

XXIII. GARANZIA

NOTA: conservare il presente libretto d'istruzioni in quanto contiene informazioni importanti. Questo prodotto è coperto dalla nostra garanzia di 24 mesi. Per servirsi della garanzia o del servizio di assistenza post vendita, rivolgersi al negoziante muniti di prova d'acquisto. La nostra garanzia copre i vizi di materiale o di montaggio imputabili al costruttore a esclusione di qualsiasi deterioramento causato dal mancato rispetto delle istruzioni d'uso o di qualsiasi intervento inadeguato sul prodotto (smontaggio, esposizione al calore o all'umidità...). Si raccomanda di conservare la confezione per qualsiasi riferimento futuro.

Nel nostro impegno costante volto al miglioramento dei nostri prodotti, è possibile che i colori e i dettagli dei prodotti illustrati sulla confezione differiscano dal prodotto effettivo. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi in quanto contiene piccole parti mobili che potrebbero essere ingoiate.

Riferimento: CG1330
© 2005 LEXIBOOK®

Deutsch

INHALTSVERZEICHNIS

SCHNELLSTART 56

EINLEITUNG 57

I. STROMBEDARF 57

Einsetzen der Batterien 57

Netzteil 57

II. EINSCHALTEN 58

III. EINE NEUE PARTIE BEGINNEN 58

IV. ZÜGE EINGEBEN 58

V. COMPUTERZÜGE 59

VI. SONDERZÜGE 59

EINE FIGUR DES GEGNERS SCHLAGEN 59

FIGUREN EN PASSANT SCHLAGEN 59

BAUERN UMWANDELN 60

VII. UNZULÄSSIGE ZÜGE 60

VIII. ANKÜNDIGUNG VON SCHACH, MATT und REMIS 60

IX. AUS- und SPARMODUS 60

X. KLANG- und LICHTEFFEKTE 61

XI. SPIELEBENEN 62

XII. SCHACHMATTPROBLEME 63

XIII. MEHRFACHZÜGE 63

XIV. DIE FARBEN TAUSCHEN 63

XV. ZÜGE ZURÜCKNEHMEN 64

XVI. TIPPS 64

XVII. LERNEN 65

XVIII. DIE SUCHE ABBRECHEN 65

XIX. GESCHWINDIGKEITSSCHACH 65

XX. ÜBERPRÜFUNG DER FIGURENSTELLUNG 65

XXI. AUFBAU DER FIGUREN 66

XXII. WARTUNG 66

XXIII. GARANTIE 66

SCHNELLSTART

- 1. Schritt –** Legen Sie drei AA Batterien (nicht inklusive) an der Rückseite des Geräts ein und beachten Sie die Polaritätsmarkierungen. Befolgen Sie die Anweisungen im Abschnitt Strombedarf in der Bedienungsanleitung.
- 2. Schritt –** Nehmen Sie die Schachfiguren aus den Fächern (je eines für jeden Spieler bzw. für jede Farbe). Stellen Sie alle Figuren korrekt auf dem Spielfeld auf (weiße Figuren auf die Reihen 1 und 2, die blauen Figuren auf die Reihen 7 und 8) und drücken Sie den Stromschalter, um das Gerät einzuschalten. Drücken Sie , um eine Partie zu beginnen.
- 3. Schritt –** Um einen Zug zu machen, nehmen Sie entsprechende Figur auf und drücken Sie mit der Kante leicht auf die Mitte des Spielfeldes, um die Figuren Auswahl zu bestätigen. Setzen Sie die Figuren auf das gewünschte Feld, wobei Sie sie leicht in die Mitte drücken.
- 4. Schritt –** Wenn ein unzulässiger Zug gemacht wird, so wird ein Fragezeichen (?) eingeblendet und Sie müssen einen anderen Zug machen.
- 5. Schritt –** Die Partie endet mit Schachmatt. Die LED-Anzeige "check mate" (Schachmatt) leuchtet auf.

Per ulteriori dettagli sull'uso del gioco, sul gioco degli scacchi e per suggerimenti, leggere la guida all'uso completa. Buon divertimento!

Weitere Einzelheiten zur Verwendung dieses Spiels, zum Schachspiel und Schachtipps entnehmen Sie bitte der folgenden Bedienungsanleitung. Viel Spaß!

EINLEITUNG

Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb von Chessman® FX Elite. Die Funktionen dieses elektronischen, interaktiven Schachbretts werden Sie begeistern.

- Klangeffekte als Feedback und um das Spiel lebendig zu gestalten.
- LED-Animationen zur Verbesserung Ihrer Schachkenntnisse.
- 64 verschiedene Schwierigkeitsstufen und 4 verschiedene Spielstile (normal, aggressiv, defensiv und Zufall).
- Sensorisches Spielbrett und LED-Anzeigen – automatische Registrierung der Züge, wenn die Figuren auf die AUSGANGS- und ZIELFELDER gedrückt werden.
- Lernfunktion – mit positivem Feedback, wenn Sie einen guten Zug gemacht haben.
- Tipps – der Computer berät Sie bei dem, was Sie tun müssen.
- Das Schnellschach verleiht dem klassischen Spiel neue Wendungen.
- Zurüchnahmefunktion – Fehler können rückgängig gemacht, d.h. die beiden letzten Züge können zurückgenommen werden.
- Zug-Funktion – lernen Sie, indem Sie den Computer beobachten, während er gegen sich selbst spielt.
- Die Funktion Figurenaufbau zur Programmierung von Zügen und um Probleme zu lösen.
- Erkennt Matt, Patt, Remis nach der 50-Zug-Regel und die Matteredung.
- Der Computer weiß, wie der König mit dem König und der Dame, dem König und dem Turm und dem König und zwei Läufern matt gesetzt werden kann.
- Denkt bei den normalen Schwierigkeitsstufen in der Denkgeschwindigkeit des Gegners.
- Mattproblemebene – löst Mattprobleme bis zum Matt in 5 Zügen.

