

NOVAG®
AQUAMARINE
RISC II 26.6 MHz

ANWEISUNGEN

INHALT

I) ALLGEMEINE BESCHREIBUNGEN

II) SCHNELLE ANLEITUNG

III) SPIELFUNKTIONEN

- a) eine Bewegung machen
- b) ein Stück essen
- c) Unmögliche und illegale Bewegungen
- d) Rochade
- e) unterwegs essen
- f) Promotion und Subpromotion von Bauern
- g) Bretter
- h) Schach und Schachmatt

IV) BESONDERE MERKMALE

- 1) Schlüssel NEUES SPIEL
- 2) LEVEL-Taste
- 3) Auflösungsfunktion von Mate
- 4) GO-Taste
- 5) REFERENZ-Taste
- 6) TIPP-Taste
- 7) TRAINING-Taste
- 8) TAKE BACK-Taste
- 9) TRACE FORWARD-Taste
- 10) Farbschlüssel
- 11) Taste CLEAR/CLEAR BOARD
- 12) VERIFY-Taste
- 13) SET-UP-Taste
- 14) SOUND-Taste
- 15) INFO-Taste
- 16) NÄCHSTE BESTE Taste
- 17) EASY-Taste
- 18) RESTORE-Taste
- 19) RANDOM-Taste
- 20) AUTOPLAY-Taste

V) BLINDDARM

- A) Schachcomputerpflege NOVAG®
- B) Häufige Probleme Ihres NOVAG®
- C) Technische Daten und Eigenschaften
- D) Schachregeln

I) ALLGEMEINE BESCHREIBUNGEN

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf Ihres NOVAG AQUAMARINE RISC II Computers. Überzeugen Sie sich selbst von seiner überraschenden Stärke und den vielfältigen Funktionen und Möglichkeiten. Wenn Sie ungeduldig sind, Ihre Maschine auszuprobieren, empfehlen wir Ihnen, den Abschnitt „Kurzanleitung“ zu lesen und ein paar Spiele auf Stufe 1 zu spielen.

Das Spielen mit dem NOVAG AQUAMARINE RISC II ist im Vergleich zu anderen Schachcomputern einfach. In jedem Fall empfehlen wir Ihnen, die allgemeinen Anweisungen zu lesen, bevor Sie ein Spiel starten. In den allgemeinen Anweisungen ist jeder Abschnitt unabhängig von den anderen, sodass Sie nicht alles auf einmal lesen müssen.

Das NOVAG AQUAMARINE RISC II arbeitet mit 6 Alkalibatterien vom Typ 1,5 V (AA), die nicht im Lieferumfang der Maschine enthalten sind. Öffnen Sie zum Einlegen der Batterien das Fach auf der Rückseite der Maschine und legen Sie die Batterien gemäß den +/- Zeichen ein. Ein frischer Satz Alkalibatterien reicht für ca. 60 Betriebsstunden.

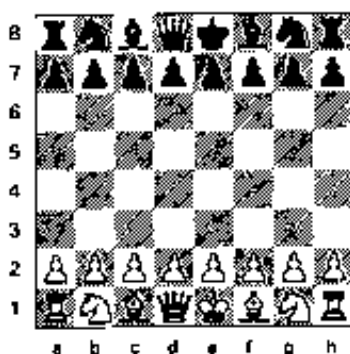
Der Adapter kann separat von der Maschine mit der Referenz des Importeurs erworben werden. Verwenden Sie nur den für Ihr Gerät spezifizierten Adapter, bei Verwendung eines anderen Adapters erlischt die Garantie.

Bitte schließen Sie den Adapter an das Stromnetz an, bevor Sie das Gerät anschließen.

Das NOVAG AQUAMARINE RISC II verfügt über einen C-MOS-Speicher, der die letzte Position der Platine beibehält. Sie müssen sicherstellen, dass das Gerät über Batterien verfügt oder dass der Adapter mit dem Netzwerk verbunden ist, da Sie sonst den Inhalt des Speichers verlieren.

II) SCHNELLE ANLEITUNG

1. Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, platzieren Sie die Figuren in der Eröffnungsposition (die weißen Figuren in den Reihen 1 und 2 und die schwarzen Figuren in den Reihen 7 und 8) des Schachbretts.



2. Der Schalter befindet sich auf der oberen rechten Seite der Maschine.
3. Drücken Sie die NEW GAME-Taste und Sie hören drei Pieptöne. Auf dem Bildschirm erscheint „00:00“. Sie können jetzt Ihren ersten Zug für Weiß machen.
4. Um ein bestimmtes Spielniveau einzustellen, drücken Sie die LEVEL-Taste und klicken Sie dann auf ein Feld mit einer Figur (z. B. Feld A1 entspricht Level 1, A2 Level 2 usw.). Wenn Sie den Pegel nicht anpassen, spielt das Gerät mit dem zuletzt gespielten Pegel. (Drücken Sie in diesem Fall nicht die unten erwähnte GO-Taste.)

5. Nachdem Sie die Spielstufe eingestellt haben, drücken Sie die „ **GO** “-Taste, um den **LEVEL-** Modus zu verlassen. Danach können Sie den ersten Zug von Weiß einführen. Drücken Sie einfach auf das Stück, das Sie bewegen möchten, und dann auf das Feld, auf das Sie es bewegen möchten.

Genau in diesem Moment springt die Maschine an und reagiert mehr oder weniger schnell, je nach Spielniveau oder wenn es im Eröffnungsbuch ist, wo Sie nicht nachdenken müssen.

