

ChessMan® Classic

User guide
Mode d'emploi



Français
English
Deutsch
Italiano
Español
Português
Nederlands
Ελληνικά

LEXIBOOK

DEUTSCH

EINFÜHRUNG

Wir beglückwünschen Sie zu Ihrer Anschaffung des Schachcomputers LEXIBOOK ChessMan® Classic

Dieses Spiel bietet Folgendes an:

- einen **'TRAINING'-Modus**, der Ihnen einen gut durchdachten Zug signalisiert.
- 64 Schwierigkeitsstufen**, auf **4 unterschiedliche Spielarten** verteilt (normal, aggressiv, defensiv und aleatorisch), die folgendermaßen aufgeteilt sind:

- 5 Anfänger-Stufen**, für Kinder und Anfänger bestimmt, bei denen der Computer absichtlich Figuren opfert,
- 8 Standardstufen**, für Anfänger bis hin zu erfahrenen Spielern, mit Antwortwartezeiten von 5 Sekunden bis hin zu mehreren Stunden,
- 1 Analysenstufe**, welche die Position bis zu 24 Stunden lang analysiert,
- 1 MATI-Stufe**, die für das spezielle Lösen von Matt-Problemen gedacht ist, bis zum Mattsetzen in 5 Zügen,
- 1 MULTI MOVE-Stufe**, die es zwei Spielern erlaubt eine Partie zu spielen, während der Computer die Schiedsrichterrolle ausübt.

- ein sensibles Spielbrett, das automatisch Ihren Zug speichert, sobald Sie auf das Ursprungsfeld und das Zielfeld des Zuges drücken,
- ein **Kontrolllicht für jedes Feld** gibt Ihre Züge und die des Computers an.
- eine **'HINT'**-Funktion, mit deren Hilfe Sie den Computer bitten können, Ihren nächsten Zug vorzuschlagen,
- eine **TAKE BACK (=Rückschritt)**-Funktion, die Ihnen einen Rückschritt von bis zu zwei kompletten Zügen erlaubt (oder vier halben Zügen),
- eine **'MOVE'**-Funktion, die Ihnen ermöglicht zu lernen, indem Sie dem Computer beim Spiel gegen sich selbst zusehen,
- eine **'SET UP'**-Funktion, die es ermöglicht, Stellungen zu programmieren, um ein Problem oder eine Übungsaufgabe des Buches zu lösen,
- eine Bibliothek, die 20 verschiedene Eröffnungen enthält.

Außerdem :

- macht es das Patt, das Remis nach 50 aufeinanderfolgenden Zügen und das Remis durch Wiederholung ausfindig,
- erkennt es das Mattsetzen durch König und Dame, das Mattsetzen durch König und Turm, und das Mattsetzen durch König und Läufer,
- überlegt es, wenn der Gegner an der Reihe ist.

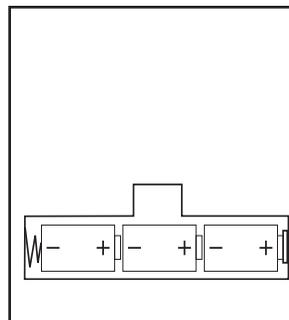
I. STROMVERSORGUNG

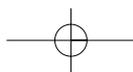
Dieser Schachcomputer funktioniert mit 3 Alkali-Batterien (LR6) 1,5 V --- , mit einer Kapazität von 2,25 Ah oder mit einem Spielzeug Adapter  von 9 V --- , 300 mA, mit positivem Zentrum $\text{+} \rightarrow \text{---}$.

Verwenden Sie keine nicht wiederaufladbaren Batterien. Nicht wieder aufladbare Batterien können nicht aufgeladen werden. Aufladbare Batterien müssen vor der Aufladung aus dem Spielzeug genommen werden. Batterien dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden. Unterschiedliche Batterietypen bzw. alte und neue Batterien dürfen nicht gemischt werden. Es dürfen nur solche Batterien verwendet werden, die gleichwertig zum empfohlenen Batterietyp sind. Die Batterien müssen korrekt entsprechend der Polaritätsmarkierungen eingelegt werden. Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug genommen werden. Die Anschlüsse dürfen nicht kurz geschlossen werden. Batterien niemals ins Feuer werfen. Entfernen Sie die Batterien, wenn Sie das Spielzeug für längere Zeit nicht benutzen. Wenn der Sound schwächer wird oder das Spielzeug anfängt, nicht mehr direkt zu reagieren, deutet dieses ebenfalls darauf hin, dass es Zeit wird, neue Batterien einzusetzen. **WARNUNG:** Bei Fehlfunktionen des Geräts bzw. bei elektrostatischer Aufladung drücken Sie die Zurücksetz-Taste. Sollte der Fehler anhalten, nehmen Sie die Batterien heraus und legen Sie wieder ein.

Einlegen der Batterien

1. Die Batterieabdeckung an der Rückseite der Spielekonsole mit einem Schraubenzieher öffnen.
2. 3 LR6 1,5 V --- Batterien einlegen, dabei auf die am Boden des Faches angegebenen Polaritäten achten.
3. Das Batteriefach schließen. Daraufhin sollten eine kurze Melodie erklingen, die eine neue Partie anzeigt. Wenn das nicht der Fall ist, öffnen Sie bitte wieder das Batteriefach und überprüfen Sie, ob die Batterien richtig einlegen.