STROMBEDARF

Dieser Schachcomputer arbeitet mit 3 x 1,5 V  Batterien oder einem 9 V  300 mA Spielernetzteil  mit positivem Kontakt . Verwenden Sie nur Batterien bzw. ein Netzteil des empfohlenen bzw. eines gleichwertigen Typs.

Einsetzen der Batterien

1. Öffnen Sie das Batteriefach mit einem Schraubenzieher.
2. Legen Sie 3 x AA Batterien entsprechend der Polaritätsmarkierungen am Boden des Fachs ein.
3. Schließen Sie das Batteriefach. Sie hören einen Startklang. Sollte dies nicht der Fall sein, öffnen Sie bitte erneut das Batteriefach und vergewissern sich, dass die Batterien korrekt eingelegt sind.

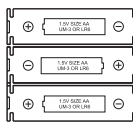
Verwenden Sie keine wiederaufladbaren Batterien. Laden Sie die Batterien nicht auf. Entfernen Sie die Akkus, bevor Sie sie aufladen. Die Akkus dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen geladen werden. Mischen Sie keine Batterie oder Akkus unterschiedlichen Typs, oder neue und gebrauchte Batterien bzw. Akkus. Die Batterien und Akkus müssen gemäss der angegebenen Polarität eingesetzt werden. Leere Batteriepole oder Akkus müssen dem Spielzeug entnommen werden. Die Akku- oder Batteriepole dürfen nicht kurzgeschlossen werden. Werfen Sie die Batterien nicht ins Feuer. Entfernen Sie die Batterien, falls das Spielzeug über einen längeren Zeitraum hinweg nicht benutzt wird. Sobald der Klang nachlässt oder das Spielzeug nicht mehr reagiert, sollten Sie die Batterien wechseln.

HINWEIS: sollte das Gerät nicht mehr richtig funktionieren oder ein Elektrostatischer Stromschlag bekommen haben, schalten Sie das Gerät Aus und wieder Ein mit dem ON/OFF Knopf. Sollte dieses nicht helfen, nehmen Sie die Batterien raus, und/oder machen Sie eine RESET.

Netzteil

Dieses Spiel arbeitet auch mit einem 9 V 300 mA Spielernetzteil  mit positivem Kontakt . Für den Anschluss an die Stromversorgung, befolgen Sie bitte folgenden Anweisungen:

1. Vergewissern Sie sich, dass das Gerät ausgeschaltet ist.
2. Verbinden Sie den Akkustecker mit der Buchse an der Rückseite des Spiels rechts neben dem Batteriefach.



3. Stecken Sie das andere Ende des Netzteils in die Steckdose.

4. Schalten Sie das Spiel ein.

Ein Stromadapter ist kein Spielzeug. Schalte den Stromadapter aus, wenn Du das Gerät über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, um zu vermeiden, dass der Adapter überhitzt. Das Spiel darf nicht im Freien verwendet werden, wenn es mit dem Netzteil verbunden ist. Der Zustand des Netzteils und der Anschlusskabel muss regelmäßig überprüft werden. Sollte letzteres beschädigt sein, verwende es erst wieder, nachdem es repariert wurde. Das Spiel ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Das Spiel darf nur mit dem empfohlenen Netzteil verwendet werden.

II. EINSCHALTEN

Drücken Sie die Taste ON (einschalten). Sie hören eine Begrüßungsmelodie und es wird eine LED-Animation eingeblendet. Drücken Sie eine beliebige Taste, um die Melodie und die Animation zu unterbrechen.

Wenn Sie das Spiel das erste Mal einschalten bzw. nachdem Sie es zurückgesetzt haben, wird eine Produktdemonstration eingeblendet, welche die Funktionen anzeigt. Drücken Sie , um eine Partie zu beginnen.

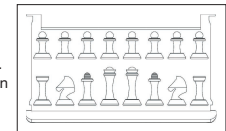
Wenn Sie das Gerät das nächste Mal einschalten, beginnt die Partie dort, wo Sie diese zuletzt unterbrochen haben. Wenn Sie die Produktdemonstration erneut aufrufen möchten, halten Sie die Taste  gedrückt, während Sie das Gerät einschalten.

III. EINE NEUE PARTIE BEGINNEN

Sie können jederzeit eine neue Partie beginnen. Nehmen Sie die Schachfiguren aus den Fächern. Stellen Sie die Figuren korrekt auf dem Schachbrett auf und drücken Sie . Auf dem Brett blinken die Buchstaben Y und N (Ja und Nein).

Wenn Sie die aktuelle Partie fortsetzen möchten, drücken Sie auf ein beliebiges Feld auf der N-Seite. Sie können nun die aktuelle Partie fortsetzen. Wenn Sie eine neue Partie beginnen möchten, drücken Sie auf ein beliebiges Feld auf der Y-Seite bzw. erneut die Taste .

Sie hören die charakteristische Melodie für eine neue Partie und sehen die entsprechende Animation. Dann blinken die LED-Anzeigen an der ersten Reihe, um anzuzeigen, dass Weiß am Zug ist. Wenn Sie eine neue Partie beginnen, werden alle Daten im Computer zurückgesetzt, nicht jedoch die Einstellungen für Klang und Beleuchtung, den Schwierigkeitsgrad und den Spielstil.



Hinweis: Wenn der Computer ausgeschaltet wird, speichert das Gerät die aktuelle Stellung plus dem Schwierigkeitsgrad und den Spielstil. Wenn Sie eine neue Partie beginnen möchten, müssen Sie stets die Taste NEW GAME (NEUE PARTIE) drücken, nachdem der Computer eingeschaltet wurde.