Sobald die Maschine ihre Bewegung entschieden hat, ertönt ein Piepton und einige Lichter leuchten auf, die anzeigen, in welcher Reihe und in welcher Spalte sich das Teil der Maschine befindet, das bewegt werden soll. Nach Drücken dieses Kästchens markiert das Gerät die Zielposition auf die gleiche Weise. Folglich sollte Ihre Figur auf dieses neue Feld bewegt werden, indem Sie es wie gewohnt drücken. Weiß spielt dann wie oben beschrieben.

Falls Sie einen Zug zurücknehmen möchten, warten Sie, bis Sie an der Reihe sind, drücken Sie die **TAKE BACK-** Taste und machen Sie den entsprechenden Zug auf dem Brett rückgängig, indem Sie die vom Computer angezeigten Schritte befolgen. Falls ein Schlag stattgefunden hat, zeigt der Computer auf dem Bildschirm an, welche Figur ersetzt werden muss (Sie können die Symbole der Figuren im Abschnitt **ÜBERPRÜFEN** sehen).

Wenn Sie eine weitere Bewegung zurückgehen möchten, wiederholen Sie den Vorgang, indem Sie die **TAKE BACK-** Taste erneut drücken.

III) SPIELFUNKTIONEN

a) eine Bewegung machen

Drücken Sie einfach auf das Stück, das Sie bewegen möchten, und dann auf das Feld, auf das Sie es bewegen möchten.

Um zu rochieren, ziehen Sie zuerst den König und überspringen das Feld, auf dem der Turm stehen bleibt. Bewegen Sie dann den Turm ebenfalls durch Drücken. Wenn Sie einen Bauern umwandeln, müssen Sie die Figur angeben, die Sie umwandeln möchten, indem Sie eine der Tasten mit dem entsprechenden Symbol drücken. Um einen falschen Zug abubrechen, bevor Sie ihn vollständig eingegeben haben, drücken Sie die **LÖSCHEN-** Taste.

b) ein Stück essen

Wenn der Computer einen Zug auf ein Feld anzeigt, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, bedeutet dies, dass eine Eroberung erfolgt. Drücken Sie auf das Stück, das gefangen werden soll, entfernen Sie das zu essende Stück, ohne zu drücken, und lassen Sie das Essstück an seinem Platz, indem Sie auf das Quadrat drücken. Wenn Sie unterwegs essen, vergessen Sie nicht, die angefressene Spielfigur zu entfernen.

c) Unmögliche und illegale Bewegungen

Das NOVAG AQUAMARINE RISC II ist nach den internationalen Schachregeln programmiert und akzeptiert oder macht illegale Züge nicht. Wenn Sie versuchen, einen illegalen Zug zu machen, zeigt das LCD „ **Err** “ an und Pieptöne ertönen. Dann kannst du den richtigen Zug machen.

d) Rochade

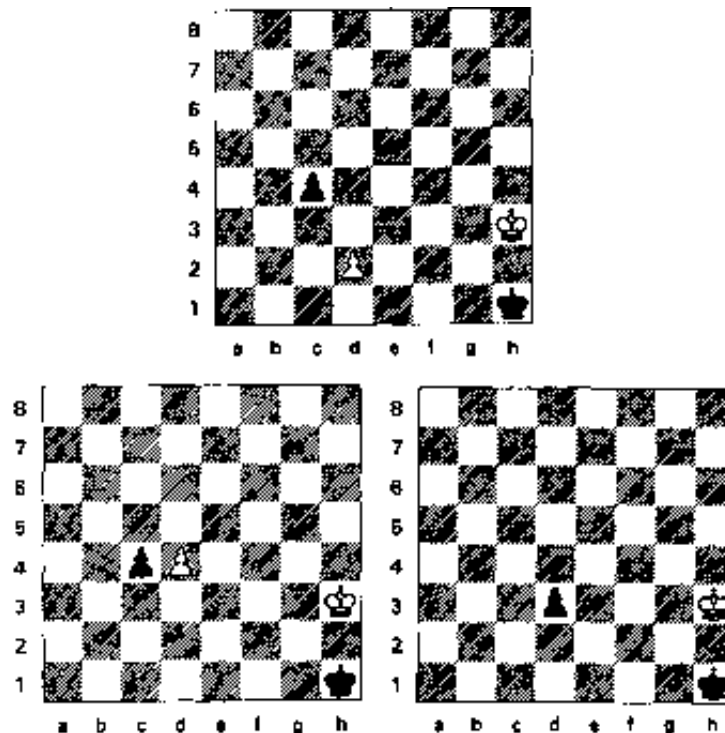
Um zu rochieren, geben Sie nur die Bewegung des Königs an, der sich zuerst bewegt, indem er ein Feld springt, und führen Sie dann die Bewegung des Turms ein, der immer drückt.

Das NOVAG AQUAMARINE RISC II akzeptiert und führt die Rochade in geeigneten Positionen durch.

Hinweis: Es ist illegal zu rochieren, wenn der König im Schach steht oder wenn er durch ein Feld geht von einer gegnerischen Figur angegriffen.

e) unterwegs essen

Wenn Sie en passo schlagen möchten, müssen Sie nur das Feld angeben, von dem aus der Bauer beginnt und wohin er geht, als wäre es ein normaler Zug. Denken Sie immer daran, dass Sie den gefangenen Bauern vom Brett entfernen müssen.



f) Promotion und Subpromotion

Wenn Sie ein Stück krönen wollen, erscheint die Meldung „Pro?“ erscheint auf dem LCD.

Sie wählen das Stück, das Sie krönen möchten, indem Sie die Taste mit dem entsprechenden Symbol drücken.

Wenn der Computer krönt, zeigt er Ihnen das Stück, das Sie auf dem Bildschirm ausgewählt haben.