Adapter

Das Spiel funktioniert auch mit einem Spielzeug-Adapter  von 9 V , 300 mA, mit positivem Zentrum $\oplus \rightarrow \ominus$.

Berücksichtigen Sie bitte folgende Anweisungen für den Anschluss:

1. Sich vergewissern, dass das Gerät ausgeschaltet ist.
2. Der Stecker des Adapters wird in die Buchse an der rechten Seite des Spiels gesteckt.
3. Den Adapter an eine Steckdose anschließen.
4. Das Spiel einschalten.

Im Falle längerer Nichtbenutzens, den Stecker des Adapters aus der Steckdose ziehen, um jegliches Heißlaufen zu vermeiden. Wird das Gerät durch den Adapter mit Strom versorgt, bitte nicht im Freien spielen. Regelmäßig den Zustand des Adapters und seiner Verbindungskabel überprüfen. Im Falle eines Defektes, den Adapter bis zu seiner Reparatur nicht mehr benutzen. Dieses Spiel ist nicht für Kinder unter 3 Jahren bestimmt.

Spielzeug, das mit Flüssigkeiten gereinigt werden muss, muss vor der Reinigung von der Stromversorgung getrennt werden.

II. UM EINE NEUE PARTIE ZU BEGINNEN

Die Figuren auf dem Spielbrett aufstellen und den Computer durch Drücken der POWER ON-Taste einschalten. Dann die Taste NEW GAME drücken. Sie hören eine Melodie und ein rot Kontrolllicht (das Kontrolllicht das zu der 1. Reihe gehört) leuchtet unten links auf, als Zeichen dafür, dass Weiß an der Reihe ist. Sie können jederzeit eine neue Partie beginnen, indem Sie die Taste NEW GAME betätigen. In diesem Fall werden nur die Stufe und die Spielart beibehalten.

NB: Der Computer speichert die Position der Figuren automatisch beim Ausschalten. Falls Sie eine neue Partie beginnen wollen, wenn Sie das Spiel wieder anfangen, drücken Sie auf NEW GAME.

III. UM EINEN ZUG ZU SPEICHERN

Um einen Zug zu speichern:

1. Einen leichten Druck auf das Feld der Figur ausüben, die Sie ziehen wollen. Am einfachsten ist es, die Figur leicht zu neigen und mit ihrem Rand sanft auf die Mitte des Feldes zu drücken. Sie können auch mit dem Finger auf das Feld drücken. Sie hören dann ein charakteristisches Klingelsignal und zwei Kontrolllichter leuchten auf. Diese beiden Kontrolllichter zeigen die Reihe und die Linie des Ursprungsfelds Ihres Zugs an.
2. Die Figur mit leichtem Druck auf das Zielfeld Ihres Zuges stellen und leicht auf die Mitte des Feldes drücken. Sie hören erneut ein "Piep", das signalisiert, dass der Computer Ihren Zug gespeichert hat. Der Computer denkt daraufhin über seinen nächsten Zug nach.

NB: Ein leichter Druck genügt, vorausgesetzt, dass Sie genau auf die Mitte des Feldes drücken. Wenn Sie übertrieben stark auf die Felder drücken, riskieren Sie, das Spielbrett auf die Dauer zu beschädigen.

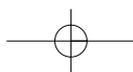
IV. DIE ZÜGE DES COMPUTERS

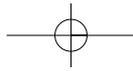
Zu Beginn der Partie zeigt der Computer, mittels seiner 20 verschiedene Eröffnungen enthaltenden Bibliothek, sofort seinen Zug an.

Im Laufe der Partie, während der Bedenkzeit des Computers, blinkt oben links das Kontrolllicht (Kontrolllicht der Reihe 8) auf, wodurch es signalisiert, dass Schwarz an der Reihe ist und dass der Computer überlegt.

Wenn der Computer seinen Zug anzeigt, gibt er ein charakteristisches Klingelsignal von sich.

1. Zwei Kontrolllichter zeigen Reihe und Linie des Ursprungsfelds der Figur an, die der Computer ziehen möchte. Drücken Sie leicht auf dieses Feld und nehmen Sie die Figur.
2. Daraufhin leuchten die den Koordinaten des Zielfelds entsprechenden Kontrolllichter auf. Stellen Sie die Figur mit leichtem Druck auf dieses Feld. Das Kontrolllicht 1 leuchtet wieder auf, wodurch es signalisiert, dass Sie jetzt an der Reihe sind.





V. SPEZIELLE ZÜGE

SCHLAGEN

Beim Schlagen wie bei den anderen Zügen vorgehen.

1. Auf das Ursprungsfeld drücken und die Figur nehmen.
2. Auf das Zielfeld drücken und die Figur auf dieses Feldes stellen. Die geschlagene Figur vom Schachbrett nehmen, ohne auf irgendein Feld zu drücken.