IV. ZÜGE EINGEBEN

Einen Zug eingeben:

1. Drücken Sie leicht in die Mitte des Feldes, auf der die Figur steht, die Sie ziehen möchten. Am Besten neigen Sie die Figur leicht und drücken sie sehr leicht mit der Kante in die Mitte des Feldes. Sie können die Figur auch aufnehmen und stattdessen mit dem Finger auf das Feld drücken. Aus dem Computer ertönt der charakteristische Klang für diese Figur und die LED-Anzeige des Feldes leuchtet.
2. Setzen Sie die Figur auf das Feld, auf welches Sie ziehen möchten und drücken Sie leicht in die Mitte dieses Feldes. Es ertönt erneut ein Klang aus dem Computer. Der Zug dieser Figur wird auf dem Schachbrett beleuchtet. Der Computer hat den Zug nun registriert und beginnt damit, seinen Gegenzug zu berechnen.

Vorsicht: Vorausgesetzt, dass Sie exakt in die Mitte der Felder drücken, ist nur ein sehr geringer Druck erforderlich. Wenn auf die Felder zu starker Druck ausgeübt wird, könnte das sensorische Spielfeld langfristig beschädigt werden.

V. COMPUTERZÜGE

Zu Beginn der Partie kann der Computer aufgrund seiner gespeicherten 20 Eröffnungszüge sofort ziehen. Später im Verlauf der Partie zeigt das aufleuchten der 8. Reihe an, dass Schwarz am Zug ist und der Computer nachdenkt.

Sobald der Computer sich für einen Zug entschieden hat, ertönt ein charakteristischer Klang:

1. Das Feld VON leuchtet auf. Drücken Sie leicht in dieses Feld und nehmen Sie die Figur auf. Sie hören den dieser Figur entsprechenden Klang.
2. Die LED-Anzeigen leuchten nacheinander auf und zeigen den Zug dieser Figur zum Zielfeld an. Setzen Sie die Figur auf dieses Feld und berühren Sie es leicht, damit der Zug registriert werden kann. Die LED-Anzeigen in der ersten Reihe leuchten erneut und zeigen an, dass Sie am Zug sind.

VI. SONDERZÜGE

EINE FIGUR DES GEGNERS SCHLAGEN

Das Schlagen einer Figur erfolgt auf die gleiche Weise, wie alle anderen Züge.

1. Drücken Sie in das Feld der Figur, die Sie ziehen möchten und nehmen Sie die Figur auf.
2. Drücken Sie in das Feld, in das Sie die Figur ziehen möchten und stellen Sie sie darauf.
3. Sie hören den Kampf der Figuren und den ersterbenden Ton der geschlagenen Figur, gleichzeitig sehen Sie die LED-Animationen. Nehmen Sie die geschlagene Figur vom Brett ohne eines der Felder zu berühren.

FIGUREN EN PASSANT SCHLAGEN

Die oben genannten Anleitungen gelten auch für Figuren, die en passant geschlagen werden, allerdings fordert der Computer Sie auf, den geschlagenen Bauern zu entfernen.

1. Drücken Sie das Feld von welchem Sie ziehen möchten und nehmen Sie den Bauern auf.
2. Drücken Sie das Feld, auf das Sie ziehen möchten und stellen Sie den Bauern dort ab.
3. Der Computer fordert Sie auf den geschlagenen Bauern zu entfernen, indem die entsprechenden Lichter für den en passant geschlagenen Bauern aufleuchten. Drücken Sie das Feld und nehmen Sie den Bauern vom Schachbrett.

ROCHADE

Um zu rochieren müssen Sie zuerst den König wie gewohnt ziehen. Nachdem Sie die Felder gedrückt haben, von und auf die Sie den König ziehen möchten, erinnert Sie der Computer daran, dass Sie den Turm ziehen müssen.

Die kurze Rochade (Rochade mit dem Turm des Königs) auf der weißen Seite:

1. Drücken Sie in Feld e1 und nehmen Sie den König auf.
2. Setzen Sie den König auf g1 und drücken Sie in das Feld.
3. Der Computer erinnert Sie daran, dass Sie den Turm ziehen müssen, indem h1 entsprechend beleuchtet wird. Drücken Sie in das Feld h1 und nehmen Sie den Turm auf.
4. Der Computer beleuchtet die Koordinaten von f1. Setzen Sie den Turm auf f1 und drücken Sie in das Feld.

Die lange Rochade (Rochade mit dem Turm der Dame) auf der weißen Seite:

1. Drücken Sie in Feld e1 und nehmen Sie den König auf.
2. Setzen Sie den König auf c1 und drücken Sie in das Feld.
3. Der Computer erinnert Sie daran, dass Sie den Turm ziehen müssen, indem das entsprechende Feld beleuchtet wird. Drücken Sie a1 und nehmen Sie den Turm auf.
4. Der Computer beleuchtet die Koordinaten von d1. Setzen Sie den Turm auf d1 und drücken Sie in das Feld.

BAUERN UMWANDELN

Der Computer wandelt Bauern automatisch um.

1. Drücken Sie in das Feld des Bauern, den Sie umwandeln möchten und nehmen Sie die Figur hoch.
2. Nehmen Sie Dame der entsprechenden Farbe aus den geschlagenen Figuren heraus (sollte die Dame nicht geschlagen worden sein, können Sie einen Turm nehmen und auf das Brett legen).

Drücken Sie in das Feld, auf das Sie die Dame stellen möchten und stellen Sie die Figur darauf.

Der Computer geht bei jeder Umwandlung davon aus, dass Sie sich für die Dame entscheiden. Wenn Sie Ihren Bauern in einen Turm, einen Läufer oder in einen Springer umwandeln möchten, können Sie dies tun, indem Sie deren Stellung verändern (siehe Abschnitt XXI). Der Computer tauscht seinen Bauern immer in eine Dame um.

VII. UNZULÄSSIGE ZÜGE

Wenn Sie einen unzulässigen oder unmöglichen Zug machen möchten, hören Sie ein Fehlersignal und auf dem Brett wird ein Fragezeichen eingeblendet. Der Computer wird diesen Zug nicht berücksichtigen.