Wenn Sie keine Zeit hatten, es zu sehen, können Sie die VERIFY-Taste verwenden, um den ausgewählten Teil herauszufinden.

g) Bretter

Das NOVAG AQUAMARINE RISC II sagt eine Position an, die Tischen mit der mit STALE gekennzeichneten LED entspricht.

h) Schach und Schachmatt

Wenn der Computer dies überprüft, leuchtet die CHECK-LED auf. Falls es Schachmatt war, leuchtet auch die MATE-LED auf.

Wenn Sie den Computer überprüfen, wird dies in keiner Weise angegeben.

Der AQUAMARINE RISC II kann Dunks in 8 Zügen ansagen.

IV) BESONDERE MERKMALE

1) NEUES SPIEL-Taste

Durch Drücken der NEW GAME-Taste wird ein neues Spiel gestartet. Das vorherige Spiel wird abgebrochen und im Speicher des Computers befinden sich nun alle Figuren in der Ausgangsposition.

Drücken Sie jedes Mal die NEW GAME-Taste, wenn Sie ein neues Spiel beginnen möchten. Das Spielniveau bleibt unverändert.

2) LEVEL-Taste

Ihr NOVAG AQUAMARINE RISC II verfügt über 7 Spielmodi mit jeweils 8 Zeitsteuerungen. Um den NOVAG in einem der Spielmodi anzupassen, drücken Sie die **LEVEL-** Taste. Jedes Mal, wenn Sie ihn drücken, rücken Sie zur nächsten Gruppe vor (und Sie sehen auf dem LCD die Symbole: tr = Turnierlevel, At = eingestelltes Durchschnittszeitlevel, Sd = Startlevel bei ..., Fd = festes Tiefenlevel, An = Level der Analyse, EA = Level des neuen Spielers, in = Level des Partners in ...). Sobald die Spielmodalität festgelegt wurde, müssen Sie zum Programmieren des Levels mit Hilfe eines Steins auf das entsprechende Kästchen drücken. (Modus und Level können direkt durch Drücken des entsprechenden Kästchens ausgewählt werden: Die Spalte entspricht der Kategorie und die Zeile dem Level.)

Beispiel: Wenn Sie den AT 4-Pegel einstellen möchten, drücken Sie wiederholt die **LEVEL-** Taste, bis das LCD anzeigt

„Bei 1“ und drücken Sie das Feld B4 (um Nr. 4 einzugeben). Auf dem LCD sehen Sie „At 4“, was den ausgewählten Pegel anzeigt.

Eine schnellere Alternative ist, einmal die Level-Taste und dann das B4-Feld zu drücken.

Um anzuzeigen, dass die Ebenenauswahl abgeschlossen ist, müssen Sie die **GO-** Taste drücken.

Sie können das Spielniveau jederzeit während des Spiels ändern oder einfach nur überprüfen, solange Sie mit dem Spielen an der Reihe sind.

Hinweis: Wenn Sie den Computer ausschalten, wird das Spielniveau beibehalten, wenn Sie ihn wieder einschalten unveränderlich.

ALLGEMEINE REGEL: JE ÄLTER DIE MASCHINE IST, DESTO BESSER SPIELT SIE.

8	TR8	AT8	SD8	FD8	AN8	EA8	IN8	
7	TR7	AT7	SD7	FD7	AN7	EA7	IN7	
6	TR6	AT6	SD6	FD6	AN6	AI6	IN6	
5	TR5	AT5	SD5	FD5	AN5	AI5	IN5	
4	TR4	AT4	SD4	FD4	AN4	AI4	IN4	
3	TR3	AT3	SD3	FD3	AN3	AI3	IN3	
2	TR2	AT2	SD2	FD2	AN2	AI2	IN 2	
1	TR1	AT1	SD1	FD1	AN1	AI1	IN 1	
	A.	B.	C.	D.	E.	F.	G.	H.

Beschreibung der Ebenen:

- **Turnierlevel Trl-Tr8:**
Für Spiele mit Turnierzeit. Alle Bewegungen sind zu einer festen Zeit vorgegeben (zB 40 Bewegungen in 120 Minuten).

Stufe 8 ist die stärkste. Wenn Sie die festgelegte Zeit überschreiten, verlieren Sie das Spiel. Diese Modalität ist die natürlichste des Spiels, da es die Form ist, die normalerweise von Schachspielern verwendet wird. Wenn Sie sich für einen guten Spieler halten, ist es ratsam, zunächst Level 1 oder 2 auszuprobieren.
- **Durchschnittliches Zeitniveau Atl-At8:**
Der NOVAG AQUAMARINE RISC II macht nachdenkliche Spiele mit einer Durchschnittszeit, die der ausgewählten entspricht. Diese Modalität wird verwendet, um der Maschine eine bestimmte Zeit zu geben, um ein Problem zu lösen.
- **Startlevel in... Sdl-Sd8:**
Die Maschine muss das Spiel in einer zuvor festgelegten Zeit beenden. Wird diese Zeit überschritten, ist das Spiel verloren. Die Uhr zählt rückwärts und macht Sie mit drei Pieptönen darauf aufmerksam, dass die Zeit überschritten ist. Wenn Sie das Spiel fortsetzen möchten, können Sie dies auf jeden Fall außerhalb der Zeit tun, aber nach Einschätzung der Maschine haben Sie bereits verloren. Die Computeruhr läuft weiter. Dies ist das einzige Level, in dem die Zeiten zu Beginn des Spiels auf den Bildschirmen erscheinen. (In den anderen erscheint 00 00 00 00).
- **Level Dc Tiefe gegeben Fdl-Fd8:**
Wichtig, damit die Maschine nicht mehr als gewünscht analysiert, wenn sie absichtlich geschwächt werden soll: In diesem Modus können Kinder mit den ersten Stufen wie FD1, FD2 usw. spielen. Der Computer sucht nur bis zu einer bestimmten Tiefe.
- **Analyseebene Anl-An8:**
Diese Kategorie ist die Fortsetzung der vorherigen und vertieft in AN1 9 Halbspiele. In AN8 vertieft er 16 Halbspiele. Da es in diesem letzten Level in den meisten Positionen zu viel Zeit in Anspruch nehmen würde, kann diese Kombination als unendliches Level verwendet werden: In diesem Fall wird das Spiel mit dem Bildschirm beobachtet, während die Maschine denkt und es kann durch Drücken der **GO- Taste** zum Abspielen gebracht werden .
- **Eal-Ea8 Neue Spielerstufe:**
In dieser Kategorie wird der NOVAG AQUAMARINE RISC II nicht während der Zeit des Gegners denken. Der Computer wird nur einen halben Zug denken, außer wenn es darum geht, eine von vielen Figuren angegriffene und verteidigte Eroberung zu berücksichtigen. In diesem Fall beschränkt er seine Argumentation auf eine bestimmte Anzahl von Halbzügen (ein Halbzug ist ein Zug einer Farbe, z. B. E2-E4, E7-E\$ wären 2 Halbzüge, einer von Weiß und einer von Weiß). Schwarz). Alle neuen Spielerlevel reagieren sehr schnell. Wenn diese Stufen für einen Anfänger zu schwierig sind, können Sie die oben aufgeführten verwenden; SD1-, SD2-Serie usw.

