Feld gezogen wird, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist; diese wird vom Brett entfernt. Eine Figur kann nicht auf ein Feld gezogen werden, das bereits mit einer eigenen Figur besetzt ist.
4. Das Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen König mattzusetzen. Sie erreichen dies, indem Sie einen Zug ausführen, der es Ihnen erlauben würde, den König im nächsten Zug zu schlagen - das nennt man Schach (der Schachcomputer zeigt dies durch das Aufleuchten der entsprechenden LEDs an).
5. Die Schachsituation muss sofort aufgehoben werden indem a) der König auf ein nicht bedrohtes Feld gezogen wird, b) das Schach durch Dazwischen-ziehen einer eigenen Figur aufgehoben wird oder c) die schachbietende Figur geschlagen wird.
6. Kann der König dem Schach nicht entkommen, so ist er mattgesetzt und das Spiel ist beendet.

### II. ALLGEMEINE ZUGREGELN

Weiss beginnt, danach ziehen die Spieler abwechselnd. Pro Zug wird nur jeweils eine Figur gezogen (ausser im Fall der Rochade, siehe Kapitel 5a) dieser Betriebsanleitung).

Ein Schlagzug wird ausgeführt, indem eine Figur auf ein Feld gezogen wird, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist; diese wird vom Brett entfernt. Eine Figur kann nicht auf ein Feld gezogen werden, das bereits mit einer eigenen Figur besetzt ist.

### INDIVIDUELLE ZUGREGELN

#### 1. KÖNIG

Ausser bei der Rochade, darf der König in jede Richtung ziehen, aber nur jeweils ein Feld. Er kann auch jede Figur schlagen, die auf einem der Felder steht, auf das er ziehen kann.

Die Rochade ist ein Doppelzug von König und Turm, welcher als Einzelzug des Königs zählt. Es gibt eine grosse (lange) und eine kleine (kurze) Rochade. Der König muss immer zuerst, von seiner Ausgangsposition ziehen, entweder zwei Felder nach rechts (kurze Rochade) oder zwei Felder nach links (lange Rochade). Der rechte Turm wird dann links neben den König gesetzt beziehungsweise der linke Turm muss auf das Feld rechts vom König gesetzt werden.

Die Voraussetzung für eine Rochade:

- a) Der Weg muss frei sein
- b) Der König und der Turm dürfen vorher nicht gezogen haben
- c) Der König darf zu diesem Zeitpunkt nicht im Schach stehen
- d) Die Felder, über welche rochiert werden soll, dürfen nicht von Schach bedroht sein

## 2. DAME

Die Dame darf von ihrem Ausgangsfeld in allen Richtungen horizontal, vertikal oder diagonal ziehen und schlagen (Ausnahme wie unter I.3. beschrieben).

## 3. TURM

Der Turm darf von seinem Ausgangsfeld in allen Richtungen horizontal und vertikal ziehen und schlagen (Ausnahme wie unter I.3. beschrieben.)

## 4. LÄUFER

Der Läufer darf von seinem Ausgangsfeld in alle Richtungen diagonal ziehen und schlagen (Ausnahme wie unter I.3. beschrieben).

## 5. SPRINGER

Der Springer darf als einzige Schachfigur andere Figuren überspringen. Er bewegt sich in "L" Form, erst ein Feld gerade, dann schräg auf das nächste. Er zieht immer von einem weissen Feld auf ein schwarzes oder umgekehrt.

## 6. BAUER

Der Bauer zieht um ein Feld geradeaus. Aus der Grundstellung darf er wahlweise zwei Felder oder ein Feld vorrücken. Der Bauer schlägt schräg nach vorn rechts oder links. Er kann auch "im Vorbeigehen schlagen" = en passant (siehe 5b.)

Wenn ein Bauer die letzte Reihe erreicht, wird er sofort in eine andere Figur umgewandelt - in eine Dame, Turm, Läufer oder Springer, dies nennt man Bauernum-/unterverwandlung (siehe 5c).

## III. TIPS & HINWEISE

Sie sollten ein Gefühl für die Wertigkeiten der einzelnen Figuren entwickeln. Das wird Ihnen bei Entscheidungen über Schlagzüge und Abtauschaktionen helfen. Grundsätzlich versucht man, die wertvolleren gegnerischen Figuren zu schlagen (siehe oben, Schachfiguren & ihre Gangart). Folgende wichtige Grundsätze sollten Sie sich einprägen:

- Bringen Sie Ihren König so früh wie möglich mittels Rochade in Sicherheit.
- Es ist vorteilhaft, das Zentrum zu beherrschen. Um dies zu erreichen, sollten Sie Ihre Zentralbauern ziehen und frühzeitig Springer und Läufer entwickeln.
- Versuchen Sie, aus Schlagsituationen mit Materialgewinn hervorzugehen.
- Konzentrieren Sie sich und lassen Sie sich von Ihrem Gegner nicht ablenken!

**Art.No.6503-III**  
**Eng/Ger/Fre/Spanish/**  
**Italian/Dutch**