Wenn Sie versuchen einen unzulässigen Zug zu machen oder mit den Figuren des Gegners zu ziehen, hören Sie ein Fehlersignal. Sie können dann einen anderen Zug machen. Wenn das Fehlersignal ertönt und ein Feld leuchtet, drücken Sie auf dieses Feld, bevor Sie einen erneuten Zug machen.

VIII. ANKÜNDIGUNG VON SCHACH, MATT und PATT

Wenn der Computer Schach bietet, ertönt ein spezieller Klang und die CHECK (SCHACH) Beleuchtung leuchtet. Alle Felder zwischen der angegriffenen Figur und dem König leuchten nacheinander auf.

Wenn der Computer Sie schachmatt setzt bzw. Sie den Computer schachmatt setzen, ertönt eine Sieger- bzw. Verlierermelodie, es wird eine Animation eingeblendet und die LED-Beleuchtungen CHECK (SCHACH) und DRAW/MATE (REMIS/MATT) leuchten.

Wenn Sie dem Computer Patt bieten, ertönt ein spezieller Klang, es wird eine Animation eingeblendet und die LED-Beleuchtungen DRAW / MATE (REMIS / MATT) sowie alle Leuchtdioden um den König leuchten auf.

Wenn die gleiche Position in einer Reihe dreimal auftritt bzw. wenn keiner der Spieler einen Bauern zieht oder nach 50 Zügen keine Figur schlagen kann, leuchtet DRAW / MATE (REMIS / MATT) ebenfalls. Sie können jedoch weiterspielen, falls Sie das wünschen.

IX. AUS- und SPARMODUS

Wenn die Partie vorüber ist, können Sie die Taste  (NEUE PARTIE) drücken, um eine neue Partie zu beginnen oder den Computer mit der Taste  abschalten. Es wird eine Abschiedsmelodie gespielt und eine Animation wird eingeblendet. 

Der Computer schaltet nicht vollständig ab, sondern er speichert die aktuelle Schachstellung sowie den Schwierigkeitsgrad und den Spielstil bei minimalem Stromverbrauch. Dies bedeutet, dass Sie eine Partie unterbrechen, den Computer später einschalten und diese Partie fortsetzen können. Dies bedeutet auch, dass Sie stets die Taste  (NEUE PARTIE) drücken müssen, wenn Sie den Computer ausgeschaltet hatten und eine neue Partie beginnen möchten.

Wenn Sie am Zug sind und Sie weder einen Zug machen noch eine Eingabe am Computer vornehmen, schaltet der Computer nach circa 2 Stunden ab, damit die Batterien geschont werden.

IX. KLANG- und LICHTEFFEKTE

Mit der Taste  können Sie die Klang- und Lichteffekte anpassen. Drücken Sie das entsprechende Feld auf dem Brett, um die Einstellung anzupassen.

Lautstärke

A3: Volle Lautstärke

A2: Geringe Lautstärke

A1: Ton aus

Klangeffekte

B2: Klangeffekte ein: Alle Klangeffekte werden verwendet.
B1: Klangeffekte aus: Als notwendiges Feedback ertönen nur einfache Pieptöne.

LED-Animation

C2: LED-Animationen ein. Es werden alle LED-Animationen gezeigt.
C1: LED-Animationen aus. Nur die für diese Partie erforderlichen LED-Anzeigen leuchten.

Wenn Sie die Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie die Taste **SOUND / LIGHT**, um zur Partie zurückzukehren.

XI. SPIELEBENEN

Der Computer verfügt über 64 verschiedene Spielebenen, die wie folgt organisiert sind:

EBENE NUMMER	UNGEFÄHRE DAUER JE ZUG	NORMALER STIL	AGGRESSIVER STIL	DEFENSIVER STIL	ZUFALL
1	ANFÄNGER 1	A1	C1	E1	G1
2	ANFÄNGER 2	A2	C2	E2	G2
3	ANFÄNGER 3	A3	C3	E3	G3
4	ANFÄNGER 4	A4	C4	E4	G4
5	ANFÄNGER 5	A5	C5	E5	G5
6	5 Sekunden	A6	C6	E6	G6
7	10 Sekunden	A7	C7	E7	G7
8	30 Sekunden	A8	C8	E8	G8
9	1 Minute	B1	D1	F1	H1
10	3 Minuten	B2	D2	F2	H2
11	10 Minuten	B3	D3	F3	H3
12	30 Minuten	B4	D4	F4	H4
13	2 Stunden	B5	D5	F5	H5
14	24 Stunden	B6	D6	F6	H6
15	SCHACHMATT	B7	D7	F7	H7
0	MEHRFACHZÜGE	B8	D8	F8	H8

Der Computer verfügt über 13 verschiedene Schwierigkeitsgrade plus 3 spezielle Spielebenen:

- Die Schwierigkeitsgrade 1 bis 5 sind Anfängerstufen; der Computer macht Fehler, damit der Spieler einige Figuren schlagen kann.

Auf Ebene 1 macht der Computer viele Fehler und setzt gelegentlich sogar eine Figur auf ein Feld, wo diese sofort von einem Bauern geschlagen werden kann. Spiele auf dieser Ebene eignen sich sehr dazu zu lernen, wie die Figuren gezogen werden. Sie können auch auf Ebene 1 umschalten, wenn Sie eine Partie verloren haben und möchten, dass der Computer einige Fehler macht.

Auf Ebene 2 macht der Computer ebenfalls viele Fehler, aber er setzt niemals eine Figur auf ein Feld, wo diese sofort von einem Bauern geschlagen werden könnte.

Auf Ebene 3 macht der Computer in jeder Partie einige Fehler.

Auf Ebene 4 macht der Computer durchschnittlich einen Fehler pro Partie und er setzt die Dame auf ein Feld, wo diese sofort geschlagen werden könnte.

Auf Ebene 5 überblickt der Computer bestimmte Angriffe mit zwei Figuren und Mattbedrohungen, aber er setzt keine Figuren auf Felder, wo sie geschlagen werden könnten.