"EN PASSANT"-SCHLAGEN

Die obenangeführte Erklärung gilt auch für das "en passant"-Schlagen, aber der Computer erinnert Sie hier daran, den geschlagenen Bauern vom Schachbrett zu nehmen.

1. Auf das Ursprungsfeld drücken und den Bauern nehmen.
2. Auf das Zielfeld drücken und den Bauern auf dieses Feld stellen.
3. Der Computer erinnert Sie daran, den geschlagenen Bauern zu entfernen, indem er die Kontrolllichter anschaltet, die dem Feld des en passant geschlagenen Bauern entsprechen. Drücken Sie auf dieses Feld und nehmen Sie den Bauern vom Schachbrett.

ROCHADE

Führen Sie die Rochade durch, indem Sie zunächst, wie gewohnt, den König ziehen. Sobald Sie auf das Ursprungsfeld und das Zielfeld des Königs gedrückt haben, weist Sie der Computer darauf hin, den Turm zu ziehen.

Um eine kleine Rochade (Rochade mit Turm und König) auf der Seite der Weißen durchzuführen :

1. Auf das Feld E1 drücken und den König nehmen.
2. Den König auf G1 stellen und auf das Feld drücken.
3. Der Computer weist Sie darauf hin, den Turm zu ziehen, indem er die Kontrolllichter des Felds H1 anschaltet. Auf das Feld H1 drücken und den Turm nehmen.
4. Der Computer schaltet die Kontrolllichter des Feldes F1 an. Den Turm auf F1 stellen und auf dieses Feld drücken.

Um eine große Rochade (Rochade mit Turm und Dame) auf der Seite der Weißen durchzuführen :

1. Auf das Feld E1 drücken und den König nehmen.
2. Den König auf C1 stellen und auf das Feld drücken.
3. Der Computer weist Sie darauf hin, den Turm zu ziehen, indem er die Kontrolllichter des entsprechenden Felds anschaltet. Auf das Feld A1 drücken und den Turm nehmen.
4. Der Computer schaltet das Kontrolllicht des Feldes D1 an. Den Turm auf D1 stellen und auf dieses Feld drücken.

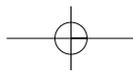
DAS UMWANDELN DER BAUERN

Das Umwandeln geschieht automatisch durch den Computer.

1. Auf das Ursprungsfeld drücken und den Bauern nehmen.
2. Eine Dame derselben Farbe unter den geschlagenen Figuren suchen (falls keine Dame der gewünschten Farbe zur Verfügung steht, können Sie auch einen Turm benutzen, den Sie auf den Kopf stellen). Auf das Zielfeld drücken und die Dame darauf stellen.

Der Computer nimmt an, dass Sie für die Umwandlung Ihrer Bauern immer eine Dame aussuchen. Falls Sie Ihren Bauern lieber in einen Turm, Läufer oder Springer umwandeln, können Sie das tun, indem Sie die Stellungen verändern (siehe Paragraph XIX). Der Computer sucht für die Umwandlung seiner Bauern immer eine Dame aus.





VI. REGELWIDRIGE ZÜGE

Wenn Sie einen regelwidrigen oder verhinderten Zug machen wollen, hören Sie ein Irrtumssignal und das Spielbrett zeigt ein Fragezeichen an, das darauf hinweist, dass dieser Zug regelwidrig und vom Computer nicht berücksichtigt worden ist.

Falls Sie einen regelwidrigen Zug machen wollen, oder versuchen eine Figur Ihres Gegners zu ziehen, hören Sie einfach dieses Irrtumssignal. Sie können dann mit dem Spiel fortfahren und einen anderen Zug ausführen.

Wenn Sie das Irrtumssignal hören, und der Computer Ihnen durch Aufleuchten der Kontrolllichter ein Feld signalisiert, müssen Sie auf das betreffende Feld drücken, bevor Sie mit dem Spiel fortfahren.

VII. SCHACH, MATT UND REMIS

Wenn der Computer Schach anzeigt, gibt er ein fröhliches "Piep" von sich und schaltet das Kontrolllicht 'CHECK' an.

Im Fall von Schachmatt, spielt er eine kurze Melodie und schaltet die Kontrolllichter CHECK und DRAW/MATE an. Wenn es der Computer ist, der mattgesetzt ist, leuchten die Kontrolllichter durchgehend; wenn Sie derjenige sind, der mattgesetzt ist, blinken die Kontrolllichter.

Wenn Sie pattsetzen, leuchten das Kontrolllicht DRAW/MATE auf, womit die Partie als remis bezeichnet ist.

Wenn dieselbe Lage sich dreimal wiederholt, oder falls die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge gemacht worden sind, ohne dass ein Bauer geschlagen oder gezogen worden ist, leuchtet das Kontrolllicht DRAW/MATE ebenfalls auf, aber Sie können mit dem Spiel fortfahren, wenn Sie es wünschen.

VIII. OFF/SAVE

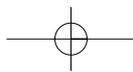
Wenn eine Partie zu Ende ist, können Sie auf NEW GAME drücken, um eine neue Partie zu beginnen, oder den Computer ausschalten, indem Sie die Taste SAVE/OFF drücken. Dabei ist der Computer in Wirklichkeit nicht ganz ausgeschaltet, sondern speichert die Lage unter minimalem Stromverbrauch. Anders ausgedrückt, können Sie eine Partie jederzeit unterbrechen, den Computer ausschalten, und ihn dann später wieder einschalten, um die Partie weiterzuführen. Dies bedeutet ebenfalls, dass Sie nach Einschalten des Computers auf NEW GAME drücken müssen, falls Sie eine neue Partie beginnen wollen.