FALLS SIE SCHWIERIGKEITEN HABEN, DIE MASCHINE ZU SCHLAGEN, WIRD EMPFOHLEN, ES SO BALD WIE MÖGLICH AUF LEVEL SD1 ODER TR1 IN KOMBINATION MIT EINFACHEN UND ZUFÄLLIGEN 4 MODI ZU VERSUCHEN. Dadurch wird die Maschine „natürlicher“ geschwächt als in den Ebenen SD1, SD2 etc

Hinweis : Alle Ebenen können mit Computer dies nicht

EASY (Abschnitt 19) geändert werden . In diesem Modus tut der

denken Sie dabei nach. Auf diese Weise wird eine weitere Reihe von Spielniveaus erreicht, die niedriger als die vorherigen sind.

LEVEL-TABELLE

Eben	Beschreibung	Halbzeit
Tr	1 (1) 40 zieht ein 2 (2) 40 zieht ein 3 (3) 40 zieht ein 4 (4) 40 zieht ein 5 (5) 40 zieht ein 6 (6) 40 zieht ein 7 (7) 40 zieht ein 8 (8) 40 zieht ein	5 minuten / 7,5 sek 15 minuten / 22,5 sek 30 minuten / 45 sek 60 minuten / 1 minute 30 sek 90 minuten / 2 minuten 15 sek 100 minuten / 2 minuten 30 sek 120 minuten / 3 minuten 150 minuten / 3 minuten 45 sek
At	1 (9) Durchschnittlich 2 sekunden 2 (10) Durchschnittlich 5 sekunden 3 (11) Durchschnittlich 10 sekunden 4 (12) Durchschnittlich 15 sekunden 5 (13) Durchschnittlich 30 sekunden 6 (14) Durchschnittlich 1 minute 7 (15) Durchschnittlich 2 minuten 8 (16) Durchschnittlich 3 minuten	pro zug pro zug pro zug pro zug pro zug pro zug pro zug pro zug
Sd	1 (17) Das ganze spiel drin 2 (18) Das ganze spiel drin 3 (19) Das ganze spiel drin 4 (20) Das ganze spiel drin 5 (21) Das ganze spiel drin 6 (22) Das ganze spiel drin 7 (23) Das ganze spiel drin 8 (24) Das ganze spiel drin	3 minuten 5 minuten 10 minuten 15 minuten 30 minuten 60 minuten 90 minuten 120 minuten
Fd	1 (25) Suche bis 2 (26) Suche bis 3 (27) Suche bis 4 (28) Suche bis 5 (29) Suche bis 6 (30) Suche bis 7 (31) Suche bis 8 (32) Suche bis	1 halbe bewegung 2 halbe bewegung 3 halbe bewegung 4 halbe bewegung 5 halbe bewegung 6 halbe bewegung 7 halbe bewegung 8 halbe bewegung
An	1 (33) Suche bis 2 (34) Suche bis 3 (35) Suche bis 4 (36) Suche bis 5 (37) Suche bis 6 (38) Suche bis 7 (39) Suche bis 8 (40) Suche bis	9 halbe bewegung 10 halbe bewegung 11 halbe bewegung 12 halbe bewegung 13 halbe bewegung 14 halbe bewegung 15 halbe bewegung 16 halbe bewegung
Ea	1 (41) halbe bewegung 2 (42) halbe bewegung 3 (43) halbe bewegung 4 (44) halbe bewegung 5 (45) halbe bewegung 6 (46) halbe bewegung 7 (47) halbe bewegung 8 (48) halbe bewegung	berechnen sie 2 schläge berechnen sie 3 schläge berechnen sie 4 schläge berechnen sie 5 schläge berechnen sie 6 schläge berechnen sie 7 schläge berechnen sie 8 schläge berechnen sie 9 schläge
Im	1 G1 Matt in 1 2 G2 Matt in 2 3 G3 Matt in 3 4 G4 Matt in 4 5 G5 Matt in 5 6 G6 Matt in 6 7 G7 Matt in 7 8 G8 Matt in 8	

3) Auflösungsfunktion von Mate

Das NOVAG AQUAMARINE RISC II kann die meisten Mattprobleme in 8 Zügen lösen, selbst solche, die Rochade, en passant Schlagen oder Bauernumwandlung erfordern. Drücken Sie die Taste **NEUES SPIEL**. Bevor Sie mit der Suche nach dem Partner beginnen, ist es ratsam, dass Sie die **VERIFY**-Taste verwenden, um die Position zu überprüfen und sicherzustellen, dass die Seite, die den Partner erstellen wird, dieselbe ist, die auf dem LCD angezeigt wird. Wenn nicht, drücken Sie die **COLOR**-Taste, um die Seiten zu wechseln.