Auf diesen Ebenen reagiert der Computer nahezu sofort.

- Auf den **Ebenen 6 bis 13** liegt die Bedenkzeit für einen Zug zwischen 5 Sekunden und 2 Stunden. Die Spielstärken auf diesen Ebenen reichen von Anfänger bis Experte. Ebene 6 ist für das Blitzschach (5 Sekunden je Zug), Ebene acht für Schnellschach (30 Sekunden je Zug) und Ebene 10 für Turnierschach (3 Minuten je Zug) geeignet. Die Zeiten sind durchschnittliche Bedenkzeiten. Bei einfachen Stellungen benötigt der Computer weniger Zeit, bei komplizierten Stellungen und im Endspiel benötigt er mehr Bedenkzeit. Der Computer denkt auch während Ihrer Bedenkzeit, d.h. gelegentlich kann er den Zug sofort ausführen, weil er Ihren Zug vorausgeahnt hat! Der Computer zieht auch sofort, wenn ein Zug aus der Eröffnungsbibliothek gemacht wird.

- Ebene 14** ist eine spezielle Analyseebene, auf der die Stellungen für die Dauer von circa 24 Stunden analysiert werden bzw. so lange, bis Sie die Suche abbrechen, indem Sie die Taste MOVE (ZUG)

drücken. (Siehe DIE SUCHE ABBRECHEN weiter unten im Handbuch).

- Ebene 15** ist eine spezielle SCHACHMATT Ebene, bei der Probleme mit dem Matt gelöst werden. (Siehe MATT-PROBLEME weiter unten im Handbuch).
- Ebene 0** ist ein spezieller Modus für Mehrfachzüge, bei dem zwei Personen gegeneinander spielen können, wobei der Computer überprüft, ob die Züge zulässig sind. (Siehe MEHRFACHZÜGE weiter unten im Handbuch).

Der Computer verfügt über vier verschiedene Spielstile:

- Im NORMALEN Modus attackiert und verteidigt sich der Computer gleichzeitig.
- Im AGGRESSIVEN Modus spielt der Computer offensiv und vermeidet es, möglichst viele Figuren zu schützen.
- Im DEFENSIVEN Modus ist der Aufbau einer soliden Verteidigung die oberste Priorität des Computers. Er wird viele Bauern ziehen und Figuren so häufig wie möglich austauschen.
- Im RANDOM (ZUFALL) Modus, zieht der Computer viele Bauern und häufig macht er eher einen unerwarteten, jedoch nicht den besten Zug.

Wenn Sie den Computer das erste Mal einschalten, startet die Partie automatisch auf Ebene 6 und im NORMALEN Modus. Danach werden die Ebene und der Spielmodus gespeichert, wenn Sie den Computer ausschalten oder mit der Taste **NEW GAME** eine neue Partie wählen.

Um die Ebene oder den Spielstil zu verändern:

- Drücken Sie im Einstellmodus für die Spielebene die Taste **LEVEL**. Am Computer leuchtet die Taste für die entsprechende Spielebene und den Stil auf (zum Beispiel: Taste A6: A für NORMAL und 6 für die Spielebene 6).
- Der Tabelle oben können Sie das Feld entnehmen, das der von Ihnen gewünschten Spielebene und dem Spielstil entspricht. Drücken Sie das entsprechende Feld am Brett.
- Drücken Sie erneut die Taste **LEVEL**, um zur Partie zurückzukehren.

Die Ebene oder den Spielstil überprüfen, OHNE den Schwierigkeitsgrad zu verändern:

- Drücken Sie im Einstellmodus für die Spielebene die Taste LEVEL (SPIELEBENE). Der Computer zeigt die aktuelle Ebene an, indem das entsprechende Feld aufleuchtet (A6 für Ebene 6 und den Spielstil NORMAL).
- Drücken Sie erneut die Taste LEVEL (SPIELEBENE), um den Einstellmodus zu verlassen.

Sie können die Spielebene oder den Spielstil jederzeit während der Partie überprüfen, wenn Sie am Zug sind.

XII. SCHACHMATTPROBLEME LÖSEN

Ebene 15 ist eine spezielle Ebene des SCHACHMATT, auf der Schachmattprobleme in bis zu 5 Zügen gelöst werden. Um ein Mattproblem zu lösen:

- Stellen Sie die Figuren auf dem Brett auf. (Siehe FIGURENAUFSTELLUNG weiter unten im Handbuch).
- Drücken Sie **LEVEL** und wählen Sie Level 15, drücken Sie dann die Felder b7, d7, f7 oder h7 und erneut die Taste **LEVEL**.
- Drücken Sie **MOVE**. Nun beginnt der Computer mit der Analyse.

Der Computer denkt so lange, bis er eine Möglichkeit findet, Sie schachmatt zu setzen, dann macht er den ersten Zug, der notwendig ist, um Sie schachmatt zu setzen. Sie machen den Gegenzug und der Computer ermittelt den nächsten Zug für das Schachmatt. Sollte ein Schachmatt nicht möglich sein, setzt der Computer die Analyse unendlich lange fort. Die Zeitverzögerungen für die Lösung von Schachmattproblemen sind wie folgt:

Schach matt in 1 Zug	1 Sekunde
Schach matt in 2 Zügen	1 Minute
Schach matt in 3 Zügen	1 Stunde
Schach matt in 4 Zügen	1 Tag
Schach matt in 5 Zügen	1 Monat

XIII. MEHRFACHZÜGE

Ebene 0 ist ein spezieller Modus für Mehrfachzüge. In diesem Modus spielt der Computer nicht, d.h. Sie können für beide Spieler ziehen. Mit dieser Funktion können Sie eine bestimmte Eröffnung spielen bzw. eine Partie bis zu einer bestimmten Stellung wiederholen. Sie können den Computer auch als normales Schachbrett verwenden und gegen einen Gegner spielen, während der Computer überprüft, ob die Züge zulässig sind.