IX. TON UND LICHTEFFEKTE

Wenn Sie lieber ohne Ton spielen, betätigen Sie die Taste SOUND/ COLOUR. Damit werden die Lauteffekte des Computers abgestellt. Drücken Sie erneut die Taste SOUND/COLOUR, um den Ton wieder einzustellen. Der Ton wird ebenfalls wieder eingestellt, wenn Sie die Taste NEW GAME drücken.

X. DIE SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Der Computer beinhaltet 64 Schwierigkeitsstufen, die wie folgt aufgeteilt sind :



SCHWIERIGKEITS-GRAD	ANTWORTWARTEZEIT PRO ZUG	SPIELART			
		NORMAL	HERAUSFORDERND (AGGRESSIV)	DEFENSIV	ALEATORISCH
1	BEGINNERS 1	A1	C1	E1	G1
2	BEGINNERS 2	A2	C2	E2	G2
3	BEGINNERS 3	A3	C3	E3	G3
4	BEGINNERS 4	A4	C4	E4	G4
5	BEGINNERS 5	A5	C5	E5	G5
6	5 seconds	A6	C6	E6	G6
7	10 seconds	A7	C7	E7	G7
8	30 seconds	A8	C8	E8	G8
9	1 minute	B1	D1	F1	H1
10	3 minutes	B2	D2	F2	H2
11	10 minutes	B3	D3	F3	H3
12	30 minutes	B4	D4	F4	H4
13	2 hours	B5	D5	F5	H5
14	24 hours	B6	D6	F6	H6
15	MAT	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

Dieser Schachcomputer bietet 13 verschiedene Schwierigkeitsstufen und 3 spezielle Spielstufen an:

- **Die Schwierigkeitsstufen 1 bis 5** sind für Kinder und Anfänger bestimmt. Der Computer begeht absichtlich Fehler, indem er, zum Beispiel, Figuren auf Felder stellt, wo sie sofort geschlagen werden.

In der Schwierigkeitsstufe 1 macht der Computer viele Fehler, wobei er z.B. eine Figur auf ein Feld stellt, auf dem sie beim nächsten Zug von einem Bauern geschlagen wird. Diese Schwierigkeitsstufe macht mit den Gangarten der Figuren vertraut. Sie können auch auf die Schwierigkeitsstufe 1 umsteigen, wenn Sie dabei sind zu verlieren und wenn Sie den Computer ein paar Fehler machen sehen wollen.

In der Schwierigkeitsstufe 2 macht der Computer ebenfalls viele Fehler, aber stellt nie eine Figur auf ein Feld, auf dem sie beim nächsten Zug von einem Bauern geschlagen wird.

In der Schwierigkeitsstufe 3 macht der Computer nur ein paar Fehler pro Partie.

In der Schwierigkeitsstufe 4 macht der Computer im allgemeinen nur einen Fehler pro Partie, und stellt eine Dame auf ein Feld, auf dem sie beim nächstfolgenden Zug geschlagen werden kann.

In der Schwierigkeitsstufe 5 versäumt der Computer manche Gelegenheiten und Mattdrohungen, opfert aber niemals eine Figur.

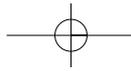
Bei diesen 5 Schwierigkeitsstufen reagiert der Computer fast augenblicklich.

- **Die Schwierigkeitsstufen 6 bis 13** bieten eine Antwortwartezeit von 5 Sekunden bis 2 Stunden pro Zug an. Diese Schwierigkeitsstufen sind für Anfänger bis Fortgeschrittene bestimmt. Die Schwierigkeitsstufe 6 ist eine "Blitzgeschwindigkeits-Stufe" (5 Sekunden pro Zug), die Schwierigkeitsstufe 8 entspricht einem schnellen Spielniveau (30 Sekunden pro Zug), und die Schwierigkeitsstufe 10 bietet das Turnierniveau an (3 Minuten pro Zug). Die angegebenen Wartezeiten entsprechen ungefähren Durchschnittswerten. Der Computer überlegt länger bei schwierigen Zügen und weniger lange bei einfachen Positionen sowie am Ende des Spieles. Der Computer ist fähig zu überlegen während Sie spielen, er ist dann in der Lage, unverzüglich auf Ihren, von ihm vorausgesehenen, Zug zu reagieren. Ebenso unverzüglich reagiert er, wenn er einen Eröffnungszug aus der Bibliothek spielt.

- **Die Schwierigkeitsstufe 14** ist eine Analysenstufe, welche die Lage während ungefähr 24 Stunden analysiert, oder bis Sie die Nachforschungen beenden, indem Sie die Taste MOVE betätigen (siehe Paragraph XVII).

- **Die Schwierigkeitsstufe 15** ist ein "Mattniveau" und dazu vorgesehen, die Mattprobleme zu lösen (siehe Paragraph XI).

