

XVII. INTERRUPTING THE COMPUTER'S ANALYSIS

If you press the MOVE button while the computer is thinking, you immediately interrupt its analysis and the computer will make its best possible move at that point in its analysis (in other words, the move that would be indicated if you were to press the HINT button).

XVIII. VERIFYING THE POSITION

In case of doubt, for example if you accidentally knock the chessboard, you can ask the computer to indicate the position of each chess-man on the board.

1. Press the button corresponding to the type of chess-man you are looking for. The computer indicates the position of each chess-man in this particular category by lighting up the corresponding indicators. A permanently lit indicator is a white chess-man, a flashing indicator is a black chess-man. Pressing once indicates the white chess-men.
2. Press once again and the computer will indicate the position of the black chess-men in this particular category.
3. Press a third time and the computer leaves the position verification mode and indicates which colour has to play. Now you can press the button of a different chess-man or press one of the squares firmly in order to carry out your move.

XIX. PROGRAMMING POSITIONS

To modify the position of chess-men or to program a completely new position:

1. Press the SET UP button to enter the position programming mode. The SET UP indicator lights up.
2. If you want to program a completely new position, press the TAKE BACK button to erase the chessboard. The computer will play a tune to announce a new game.
3. Press one of the six chess-men buttons. If there are one or more chess-men of this type on the chessboard, the computer will show you them: see POSITION VERIFICATION mode as explained above.
4. To remove a chess-man of this type from the chessboard, just press the square with this chess-men. The corresponding indicator will light up.
5. To move a chess-man of this type from one square to another, cancel the start position by pressing the square. Then press the destination square where you would like to position the chess-man. The corresponding indicator will light up.
6. To add a chess-man of this type to the chessboard, press an empty square. The corresponding indicator lights up. If it is lit permanently, it indicates a white chess-man; if it flashes, it indicates a black chess-man. If the indicated colour is not correct, remove the chess-man from the board by pressing the square once again, then change the colour by pressing the SOUND/COLOR button and finally press the empty square once again to record the chess-man. To add another chess-man of the same type and colour, just press the empty square where you want to place the chess-man in question.
7. When you have finished programming the game, check that the two Kings are present on the chessboard and that the first player cannot take the King of his opponent.
8. The colour of the last chess-man that was removed, moved or added determines the colour of the line. To change the colour, remove and add a chess-man of the desired colour, or alternatively, press the SOUND/COLOR button.
9. Finally, to leave the position programming mode, press the SET UP button once again. The SET UP indicator lights up. Now you can either make a move or let the computer make the first move by pressing the MOVE button.

XX. MAINTENANCE

Your computer chess game requires hardly any maintenance. The following brief recommendations will enable you to keep the game in good working condition for many years.

Protect the computer from humidity. If it gets wet, dry it immediately.

Do not leave it exposed to direct sunlight or sources of heat.

Take care of the computer. Do not drop it. Do not try to dismantle it.

For cleaning, use a light cloth moistened with water but with no detergent or similar products.

In case of malfunctions, try changing the batteries. If this does not resolve the problem, read the instructions again to make sure you understand the operation of the game.

XXI. GUARANTIE

NB: Please keep these operating instructions as they contain important information.

This product is covered by our two-years guarantee.

For any application of the guarantee or request for after-sales service, please consult your dealer with your proof of purchase to hand. Our guarantee covers material or assembly defects attributable to the manufacturer, except for any deterioration caused by non-respect of the instructions for use or any improper intervention with the unit (such as disassembly, exposure to heat or moisture, etc)

This game is not suitable for children younger than 36 months because it contains small parts that might be swallowed.

Made in China.