Die Eingabe des Modus MULTI MOVE (MEHRFACHZÜGE):

1. Drücken Sie **LEVEL** und wählen Sie Ebene 0 gefolgt von b8, d8, f8 oder h8. Drücken Sie dann erneut **LEVEL**.
2. Machen Sie beliebig viele Züge.
3. Verlassen Sie nach Beendigung der Züge den Modus MULTI MOVE (MEHRFACHZÜGE) indem Sie erneut die Taste **LEVEL** drücken und eine andere Spielebene auswählen.

XIV. DIE FARBEN WECHSELN

Wenn Sie die Taste **MOVE** drücken, macht der Computer einen Zug. Das heißt, wenn Sie die Seiten mit dem Computer wechseln möchten, drücken Sie einfach **MOVE**, wenn Sie am Zug sind. Der Computer macht einen Zug und erwartet Ihren Zug auf der anderen Seite. Wenn Sie erneut **MOVE** drücken, macht der Computer einen weiteren Zug. Auf diese Weise können Sie den Computer die gesamte Partie auch gegen sich selbst spielen lassen!

Wenn Sie die gesamte Partie mit den schwarzen Figuren spielen möchten:

1. Drücken Sie **NEW GAME** und stellen alle weißen Figuren oben am Brett und die schwarzen Figuren auf der gegenüberliegenden Seite auf. Vergewissern Sie sich, dass die weiße Dame auf einem weißen Feld und die schwarze Dame auf einem schwarzen Feld steht.
2. Drücken Sie zu Spielbeginn **MOVE**. Der Computer macht einen Zug für Weiß und erwartet, dass Sie einen Zug mit den schwarzen Figuren auf der gegenüberliegenden Seite des Bretts machen.

XV. ZÜGE ZURÜCKNEHMEN

Wenn Sie eine Ihrer Figuren auf das Feld gedrückt haben, sich dann aber entscheiden, die Figur überhaupt nicht zu ziehen, drücken Sie einfach erneut in dieses Feld. Dieses Feld wird nicht länger beleuchtet und Sie können einen anderen Zug machen.

Wenn Sie den Zug bereits ausgeführt haben und der Computer über seine Antwort nachdenkt oder seinen Zug bereits ausgeführt hat und das AUSGANGSFELD dieses Zugs beleuchtet ist, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie **TAKE BACK**.
2. Der Computer unterbricht den Denkvorgang. Das ZIELFELD Ihres letzten Zugs sowie der Weg, den die Figur während des letzten Zugs genommen hat, werden beleuchtet. Drücken Sie in dieses Feld und nehmen Sie die Figur auf.
3. Der Computer beleuchtet nun das AUSGANGSFELD. Drücken Sie in dieses Feld und stellen Sie die Figur zurück.
4. Sollte während dieses Zugs eine Figur geschlagen bzw. en passant geschlagen worden sein, dann erinnert Sie der Computer daran, dass Sie die geschlagene Figur zurückstellen müssen, indem das Feld, auf dem sich die entsprechende Figur befunden hatte, beleuchtet wird. Drücken Sie in dieses Feld und setzen Sie die Figur zurück auf das Brett.
5. Wenn Sie den Zug des Turms zurücknehmen, müssen Sie zuerst die Züge von König und Turm zurücknehmen, indem Sie sowohl in das Feld für den König als auch in jenes des Turms drücken.
6. Wenn Sie einen umgewandelten Bauern zurücknehmen möchten, müssen Sie zuerst die Dame gegen den Bauern austauschen.

Wenn Sie Ihren Zug zurücknehmen möchten, nachdem der Computer bereits seinen ersten Zug ausgeführt hat, müssen Sie zuerst die Taste **TAKE BACK** drücken, um den Zug des Computers auf die oben erläuterte Weise zurückzunehmen. Drücken Sie dann erneut **TAKE BACK**, um Ihren eigenen Zug rückgängig zu machen. Wenn Sie bereits das AUSGANGSFELD für den Zug des Computers gedrückt haben und das ZIELFELD leuchtet, müssen Sie den Zug des Computers zuerst wie gewohnt ausführen. Drücken Sie dann die Taste **TAKE BACK** (RÜCKGÄNGIG) und nehmen Sie den Zug des Computers zurück. Drücken Sie abschließend die Taste und nehmen Sie Ihren eigenen Zug zurück.

Wenn Sie mehr als einen Zug rückgängig machen möchten, drücken Sie erneut die Taste **TAKE BACK** und nehmen den vorletzten Zug des Computers zurück. Drücken Sie dann erneut die Taste **TAKE BACK** und nehmen Sie Ihren vorletzten Zug zurück. Wenn Sie versuchen weitere Züge rückgängig zu machen, ertönt aus dem Computer ein Fehlersignal. In diesem Fall müssen Sie die Züge rückgängig machen, indem Sie die Stellung wechseln. (Siehe FIGURENAUFBAU weiter unten im Handbuch).

XVI. TIPPS

Sie können sich einen Hinweis für die zu ziehende Figur geben lassen:

1. Drücken Sie **HINT**.
2. Der Computer beleuchtet das AUSGANGSFELD und die Felder des Zuges, den er Ihnen vorschlägt.
3. Sie können nun diesen vorgeschlagenen Zug ausführen, indem Sie erneut in das AUSGANGS- und das ZIELFELD drücken. Sie können aber auch einen anderen Zug ausführen.

Der gezeigte Zug ist jener Zug, den der Computer von Ihnen erwartet. Wenn Sie am Zug sind und über Ihren Gegenzug nachdenken, denkt der Computer ebenfalls über seinen Gegenzug nach! Wenn Sie den Zug machen, den der Computer erwartet, kann er häufig sofort den Gegenzug ausführen.

Sie können sich ansehen, welchen Zug der Computer aktuell analysiert.