- **Die Schwierigkeitsstufe 0** ist ein MULTI MOVE Niveau, das zwei Personen erlaubt gegeneinander zu spielen, währenddessen der Computer die Rolle des Schiedsrichters übernimmt und die Rechtmäßigkeit der Züge überprüft.



Der Computer verfügt ebenfalls über vier verschiedene Spielarten:

- In dem **NORMAL**-Modus bevorzugt der Computer weder die defensive noch die herausfordernde Spielart.
- In dem **AGGRESSIV**-Modus spielt der Computer auf eine herausfordernde Weise und vermeidet es möglichst, Figuren umzuwandeln.
- In dem **DEFENSIV**-Modus, versucht der Computer vorerst eine solide Abwehr aufzubauen. Er zieht öfters seine Bauern und tauscht so oft wie möglich Figuren aus.
- In dem **ALEATORISCHEN** Modus zieht der Computer öfters seine Bauern und bevorzugt es manchmal, einen unerwarteten Zug durchzuführen, als immer so optimal wie möglich zu ziehen.

Wenn Sie den Computer zum ersten Mal einschalten, beginnt die Partie automatisch auf der Schwierigkeitsstufe 6 und im NORMAL-Modus. In der Folge speichert er die gerade laufende Schwierigkeitsstufe und Spielart, wenn Sie ihn ausschalten oder wenn Sie die Taste NEW GAME gedrückt haben.

Beachten Sie folgende Anweisungen, um die Schwierigkeitsstufe oder die Spielart zu ändern:

1. Die Taste LEVEL drücken, um den Selektions-Modus der Schwierigkeitsstufe zu erreichen. Der Computer schaltet das Kontrolllicht an, das dem aktuellen Niveau entspricht (so entspricht das Feld A6 der Schwierigkeitsstufe 6, im NORMAL-Modus).
2. Sehen Sie in der obigen Tafel nach, um das dem erwünschten Niveau oder Spiel-Modus entsprechende Feld ausfindig zu machen. Drücken Sie auf dieses Feld.
3. Wieder auf die Taste LEVEL drücken, um den Selektions-Modus der Schwierigkeitsstufe zu verlassen. Beginnen Sie dann das Spiel mit Ihrem ersten Zug, oder drücken Sie auf MOVE und lassen Sie den Computer zuerst spielen.

Wenn Sie die Schwierigkeitsstufe und die Spielart nachprüfen wollen, ohne sie zu ändern, benutzen Sie die folgende Methode:

1. Die Taste LEVEL drücken. Der Computer zeigt mittels der Kontrolllichter des entsprechenden Feldes den aktuellen Level an.
2. Ein zweites Mal die Taste LEVEL drücken, um zum Spiel zurückzugelangen.

Sie können die Schwierigkeitsstufe jederzeit überprüfen oder verändern, wenn Sie an der Reihe sind.

XI. LÖSUNG DER MATT-PROBLEME

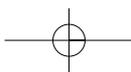
Die Schwierigkeitsstufe 15 ist eine MATT-Stufe, die für das spezielle Lösen von Matt-Problemen gedacht ist, und zwar bis zum Mattsetzen in 5 Zügen. Um die Mattprobleme zu lösen:

1. Stellen Sie die Figuren auf das Schachbrett und speichern Sie ihre Stellungen (siehe Paragraph XIX).
2. Wählen Sie die Schwierigkeitsstufe 15, indem Sie die Taste LEVEL drücken, dann auf das Feld B7, D7, F7 oder H7 drücken und dann wieder die Taste LEVEL drücken.
3. Die Taste MOVE drücken. Der Computer fängt danach mit seiner Analyse an.

Der Computer überlegt solange, bis er eine Möglichkeit des Mattsetzens findet, in diesem Ziel führt er daraufhin den ersten Zug. Sie können dann als Gegenspieler ziehen, und der Computer spürt den nächsten Zug im Ziel des Mattsetzens auf. Wenn die Stellung kein Mattsetzen erlaubt, analysiert der Computer unbegrenzt weiter. Die ungefähren Wartezeiten, die der Lösung eines Mattproblems entsprechen, sind:

Matt mit 1 Zug 1 Sekunde
Matt mit 2 Zügen 1 Minute
Matt mit 3 Zügen 1 Stunde
Matt mit 4 Zügen 1 Tag
Matt mit 5 Zügen 1 Monat





XII. MULTI MOVE-MODUS

Die Schwierigkeitsstufe 0 ist ein MULTI MOVE Niveau. In diesem Modus spielt der Computer nicht. Sie können also für die beiden Spieler spielen. Sie können diese Funktion benutzen, um eine bestimmte Eröffnung zu spielen, oder aber auch um eine Partie wieder zu spielen. Sie können auch den Computer als normales Schachbrett benutzen, indem Sie mit einer anderen Person spielen und der Computer den Schiedsrichter spielt, die Rechtmäßigkeit der Züge überprüfend.