Um das Niveau des Schachmatts in ... auszuwählen, drücken Sie die **LEVEL**-Taste, und wählen Sie dann die Anzahl der Züge für das Schachmatt mit den Feldern G1 bis G8 aus.

Drücken Sie einmal auf **GO**, um die Funktion zu verlassen, und erneut auf **Go**, damit der Computer mit der Suche beginnt.

Wenn der Computer keine Lösung gefunden hat, erscheint die Meldung „no nE“ auf dem LCD. In diesem Fall existiert die Lösung NICHT und das Problem ist verwirrt oder das Matt ist mit mehr Zügen erledigt. (Sie können versuchen, das Problem zu wiederholen, indem Sie die Stufe erhöhen).

Bildschirme

Während das NOVAG AQUAMARINE RISC II sucht, zeigt es Ihnen auf dem LCD die Spielzüge an, die es in Betracht zieht, sowie eine Reihe sehr nützlicher Informationen, die wie folgt rotieren:

- a) Zeit verbraucht.
- b) Erster betrachteter Zug in der Hauptvariante.
- c) Zweiter Satz der Hauptlinie.
- d) Dritter Satz der Hauptlinie.
- e) Stellungsbewertung, zB 9 99 bedeutet einen Vorteil von 9,99 Bauerneinheiten, erscheint das - Zeichen, bedeutet dies, dass die Maschine Ihre Stellung als unterlegen betrachtet.
- f) Suchtiefe (d 6 bedeutet, dass bis zu 6 Halbzüge gesucht werden).
- g) Zu berechnende Züge (26 30 bedeutet, dass bei der oben angegebenen Suchtiefe von den 30 möglichen Zügen noch 26 zu berechnen sind).
- h) Bei diesem Zug ist Zeit verstrichen

4) GO-Taste

Die GO-Taste dient zur Eingabe eines Befehls oder zum Verlassen der Sonderfunktionen **SET UP / VERIFY / SET LEVEL / AUTOPLAY / SOLVE MATE**.

Diese Funktionen werden in den jeweiligen Abschnitten erläutert.

Darüber hinaus wird die GO- Taste verwendet, um:

- Damit der NOVAG AQUAMARINE RISC II auch im SCHIEDSRICHTER-Modus den Zug für die Seite denkt, die sich bewegen muss.
- Um die Berechnung der Bewegung zu unterbrechen und eine sofortige Bewegung zu erzwingen. In diesem Fall spielt die Maschine niedriger als die programmierte Stufe.
- Um die Farbe während des Spiels zu ändern. Warten Sie, bis Sie an der Reihe sind, sich zu bewegen, und drücken Sie die **GO**-Taste. Der Computer denkt sich nun den Zug für diese Farbe aus, während Sie von nun an die andere Seite spielen.
- Den Computer dazu bringen, gegen sich selbst zu spielen. Dies kann an einem bestimmten Punkt während eines Spiels von besonderem Interesse sein, jedes Mal, wenn Sie die **GO**-Taste drücken, denkt sich der Computer den Zug für die Farbe aus, mit der er an der Reihe ist.
- Um den **TIPP zu akzeptieren** (siehe TIPP).

5) REFERENZ-Taste

- In diesem Modus verwandeln Sie NOVAG AQUAMARINE RISC II in einen Schachschiedsrichter, der die Rechtmäßigkeit der auf dem Brett ausgeführten Züge überprüft, der Computer reagiert nicht auf Ihre

Theaterstücke. Dies ist sehr nützlich, um die Maschine eine bestimmte Eröffnung spielen zu lassen: Mit den ersten Bewegungen wird die Maschine in die gewünschte Richtung gelenkt und verlässt unmittelbar danach den Modus mit dem Schiedsrichter, wodurch sichergestellt wird, dass die Maschine weiterhin die Linie spielt, die sie spielen möchte lernen. .

Das LCD zeigt „rEF off“ an, wenn der REFEREE-Modus nicht aktiviert ist, und „rEF on“, wenn der REFEREE-Modus aktiviert ist. Das erste Drücken zeigt Ihnen den aktuellen Status des REFEREE. Ein zweites Drücken (innerhalb von zwei Sekunden nach dem ersten Drücken) ändert sich die Funktion.

6) TIPP-Taste

Das NOV AG AQUAMARINE RISC II kann Züge empfehlen, wenn Sie nicht sicher sind, wie Sie eine Partie fortsetzen sollen. Wenn Sie an der Reihe sind zu spielen, drücken Sie die HINT-Taste und der Computer zeigt Ihnen, was er derzeit für den besten Zug für die Seite hält, die sich bewegen muss. Der Zug wird auf dem LCD angezeigt. Sie können den von der Maschine angezeigten Zug akzeptieren, indem Sie in diesem Moment die GO-Taste drücken, oder Ihren eigenen Zug ausführen, unabhängig davon, was auf dem LCD angezeigt wird.

WENN SIE DAS HINT-GO-SYSTEM VERWENDEN, SOLLTEN SIE IHRE STÜCK BEWEGEN, OHNE ZU DRÜCKEN, WENN IHR ZUG MIT DEM VON DER MASCHINE EMPFOHLENEN ZUG ÜBEREINSTIMMT.