1. Drücken Sie **HINT**, während der Computer denkt.
2. Der Computer zeigt das AUSGANGSFELD und seinen geplanten Zug an.
3. Nach diesem Hinweis setzt der Computer seine Analyse fort.

Sie wissen nun, welchen Zug der Computer möglicherweise machen wird und können bereits über Ihren Gegenzug nachdenken.

XVII. LERNEN

Dieser Computer verfügt ebenfalls über einen Lernmodus, der Ihnen helfen soll, Ihr Spiel zu verbessern. In diesem Modus werden Sie für einen guten Zug beglückwünscht. Für den Computer ist ein guter Zug ein solcher, mit dem Sie Ihre Position verbessern bzw. der beste Zug, den Sie machen können, um Ihre Position zu verbessern.

Um auf den LERNMODUS zuzugreifen, drücken Sie einmal die Taste **LEARNING**. Die Beleuchtung GOOD MOVE (GUTER ZUG) leuchtet auf und zeigt an, dass der LERNMODUS aktiv ist.

Um den LERNMODUS zu verlassen, drücken Sie erneut die Taste **LEARNING**. Der LERNMODUS schaltet sich aus, wenn Sie die Taste **NEW GAME** drücken. Vergessen Sie daher nicht **LEARNING** zu drücken, wenn Sie möchten, dass Ihre Züge während der Partie analysiert werden.

Wenn die Lernfunktion eingeschaltet ist und Sie einen Zug machen, den der Computer als guten Zug erachtet, so ertönt ein entsprechender Klang, eine Animation wird eingeblendet und die Leuchte GOOD MOVE (GUTER ZUG) leuchtet auf, bevor der Computer seinen Zug macht. Wenn Sie glauben, dass Sie einen guten Zug gemacht haben, GOOD MOVE (GUTER ZUG) jedoch nicht aufleuchtet, so bedeutet dies, dass der Computer glaubt, dass es mindestens einen Zug gegeben hätte, der besser gewesen wäre. Wenn Sie diesen Zug sehen möchten, können Sie **TAKE BACK** drücken, um Ihren Zug zurückzunehmen. Drücken Sie dann **HINT**. Nun können Sie entscheiden, ob Sie den vom Computer vorgeschlagenen Zug machen, Ihren Originalzug ausführen oder einen vollkommen anderen Zug machen möchten. Sie müssen jedoch die Taste **TAKE BACK** drücken, während der Computer das AUSGANGSFELD seines Gegenzugs beleuchtet, bevor Sie andere Tasten oder Felder drücken. Sonst können Sie die Funktion HINT (TIPP) nicht mehr nutzen, nachdem Sie Ihren Zug zurückgenommen haben. Der LERNMODUS gemeinsam mit der Funktion HINT (TIPP) ermöglicht es Ihnen, Ihr Spiel zu

verbessern: Der LERNMODUS weist Sie eventuell darauf hin, dass Ihr Zug nicht gut war und die Funktion HINT (TIPP) bietet Ihnen eine bessere Lösung an. Vergessen Sie jedoch nicht: Sie müssen stets versuchen, den best möglichen Zug Selbst zu finden!

XVIII. DIE SUCHE BEENDEN

Wenn Sie MOVE (ZUG) drücken, während der Computer denkt, unterbricht dieser seine Analyse sofort und führt den Zug aus, den er in diesem Moment für den besten hält. (Anders gesagt, der Zug, der angezeigt werden würde, wenn Sie **HINT** drücken würden).

XIX. GESCHWINDIGKEITSSCHAUCH

Beim Schnellschach steht Ihnen für die Ausführung Ihres Zugs nur eine beschränkte Zeitspanne zu Verfügung.

Um Schnellschach auszuwählen, drücken Sie einmal die Taste **SPEED CHESS**. Die LED-Leuchte Speed Chess (Schnellschach) leuchtet auf. Die entsprechend blinkenden Felder a1-h1 zeigen die Schwierigkeitsstufe Schnellschach an. Drücken Sie das entsprechende Feld, um die Zeit auszuwählen, die Sie für jeden Zug gewähren möchten.

A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
300 Sek.	200 Sek.	120 Sek.	60 Sek.	40 Sek.	20 Sek.	10 Sek.	5 Sek.

Um eine Partie zu beginnen oder fortzusetzen drücken Sie **SPEED CHESS**. Die Zeitnahmefunktion wird nach Ihrem ersten Zug aktiviert. Der Computer wird von der Zeitnahmefunktion nicht beeinflusst und analysiert stets in der normalen Zeitspanne.

Wenn Sie Schnellschach wählen, hören Sie 3 Sekunden bevor Ihre Bedenkzeit abläuft einen entsprechenden Klang, der Sie daran erinnert, dass Sie Ihren Zug abschließen müssen. Wenn Sie das ZIELFELD nicht in der vorgegebenen Zeitspanne drücken, haben Sie die Partie verloren. Sie können die aktuelle Partie jedoch zu Ende spielen.

Um das Schnellschach zu beenden, drücken Sie erneut die Taste **SPEED CHESS**. Die LED-Leuchte Speed Chess (Schnellschach) erlischt. Während Sie am Zug sind, können Sie Schnellschach jederzeit ein- und ausschalten bzw. die Dauer der Bedenkzeit verändern.

XX. ÜBERPRÜFUNG DER FIGURENSTELLUNG

Im Zweifelsfall, wenn Sie zum Beispiel unbeabsichtigt gegen das Brett gestoßen haben, können Sie den Computer bitten, die Position jeder Figur anzuzeigen.

1. Betätigen Sie die entsprechende Taste für eine bestimmte Figur. Der Computer beleuchtet alle Felder, auf der eine solche Figur stand. Ein blinkendes Licht steht für eine schwarze Figur, ein permanentes Licht für eine weiße. Nach dem ersten Tastendruck werden die Positionen der weißen Figuren angezeigt.
2. Mit dem zweiten Tastendruck werden die Positionen der schwarzen Figuren angezeigt.
3. Drücken Sie die Taste ein drittes Mal, um den Modus VERIFY (ÜBERPRÜFEN) zu verlassen.