Um den MULTI MOVE-Modus auszuwählen:

1. Die Schwierigkeitsstufe 0 wählen, indem Sie die Taste LEVEL drücken, danach auf das Feld B8, D8, F8 oder H8 drücken und dann wieder die Taste LEVEL drücken.
2. Spielen Sie soviel Züge für die beiden Spieler, wie Sie wollen.
3. Wenn Sie fertig sind, verlassen Sie den MULTI MOVE-Modus, indem Sie ein zweites Mal auf Taste LEVEL drücken und eine andere Schwierigkeitsstufe wählen.

XIII. FARBENTAUSCH

Wenn Sie die MOVE-Taste drücken, spielt der Computer an Ihrer Stelle. Falls Sie also mit dem Computer die Farbe tauschen wollen, drücken Sie auf MOVE. Der Computer führt seinen Zug durch und wartet danach, dass Sie spielen.

Wenn Sie erneut die MOVE-Taste drücken, spielt der Computer wieder; auf diese Weise können Sie den Computer ganz allein spielen lassen, gegen sich selber.

Falls Sie die ganze Partie mit den weißen Figuren oben auf dem Schachbrett spielen wollen:

1. Auf die Taste NEW GAME drücken und die weißen Figuren oben auf dem Schachbrett einrichten, die schwarzen Figuren unten. Daran denken, dass die weiße Dame auf einem weißen Feld steht und die schwarze Dame auf einem schwarzen Feld.
2. Danach, gleich zu Beginn der Partie, auf MOVE drücken. Der Computer spielt dann mit den weißen Figuren und erwartet, dass Sie mit den schwarzen Figuren spielen.

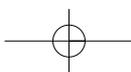
XIV. ANNULLIERUNG DER ZÜGE

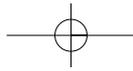
Wenn Sie auf das Ursprungsfeld einer Figur drücken, um diese zu ziehen, aber sich schließlich für eine andere entscheiden, drücken Sie ein zweites Mal auf dieses Feld. Die Kontrolllichter dieses Felds erlöschen und Sie können einen anderen Zug durchführen.

Wenn Sie schon Ihren Zug durchgeführt haben und der Computer am Überlegen ist, oder schon die Kontrolllichter der Koordinaten des Ursprungsfeldes seines Zuges angeschaltet hat:

1. Die Taste TAKE BACK drücken.
2. Der Computer unterbricht dann seine Überlegungen und schaltet die Kontrolllichter des Zielfelds Ihres letzten Zuges an. Auf das Feld drücken und die Figur nehmen.
3. Der Computer schaltet danach die Kontrolllichter des Ursprungsfelds an. Drücken Sie auf dieses Feld und stellen Sie die Figur darauf.
4. Falls Sie ein Schlagen annullieren wollen oder ein en passant Schlagen, erinnert Sie der Computer daran, die entnommene Figur wieder auf das Schachbrett zu stellen, indem er das Feld signalisiert, auf dem sie gestanden hat. Drücken Sie auf dieses Feld und stellen Sie die Figur wieder zurück auf das Schachbrett.
5. Falls Sie eine Rochade annullieren wollen, müssen Sie zuerst Ihren König ziehen, dann Ihren Turm, indem Sie jedes Mal auf das jeweilige Feld drücken.
6. Falls Sie eine Umwandlung eines Bauern annullieren wollen, müssen Sie nicht vergessen, zuerst Ihre Dame gegen einen Bauern einzutauschen.

Falls Sie Ihren Zug annullieren wollen, aber schon den Gegenzug des Computers ausgeführt haben, drücken Sie die Taste TAKE BACK und annullieren den Zug des Computers wie oben beschrieben. Drücken Sie danach noch einmal die Taste TAKE BACK, um Ihren eigenen Zug rückgängig zu machen.





Falls Sie schon auf das Ausgangsfeld Ihres Computers gedrückt haben und dieser jetzt sein Zielfeld anzeigt, müssen Sie zuerst den Zug des Computers durchführen, dann ein erstes Mal auf TAKE BACK drücken, um den Zug des Computers rückgängig zu machen, dann ein zweites Mal, um Ihren eigenen Zug zu annullieren.

Falls Sie zwei Züge annullieren wollen, drücken Sie ein drittes Mal die Taste TAKE BACK, um den vorletzten Zug des Computers rückgängig zu machen. Schließlich drücken Sie ein viertes Mal die Taste TAKE BACK, um Ihren vorletzten Zug zu annullieren. Sollten Sie versuchen, noch weitere Züge rückgängig zu machen, gibt der Computer ein Irrtumssignal von sich. Falls Sie mehr als zwei Züge annullieren möchten, müssen Sie die SET UP-Funktion benutzen, um die Stellung zu ändern (siehe Paragraph XIX).

XV. DIE 'HINT'-FUNKTION

Um den Computer zu fragen, welchen Zug er an Ihrer Stelle durchführen würde:

1. Die HINT-Taste drücken.
2. Der Computer signalisiert daraufhin das Ursprungsfeld der Figur und den Zug, den er Ihnen vorschlägt. Drücken Sie auf dieses Feld (oder drücken Sie ein zweites Mal auf die Taste HINT).
3. Der Computer schaltet danach die Kontrolllichter des Ursprungsfelds an. Drücken Sie auf dieses Feld (oder drücken Sie erneut die Taste HINT).
4. Sie können jetzt entweder den vom Computer vorgeschlagenen Zug durchführen, indem Sie auf das Ursprungs- und Zielfeld drücken, oder einen anderen Zug ausführen.