Wenn Sie die HINT-Taste drücken, während der Computer nachdenkt, zeigt er Ihnen auf dem LCD den besten bis dahin berechneten Zug an: BEI HOHEN LEVEL ODER WENN PROBLEME AN DER MASCHINE GEGEBEN WERDEN, IST ES SEHR INTERESSANT, AUF DIESE WEISE ZU BEOBACHTEN, WIE DIE MASCHINE FUNKTIONIERT AUF EINANDERFOLGENDE SPIELE GEFUNDEN.

Drücken Sie CLEAR, um zu den rotierenden LCD-Informationen zurückzukehren. Der empfohlene Zug ist der bestmögliche, der vom NOVAG AQUAMARINE RISC II auf der Spielebene berechnet wird, in der er ausgewählt wird.

7) TRAINING-Taste

Diese Funktion soll dem neuen Spieler helfen:

Priiger Schritt:

Wenn Sie mit dem Zug an der Reihe sind, drücken Sie die TRAINING-Taste und der Computer zeigt Ihnen auf dem LCD das Feld der ersten Figur, die einen legalen Zug machen kann.

Wenn Sie die TRAINING-Taste weiter drücken, bringt Ihnen das NOVAG AQUAMARINE RISC II alle Figuren mit mindestens einem legalen Zug bei.

Zweiter Schritt:

Sobald Sie sich für einen Teil entschieden haben, drücken Sie GO. Wenn Sie jetzt die TRAINING-Taste drücken, wird Ihnen jeder Druck auf diese Taste die Felder beibringen, auf die diese Figur einen legalen Zug machen kann.

Dritter Schritt:

Drücken Sie die Go-Taste, um das Spiel zu akzeptieren, das der Computer Ihnen empfiehlt.

Wenn Sie eine andere Bewegung ausführen möchten, führen Sie sie auf die übliche Weise aus.

Wenn Sie zu Schritt 1 zurückkehren möchten, drücken Sie die CLEAR-Taste, um das LCD zu löschen, und drücken Sie TRAINING, um zu Schritt 1 zurückzukehren.

8) TAKE BACK-Taste

Mit dem NOVAG AQUAMARINE RISC II können Sie bis zu 138 Halbzüge zurückgehen, um zu korrigieren, was Sie als schlechtes Spiel oder schlechte Spiellinie betrachten.

Warten Sie, bis Sie an der Reihe sind. Drücken Sie die TAKE BACK-Taste und führen Sie die von der Maschine angezeigte Bewegung aus, indem Sie auf die Quadrate drücken: Der Computer führt Sie, um die Bewegungen rückgängig zu machen.

Falls ein Fang gemacht wird, zeigt die Maschine auf dem Bildschirm die Figur an, die mit ihrem Anfangsbuchstaben in Englisch auf das Brett zurückgebracht werden muss. Drücken Sie beim Ablegen auf die Box.

Hinweis: Wenn Sie den COLOR- oder SET UP-Modus wählen, um die Position der Figuren zu ändern, werden alle bis zu diesem Zeitpunkt im Spiel gemachten Züge aus dem Speicher des Computers gelöscht. Wenn im Speicher der Maschine keine Bewegungen registriert sind, zeigt das LCD die Meldung „bE G“ an.

9) TRACE FORWARD-Taste

Diese Taste wird verwendet, um Züge nach Verwendung der TAKE BACK-Taste oder der RESTORE-Funktion fortzusetzen. Jedes Drücken von TRACE FORWARD wird im Speicher des Computers um eine Bewegung „vorrücken“. Wenn Sie die letzte gespeicherte Position erreicht haben, zeigt das LCD die Meldung „En d“

10) Farbschlüssel

Der Computer ist so eingestellt, dass Sie weiße Figuren spielen und er spielt schwarz.

•Wenn Sie mit schwarzen Steinen spielen möchten:

- a) Legen Sie die schwarzen Teile in die Reihen 1 und 2.
- b) Drücken Sie: NEUES SPIEL , FARBE ÄNDERN und LOS :
Die Maschine macht die Öffnung für die weißen Stücke.

Die COLOR-Taste kann jederzeit während des Spiels gedrückt werden, um die Seiten zu wechseln, was zu einem illegalen Zug führt, da eine Seite zwei Züge hintereinander macht. Alle bis zu diesem Zeitpunkt aufgezeichneten Bewegungen werden aus dem Speicher des Computers gelöscht. Es wird empfohlen, COLOR zweimal hintereinander zu drücken, wenn Sie die Zeitzähler zurücksetzen möchten, um die Lösung eines Problems zu messen. Nachdem Sie den SET UP-Modus verlassen haben, sollten Sie die zu verschiebende Farbe auswählen, indem Sie einfach die COLOR-Taste drücken.

11) Taste CLEAR/CLEAR BOARD

Dieser Schlüssel hat mehrere Verwendungszwecke:

- Löscht im SET UP-Modus das Spielbrett.
- Wenn auf dem LCD Meldungen wie „Ran“, „Esy“ usw. angezeigt werden, können Sie diese durch Drücken dieser Taste löschen.
- Um diesen Modus zu verlassen, drücken Sie die GO-Taste.

12) VERIFY-Taste

Diese Taste hat eine Doppelfunktion:

- a) Beim ersten Drücken gelangen Sie in den VERIFY-Modus und das LCD zeigt die Meldung „Vc r“ an.
- b) Beim zweiten Drücken wechselt es in den SET UP-Modus und das LCD zeigt die Meldung „SE t“ an.
- c) Um einen dieser Modi zu verlassen, drücken Sie die GO-Taste.