Reference: CG1500

Warranty: 2 years

Lexibook UK Limited
Unit 10 Petersfield Industrial Estate
Bedford Road, Petersfield
Hampshire, GU32 3QA
United Kingdom
Freephone Helpline: 0808 100 3015
www.lexibook.com



User guide reference: ZCG1500IM0201

ChessMan Light

Bedienungsanleitung



LEXIBOOK®

INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
EINFÜHRUNG	24
I. STROMVERSORGUNG	24
Einlegen der Batterien	24
Adapter	25
II. UM EINE NEUE PARTIE ZU BEGINNEN	25
III. UM EINEN ZUG ZU SPEICHERN	25
IV. DIE ZÜGE DES COMPUTERS	25
V. SPEZIELLE ZÜGE	26
Schlagen	26
"En passant"-Schlagen	26
Rochade	26
Umwandlung der Bauern	26
VI. REGELWIDRIGE ZÜGE	27
VII. SCHACH, MATT UND REMIS	27
VIII. OFF/SAVE	27
IX. TON UND LICHTEFFEKTE	27
X. DIE SCHWIERIGKEITSTUFEN	27
XI. LÖSUNG DER MATTPROBLEME	29
XII. 'MULTIMOVE'-MODUS	30
XIII. FARBENTAUSSCH	30
XIV. ANNULLIERUNG DER ZÜGE	30
XV. 'HINT'-FUNKTION	31
XVI. 'TRAINING'-MODUS	31
XVII. UM DIE COMPUTERANALYSE ZU UNTERBRECHEN	32
XVIII. POSITIONSÜBERPRÜFUNG	32
XIX. PROGRAMMIERUNG DER POSITION	32
XX. WARTUNG	33

EINFÜHRUNG

Wir beglückwünschen Sie zu Ihrer Anschaffung des Schachcomputers LEXIBOOK ChessManLight.

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 eMATI-Stufe**, die für das spezielle Lösen von Matt-Problemen gedacht ist, bis zum Mattsetzen in 5 Zügen,
- **1 eMULTI MOVEI-Stufe**, die es zwei Spielern erlaubt eine Partie zu spielen, während der Computer die Schiedsrichterrolle ausübt.

- ein sensitives Spielbrett, das automatisch Ihren Zug speichert, sobald Sie auf das Ursprungsfeld und das Zielfeld des Zuges drücken,
- ein Kontrolllicht für jedes Feld, das Ihre Züge und die des Computers anzeigt,
- eine 'HINT'-Funktion, mit deren Hilfe Sie den Computer bitten können, Ihren nächsten Zug vorzuschlagen,
- eine eTAKE BACKI(=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.

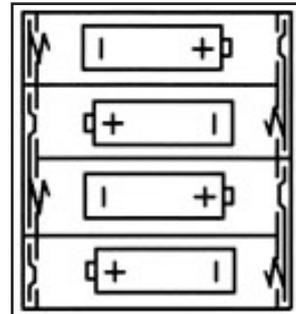
I. STROMVERSORGUNG

Dieser Schachcomputer funktioniert mit vier (4) 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 --- , der im Sinne der Veröffentlichung 15 der EWG (Norm EN 60-742) konform ist.

Das Spiel darf ausschließlich an die angegebenen Batterien angeschlossen werden. Keine aufladbaren Batterien benutzen. Keine Batterien aufladen. Die Akkumulatoren des Spiels vor dem Aufladen herausnehmen. Die Akkumulatoren nur unter Aufsicht von Erwachsenen aufladen. Nicht verschiedene Arten von Batterien oder Akkumulatoren, oder neue und gebrauchte Batterien und Akkumulatoren gleichzeitig verwenden. Beim Einlegen von Batterien und Akkumulatoren die Polaritäten berücksichtigen. Gebrauchte Batterien und Akkumulatoren aus dem Spiel entfernen. Die Batterieklemmen oder Akkumulatorenklemmen nicht in Kurzschluss setzen. Die Batterien nicht ins Feuer werfen. Im Falle eines längeren Nichtbenutzens die Batterien herausnehmen.

Einlegen der Batterien

1. Den Deckel des Batteriefachs öffnen.
2. Vier 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 .

Berücksichtigen Sie bitte folgende Anweisungen für den Anschluss:

1. Sich vergewissern, dass das Gerät ausgeschaltet ist.
2. Den Stecker des Adapters in die Buchse auf der linken Seite des Gerätes stecken.
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.