Der von dem Computer angezeigte Zug ist derjenige, den er von Ihnen erwartet. Jedes Mal, wenn Sie an der Reihe sind und überlegen, welchen Zug Sie durchführen werden, denkt der Computer schon an seinen Gegenzug. Wenn Sie so ziehen, wie er es erwartet, kann er meistens augenblicklich weiterspielen.

Um die Überlegungen des Computers zu visualisieren, während dieser eine Stellung analysiert:

1. Auf die HINT-Taste drücken, während der Computer überlegt.
2. Der Computer signalisiert daraufhin das Ursprungsfeld des Zugs, den er gerade erwägt. Drücken Sie auf dieses Feld (oder drücken Sie ein zweites Mal die Taste HINT).
3. Der Computer signalisiert daraufhin das Zielfeld der Figur und den Zug, den er Ihnen vorschlägt.

Sie wissen jetzt, welchen Zug der Computer wahrscheinlich ausführen wird, was Ihnen ermöglicht, während Ihrer Wartezeit schon über Ihren Gegenzug nachzudenken.

XVI. 'TRAINING'-MODUS

Dieser Computer schlägt einen 'TRAINING'-Modus vor, der es Ihnen ermöglicht Ihre Technik zu verbessern, indem er Ihnen einen "guten" Zug signalisiert. Für den Computer ist ein Zug gut, wenn er Ihre Lage verbessert, oder, falls dies nicht möglich ist, der bestmögliche Zug ist.

Um den TRAINING-Modus zu aktivieren, einmal die Taste TRAINING drücken. Daraufhin leuchtet das Kontrolllicht GOOD MOVE auf, um Ihnen zu signalisieren, dass Sie sich im TRAINING-Modus befinden. Um den TRAINING-Modus zu verlassen, die Taste TRAINING nochmals betätigen. Wenn Sie die Taste NEW GAME betätigen, wird der TRAINING-Modus inaktiviert; vergessen Sie daher nicht, wieder auf die TRAINING-Taste zu drücken, wenn Sie möchten, dass Ihre Züge auch bei der neuen Partie beurteilt werden.

Wenn der TRAINING-Modus aktiv ist, und der Computer Ihren Zug für gut befundet, leuchtet sein Ursprungsfeld und das Kontrolllicht GOOD MOVE auf. Wenn Sie meinen, dass Ihr Zug gut war, das Kontrolllicht jedoch nicht aufleuchtet, bedeutet das, dass wenigstens ein besserer Zug möglich war. Um herauszufinden welcher, drücken Sie erst auf die Taste TAKE BACK um Ihren Zug zu annullieren und dann auf die HINT-Taste. Danach können Sie entscheiden, ob Sie den vom Computer empfohlenen Zug spielen wollen, den Zug den Sie vorher zuerst spielen wollten, oder einen gänzlich neuen Zug! Allerdings müssen Sie, bevor Sie den Zug des Computers ausführen, auf die Taste TAKE BACK drücken, weil sonst der HINT-Modus nach Annullierung Ihres Zuges nicht mehr verfügbar ist.

Der TRAINING-Modus vereint mit dem HINT-Modus ermöglicht Ihnen Fortschritte zu machen: während der TRAINING-Modus Ihnen einen ungeschickten Zug signalisiert, schlägt Ihnen der HINT-Modus eine bessere Lösung vor. Und vergessen Sie nicht: immer den bestmöglichen Zug wählen!





XVII. UM DIE ANALYSE DES COMPUTERS ZU UNTERBRECHEN

Wenn Sie auf die MOVE-Taste drücken, während der Computer überlegt, unterbricht dieser sofort seine Analyse und zieht so, wie es ihm in dieser Phase der Analyse am besten scheint (anders ausgedrückt würde derselbe Zug signalisiert werden, wenn Sie auf HINT drücken würden).

XVIII. POSITIONSÜBERPRÜFUNG

Falls Sie einen Zweifel haben, wenn Sie, zum Beispiel, aus Versehen das Schachbrett angestoßen haben, können Sie den Computer auffordern, Ihnen die Stellung jeder Figur anzuzeigen.

1. Auf die dem Typ der gesuchten Figur entsprechende Taste drücken. Der Computer zeigt die Stellung jeder Figur dieses Typs an, indem er ein Kontrolllicht der Reihe und ein oder mehrere Kontrolllichter der Linie anschaltet. Ein stets leuchtendes Kontrolllicht zeigt eine weiße Figur an, ein blinkendes Kontrolllicht eine schwarze Figur.
2. Noch einmal drücken, damit der Computer Ihnen die Stellung jeder schwarzen Figur diesen Typs anzeigt.
3. Ein drittes Mal drücken, damit der Computer diesen Überprüfungs-Modus verlässt und die Farbe anzeigt, die an der Reihe ist. Sie können jetzt entweder auf die Taste einer anderen Figur, oder auf eines der Felder drücken, um zu ziehen.