XXI. AUFBAU DER FIGUREN

Um die Stellung auf dem Brett zu verändern oder eine vollständig neue Stellung einzugeben:

1. Drücken Sie **SET UP**, um auf den Modus Figurenaufbau zuzugreifen. Die LED-Leuchte SET-UP (AUFBAU) leuchtet auf.
2. Wenn Sie eine neue Stellung eingeben möchten, drücken Sie **TAKE BACK**, um die aktuelle Aufstellung auf dem Brett zu löschen. Der Computer spielt die Melodie für eine NEUE PARTIE ab.

3. Drücken Sie eine der 6 Figurentasten. Der entsprechende Sound wird abgespielt. Wenn sich auf dem Brett mehrere Figuren dieses Typs befinden, so zeigt der Computer deren Stellung, wie im Modus VERIFY (ÜBERPRÜFEN) an.
4. Um eine Figur dieses Typs vom Brett zu nehmen, drücken Sie das entsprechende Feld dieser Figur. Die Beleuchtung dieses Felds erlischt.
5. Um eine Figur dieses Typs von einem Feld zu einem anderen zu ziehen, nehmen Sie zuerst die Figur vom AUSGANGSFELD und drücken in dieses Feld. Drücken Sie in das leere ZIELFELD, auf das Sie diese Figur ziehen möchten. Das entsprechende Feld wird beleuchtet.
6. Um eine Figur dieses Typs auf das Brett zu stellen, drücken Sie einfach in das leere Feld. Dieses Feld wird entsprechend beleuchtet. Wenn Sie mehrere Figuren des gleichen Typs und der gleichen Farbe auf das Brett stellen möchten, drücken Sie einfach nacheinander in die entsprechenden leeren Felder.
7. Eine permanente Beleuchtung steht für eine weiße Figur. Um eine schwarze Figur zu ziehen oder hinzuzufügen, drücken Sie erneut die entsprechende Figurentaste. Sie können auch die Taste **SOUND & LIGHT** drücken, um zwischen den weißen und den schwarzen Figuren zu wechseln.
8. Nach Abschluss des Stellungswechsels bzw. des Aufbaus, vergewissern Sie sich, dass jede Seite über einen König verfügt und dass der Spieler, der am Zug ist, nicht den König des Gegners schlagen kann.
9. Die Farbe der zuletzt entfernten, gezogenen oder hinzugefügten Figur bestimmt, welche Seite am Zug ist.
10. Verlassen Sie den Modus Figurenaufbau, indem Sie erneut die Taste **SET UP** drücken. Die Leuchte SET-UP (AUFBAU) erlischt. Sie können nun entweder einen Zug machen, indem Sie in ein Feld drücken oder den Computer ziehen lassen, indem Sie die Taste MOVE (ZUG) drücken.
11. Wenn Ihnen während des Aufbaus der Figuren ein Fehler unterlaufen sollte (wenn Sie zum Beispiel für eine Farbe zwei Könige wählen), wird das Fragezeichen eingeblendet, wenn Sie den Modus Figurenaufbau verlassen. Überprüfen Sie die Stellung aller Figuren und korrigieren Sie den Fehler. Drücken Sie dann die Taste **SET UP**, um zur Partie zurückzukehren.

XXII. WARTUNG

Ihr Schachcomputer benötigt nur sehr wenig Wartung. Diese Anleitungen helfen Ihnen dabei, den Computer für viele Jahre in gutem Zustand zu erhalten: Verwenden Sie neue Batterien. Nehmen Sie alte oder leere Batterien aus dem Schachbrett. Nehmen Sie die Batterien heraus, wenn Sie den Computer über mehrere Tage nicht benutzen. Sollte der Computer abstürzen, so können Sie das Gerät zurücksetzen, indem Sie eine Bleistiftspitze in die Öffnung "Reset" (zurücksetzen) drücken. Bewahren Sie den Computer von Feuchtigkeit entfernt auf. Sollte der Computer nass werden, so trocknen Sie ihn sofort ab. Setzen Sie das Gerät weder direkter Sonneneinstrahlung noch Hitze aus. Gehen Sie vorsichtig mit dem Gerät um. Lassen Sie das Gerät nicht fallen. Demontieren Sie das Gerät nicht. Reinigen Sie das Gerät mit einem trockenen Tuch und nehmen Sie vorher das Netzteil ab. Verwenden Sie keine chemischen Reinigungsmittel. Bei einem Geräteversagen, tauschen Sie bitte zuerst die Batterien aus. Sollte das Problem weiter bestehen, lesen Sie die Anleitungen bitte noch einmal sorgfältig durch, um sich zu vergewissern, dass Sie nichts übersehen haben.

XXIII. GARANTIE

Anmerkung: Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Hinweise enthält. Dieses Produkt hat 2 Jahre Garantie. Für jede Inanspruchnahme der Garantie oder des Kundendienstes, kontaktieren Sie bitte Ihren Einzelhändler unter Vorlage der Einkaufsquittung. Unsere Garantie deckt Materialschäden oder Installationsfehler, die auf den Hersteller zurückzuführen sind. Nicht eingeschlossen sind Schäden, die durch Missachtung der Bedienungsanleitung oder auf unsachgemäße Behandlung (wie z. B. unbefugtes Öffnen, Aussetzen in Hitze oder Feuchtigkeit, usw.) zurückzuführen sind. Wir empfehlen, die Verpackung für spätere Konsultationen aufzubewahren. Bedingt durch unser ständiges Bemühen nach Verbesserung, kann das Produkt möglicherweise in Farben und Details von der Verpackungsabbildung abweichen. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet, da es kleine, abnehmbare Einzelteile enthält, die verschluckt werden könnten. Referenznummer: CG1330 © 2005 LEXIBOOK®