Sie können jederzeit während eines Spiels oder nachdem Sie eine Position auf dem Brett eingegeben haben, die Position Ihrer Figuren überprüfen:

Drücken Sie die Symboltaste eines beliebigen Teils und die Maschine zeigt Ihnen die aktuelle Position an. Wenn mehr Stücke des gleichen Typs vorhanden sind, wiederholen Sie die Pulsationen.

Drücken Sie FARBE, um die Teile der anderen Seite zu überprüfen.

Sie können diesen Modus jederzeit verlassen, indem Sie die GO-Taste drücken, um Ihren nächsten Zug einzugeben oder den Computer spielen zu lassen.

DIE SYMBOLE DER TEILE SIND IHRE ENGLISCHEN ANFANGEN:

H(K)	= König	KÖNIG
was	= Königin	QUIN
r	= Turm	TURM
b	= Bischof	BISCHOF
n (2 ^o)	= Ritter	RITTER
p	= Bauer	VERPFÄN

13) SET-UP-Taste

In diesem Modus können Sie Positionen auf Ihrem NOVAG AQUAMARINE RISC II eingeben, um Schachprobleme usw. zu lösen. Im SET UP-Modus überprüft der Computer nicht die Legalität der Figuren oder Züge und Sie können sie beliebig positionieren. Sie können sowieso keine illegale Position eingehen. Bsp.: eine Stellung mit zwei weißen Königen usw.

Wenn Sie den SET UP-Modus mit einer illegalen Position verlassen, hören Sie drei Pieptöne und das LCD zeigt „**Err**“ an. Sie müssen den SET UP-Modus erneut aufrufen, um die Position zu ändern.

Der Computer akzeptiert und führt Rochaden aus, fördert und unterbewertet Bauern und schlägt en passant, wenn er eine programmierte Wette spielt.

Hinweis: Alle vorherigen Bewegungen beim Aufrufen des SET UP-Modus werden aus dem Speicher des Computers gelöscht.

Um in diesen Modus zu gelangen, DRÜCKEN SIE ZWEIMAL DIE SET UP/VERIFY-TASTE, oder wenn Sie sich bereits im VERIFY-Modus befinden, drücken Sie sie nur einmal. Auf dem LCD wird die Meldung „Set“ angezeigt.

Um diesen Modus zu verlassen, drücken Sie die GO-Taste oder wechseln Sie in den VERIFY-Modus.

A) Entfernen eines Stücks / Löschen des Bretts.

- Drücken Sie die SET UP-Taste. (VERZSET)
- Klicken Sie auf das Feld, auf dem sich das Stück befindet, das Sie einmal entfernen möchten.
- Um das Brett oder alle Figuren zu löschen, drücken Sie die CLEAR BOARD-Taste.
- Um diesen Modus zu verlassen, drücken Sie die GO-Taste oder wechseln Sie in den VERIFY-Modus, um die Position der neuen Platine zu überprüfen.

B) Teil einführen/ Position programmieren.

- Drücken Sie die SET UP-Taste, wenn Sie sich nicht bereits in diesem Modus befinden.
- Um ein Stück einzufügen, vergewissern Sie sich zunächst, dass die Farbe des einzufügenden Stücks korrekt ist. Wenn dies nicht der Fall ist, drücken Sie die COLOR-Taste, um es zu ändern, und fügen Sie das gewünschte Stück ein, indem Sie die Taste mit dem entsprechenden Symbol drücken und dann das Kästchen drücken, an dem Sie es platzieren möchten.
- Um eine Figur von einem Feld zum anderen zu bewegen, tun Sie es normal.
- Um eine Position zu programmieren. Löschen Sie zuerst alle Teile aus dem Speicher der Maschine mit der Taste CLEAR BOARD, wählen Sie das Teil, das Sie einfügen möchten, mit den Symboltasten aus und fahren Sie normal fort.
- Um diesen Modus zu verlassen, drücken Sie die GO-Taste.

Hinweis: Wenn Sie nach dem Verlassen des SET UP-Modus eine Farbänderung vornehmen müssen, drücken Sie einfach die Taste

Farbschlüssel. Jetzt können Sie den Zug für diese Farbe machen oder die Maschine mit der GO-Taste dazu zwingen. Bauern können nicht in der achten oder ersten Reihe programmiert werden, die Meldung „**Err**“ erscheint auf dem LCD.

14) SOUND-Taste

Das NOVAG AQUAMARINE RISC II verfügt über 4 verschiedene Klangarten, die auf dem LCD angezeigt werden:

- a) SONIDO 1 (Snd 1) : Es gibt keinerlei Ton
 - b) SONIDO 2 (Snd 2) : Es ertönt nur ein akustisches
 - c) SONIDO 3 (Snd 3) Signal, wenn der Computer seinen Zug macht. : Es ertönt ein akustisches
 - d) SONIDO 4 (Snd 4) Signal, wenn eine beliebige Taste gedrückt wird oder wenn der NOVAG oder Sie machen Ihren Zug. : Dasselbe wie in c)
- Nota: Pulse la tecla modalidad. und auch der Computer zeigt mit einem doppelten Piepton an und das Das LCD markiert das bedrohte Feld.

SOUND, um die gewünschte Lautstärke einzustellen. Drücken Sie GO, um dies zu beenden

15) INFO-Taste

Diese Taste liefert Ihnen Spielinformationen in einem rotierenden Display.