XIX. PROGRAMMIERUNG DER POSITION

Um die Stellung der Figuren zu ändern, oder eine völlig neue Stellung zu programmieren:

1. Die Taste SET UP drücken, um in den Positionsprogrammierungs-Modus zu gelangen. Der Computer zeigt das Symbol des SET UP-Modus an.
2. Wenn Sie eine völlig neue Stellung programmieren wollen, drücken Sie die Taste TAKE BACK, um das Schachbrett frei zu machen. Der Computer spielt dann eine kurze Melodie, die eine neue Partie ankündigt.
3. Eine der 6 Figuren-Tasten drücken. Wenn eine oder mehrere Figuren auf dem Schachbrett stehen, signalisiert der Computer sie Ihnen auf dieselbe Art wie im ÜBERPRÜFUNGS-MODUS, wie im vorigen Artikel beschrieben.
4. Um eine Figur diesen Typs vom Schachbrett zu nehmen, einfach auf das Feld drücken auf dem sie sich befindet. Das entsprechende Kontrolllicht erlischt.
5. Um eine Figur diesen Typs von einem Feld auf ein anderes zu schieben, annullieren Sie ihre Ursprungsposition, indem Sie auf dieses Feld drücken. Drücken Sie dann auf das Feld, auf das Sie die Figur stellen wollen. Das entsprechende Kontrolllicht leuchtet auf.
6. Um eine neue Figur auf das Schachbrett zu stellen, müssen Sie zuerst auf ein leeres Feld drücken. Das entsprechende Kontrolllicht leuchtet auf. Leuchtet es permanent, signalisiert es eine weiße Figur; blinkt es, signalisiert es eine schwarze Figur. Falls die angezeigte Farbe nicht stimmt, nehmen Sie die Figur vom Schachbrett und drücken erneut auf das Feld, tauschen Sie dann die Farbe indem Sie die Taste SOUND/COLOUR aktivieren, und drücken Sie schließlich erneut auf das leere Feld um diese Figur zu speichern. Um eine andere Figur derselben Farbe und desselben Typs hinzuzufügen, drücken Sie einfach auf das leere Feld, auf das Sie die Figur stellen wollen.
7. Wenn Sie Ihre Programmierung beendet haben, überprüfen Sie, dass die beiden Könige auf dem Brett stehen, und dass der Spieler, der an der Reihe ist, nicht den König seines Gegenspielers nehmen kann.
8. Die Farbe der zuletzt geschlagenen, gezogenen oder hinzugefügten Figur ist dann an der Reihe. Um die Farbe zu tauschen, entweder eine Figur der gewünschten Farbe wegnehmen oder hinzufügen, oder die Taste SOUND/COLOUR drücken.
9. Schließlich den Stellungsprogrammierungs-Modus verlassen, indem Sie erneut die Taste SET UP drücken. Das SET UP-Symbol wird dann nicht mehr angezeigt. Jetzt können Sie entweder ziehen oder den Computer als ersten spielen lassen, indem Sie die MOVE-Taste drücken.



XX. WARTUNG

Ihr Schachcomputer benötigt nur wenig Wartung. Die folgenden Tipps werden es Ihnen ermöglichen, ihn viele Jahre lang in gutem Zustand zu halten :

Schützen Sie den Computer vor Feuchtigkeit. Sollte er nass geworden sein, ihn sofort trocken reiben.

Lassen Sie ihn nicht mitten in der Sonne, setzen Sie ihn nicht einer Hitzequelle aus.

Behandeln Sie ihn mit Sorgfalt. Lassen Sie ihn nicht fallen. Versuchen Sie nicht, ihn auseinander zu nehmen.

Benutzen Sie bitte ein leicht mit Wasser befeuchtetes Tuch, das keine Spuren von Reinigungsmitteln enthält, zu seiner Reinigung.

Sollte das Gerät nicht richtig funktionieren, zuerst versuchen, die Batterien zu wechseln.

Wenn das Problem danach noch besteht, lesen Sie aufmerksam die Bedienungsanleitung durch und vergewissern Sie sich, dass Sie nichts übersehen haben.

XXI. GARANTIE

ANMERKUNG: Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf; sie enthält wichtige Informationen.

Auf dieses Gerät wird 2 Jahre Garantie gewährt.

Um eine optimale Bearbeitung zu gewährleisten, wenden Sie sich bitte mit Ihrem Einkaufsbeleg an Ihren Fachhändler. Unter die Garantie fallen Material- sowie Produktionsfehler, die bei der Herstellung entstanden sind. Nicht unter die Garantie fallen Beschädigungen durch unsachgemäße Handhabung, falsche Bedienung bei Nichtbeachtung der Bedienungsanleitung, Beschädigungen durch Hitze, Feuchtigkeit, etc

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: CG1410

Design und Entwicklung in Europa - Made in China

Hinweise zum Umweltschutz

Alt-Elektrogeräte sind Wertstoffe, sie gehören daher nicht in den Hausmüll! Wir möchten Sie daher bitten, uns mit Ihrem aktiven Beitrag bei der Ressourcenschonung und beim Umweltschutz zu unterstützen und dieses Gerät bei den (falls vorhanden) eingerichteten Rücknahmestellen abzugeben.