II. UM EINE NEUE PARTIE ZU BEGINNEN

Die Figuren auf dem Spielbrett aufstellen und den Computer durch Drücken der ON-Taste einschalten. Dann die Taste NEW GAME drücken. Eine Melodie erklingt und die Kontrolllichter der ersten Reihe leuchten nacheinander 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. Daraufhin erklingt ein charakteristisches Klingelsignal und das Kontrolllicht des Feldes leuchtet auf.
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. Die Kontrolllichter der überquerten Felder leuchten der Reihe nach auf und erlöschen dann. 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 Überlegungszeit des Computers, blinken die Kontrolllichter der Reihe 8 nacheinander auf, wodurch sie signalisieren, 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. Das Kontrolllicht des Ursprungfeldes der Figur, die der Computer ziehen möchte, leuchtet auf. Drücken Sie leicht auf dieses Feld und nehmen Sie die Figur.
2. Daraufhin leuchten die Kontrolllichter des Spielbrettes der Reihe nach auf, um den Weg der Figur zu ihrem Zielfeld anzuzeigen; allein das Zielfeld bleibt erleuchtet. Stellen Sie die Figur mit leichtem Druck auf dieses Feld. Die Kontrolllichter der Reihe 8 leuchten wieder nacheinander auf, wodurch sie signalisieren, 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 weist Sie darauf hin, den geschlagenen Bauern zu entfernen, indem er das Kontrolllicht anschaltet, das dem Feld des "en passant" geschlagenen Bauern entspricht. 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 lässt der Reihe nach die Felder zwischen E1 und G1 aufleuchten und weist Sie darauf hin, den Turm zu ziehen, indem er nacheinander die Kontrolllichter der Felder H1 bis F1 anschaltet. Auf das Feld H1 drücken und den Turm nehmen.
4. Der Computer schaltet das Kontrolllicht 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 lässt der Reihe nach die Felder E1 bis C1 aufleuchten, und weist Sie dann darauf hin, den Turm zu ziehen, indem er die Kontrolllichter der Felder A1 bis D1 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 und sehen das Fragezeichen auftauchen. Sie können dann mit dem Spiel fortfahren und einen anderen Zug ausführen.

Wenn Sie das Irrtumssignal hören, und der Computer Ihnen durch Aufleuchten 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. Die Kontrolllichter aller Felder zwischen dem König und der den König bedrohenden Figur leuchten der Reihe nach auf.

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 und die den König umgebenden Felder 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 OFF/SAVE 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.

Wenn Sie lieber ohne die Lichteffekte auf dem Spielbrett spielen, drücken Sie 3 Sekunden lang die Taste SOUND/COLOUR. Sie können die Lichteffekte wieder einstellen, indem Sie erneut 3 Sekunden lang die Taste SOUND/COLOUR drücken.

X. DIE SCHWIERIGKEITSSTUFEN

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

SCHWIERIGKEITS-GRAD	ANTWORTWARTEZEIT PRO ZUG	SPIELART			
		NORMAL	HERAUSFORDERND (AGRESSIV)	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 des Kontrolllichtes des entsprechenden Feldes die aktuelle Schwierigkeitsstufe 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 MOVEi-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. Das Kontrolllicht dieses Feldes erlischt, 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, schaltet das Kontrolllicht des Zielfeldes Ihres letzten Zuges an und schaltet der Reihe nach die Kontrolllichter an, die den vorigen Zug der Figur anzeigen. Drücken Sie auf das Feld und nehmen Sie die Figur.
3. Der Computer signalisiert danach das Ursprungsfeld. 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. Auf dieses Feld drücken (oder erneut die Taste HINT drücken).
3. Der Computer lässt daraufhin die Koordinaten des Zielfeldes aufleuchten. Auf dieses Feld drücken (oder erneut die Taste HINT drücken).
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 Zuges, den er gerade erwägt, und dann die diesem Zug entsprechenden Felder.
3. der Computer signalisiert das Zielfeld. Auf dieses Feld drücken (oder erneut die Taste HINT drücken). Der Computer fährt dann mit seinen Überlegungen fort.

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 befindet, 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!