Folgende Reihenfolge:

- Drücken Sie zuerst die INFO-Taste und Sie sehen die Positionsauswertung, die die Maschine durchführt. Links steht SCR = gefolgt von der Wertung in Bauerneinheiten.
- Wenn Sie die INFO-Taste ein zweites Mal drücken, zeigt das LCD die Zeit an, die bei diesem Zug der Farbe vergangen ist, die Sie bewegen müssen.
- Ein drittes Drücken der INFO-Taste zeigt Ihnen die Anzahl der verstrichenen Züge an.
- Ein vierter Druck auf die INFO-Taste zeigt Ihnen die verstrichene Gesamtzeit. Falls es im Modus des gesamten Spiels in einer festgelegten Zeit gespielt wird, erscheint ein doppelter Zähler.

Hinweis: Verwenden Sie die CLEAR-Taste, um die INFO-Anzeige zu entfernen. Wenn der Computer das LCD denkt Es werden alle Informationen rotierend oder eine der unten aufgeführten Informationen angezeigt. Um zur rotierenden Anzeige zurückzukehren, drücken Sie erneut CLEAR. Jede Information bleibt 2 Sekunden lang erhalten:

16) Taste NÄCHSTER BESTER (LEVEL+NÄCHSTER BESTER)

UM AUF DIESE FUNKTION ZUZUGREIFEN, MÜSSEN SIE ZUERST DIE SET LEVEL-TASTE DRÜCKEN. Durch Drücken dieser Taste kehrt der NOVAG seinen Zug zurück und führt den nächstbesten bewerteten Zug aus, sofern dieser nicht übermäßig schlecht ist.

Diese Funktion wird nur aktiviert, wenn mindestens 1 Zug gemacht wurde.

17) EASY-Taste

Das NOVAG AQUAMARINE RISC II nutzt immer die Zeit des Gegners, um über Ihre Antwort nachzudenken, manchmal antwortet es sofort (auch wenn der Zug schwierig erscheint), weil es Ihren Zug erraten hat und sich Ihre Antwort bereits überlegt hat. Um diesen Vorteil zu deaktivieren, drücken Sie die EASY-Taste. Wenn Sie sich in diesem Modus befinden, sehen Sie „Esy on“ auf dem LCD und wenn Sie die Verbindung trennen, sehen Sie „Esy off“. Diese Taste schaltet bei jedem Drücken zwischen den beiden Modi um. Mit dieser Taste werden die Ebenen verdoppelt und in eine niedrigere Kategorie umgewandelt.

18) RESTORE-Taste

Diese Funktion des NOVAG AQUAMARINE RISC II ermöglicht es Ihnen, die Position des Bretts zu Beginn des Spiels beizubehalten. Der Computer kann 69 Züge (138 Halbzüge) in seinem Speicher speichern. Wenn das Spiel von einer programmierten Position aus begonnen hat oder mehr als 69 Züge gemacht wurden, ist es nicht möglich, zum Anfang zurückzukehren.

Nach dem Drücken der RESTORE-Taste zeigt das LCD die Nachricht „Beg“, um den Beginn des Spiels anzuzeigen.

Hinweis: Mit der Zusatzfunktion SPUR VORWÄRTS können Sie das gesamte Spiel wiederholen.

DIES IST SEHR NÜTZLICH, UM EIN SPIEL ODER EINE POSITION ZU BEOBACHTEN, DIE DIE MASCHINE IM AUTOPLAY AUF EINEM SEHR HOHEN LEVEL GESPIELT HAT. Auf diese Weise können Sie Spiele auf hohem Niveau beobachten, ohne warten zu müssen.

19) RANDOM-Taste

Jedes Mal, wenn Sie den Computer einschalten, wählt der Spielstil des Automaten den Zug mit dem höchsten Wert (in seinen internen Berechnungen), sobald die Eröffnung beendet ist. Um mehr Abwechslung in die Partien zu bringen, wählt der Computer durch Drücken der RANDOM-Taste zufällig einen Zug aus einer Liste möglicher Züge mit relativ ähnlicher Bewertung aus. Es gibt mehrere Zufälligkeitsgrade (rAn 1/2/3/4). Das „rAn 1“-Level ist am wenigsten zufällig und dasjenige, in dem die Maschine am besten spielt. Nur für den Fall, dass Sie wiederholt dieselbe Variante studieren, kann es interessant sein, den RANDOM-Modus zu verwenden. Es ist ratsam, die Modalität zu entfernen, sobald die Maschine eine Variante in Bezug auf das vorherige Spiel erstellt.

UM DIE MASCHINE ABSICHTLICH ZU SCHWÄCHEN, VERWENDEN SIE RANDOM 4 zusammen mit der EASY-Taste.

20) AUTOMATISCHES ABSPIELEN

Der NOVAG AQUAMARINE RISC II kann gegen sich selbst spielen, dies kann interessant sein, um ein ganzes Spiel zu beobachten oder für den Computer, um die ganze Nacht ein Problem zu analysieren, um ein hohes Niveau zu erreichen, ohne dass das Warten langweilig wird.

Drücken Sie LEVEL AUTOPLAY und wählen Sie die gewünschte Option, das LCD zeigt „Aut“, „dEn“, wenn es sich in Autoplay oder Demo befindet. Der Unterschied zwischen den beiden besteht darin, dass im AUTOPLAY-Modus der Computer stoppt, wenn ein Spiel endet, während im DEMO-Modus ein anderes Spiel erneut beginnt.

Drücken Sie GO und der NOVAG AQUAMARINE RISC II beginnt, auf dem Level, auf dem Sie sich befinden, gegen sich selbst zu spielen. Alle Bewegungen werden automatisch vom Computer ausgeführt und Sie können sie verfolgen, indem Sie sie auf Ihrem Board aufzeichnen. Sie können den Modus unterbrechen, indem Sie GO drücken und den letzten Zug machen. Um die Bewegungen zu überprüfen, ist es ratsam, RESTORE gefolgt von TRACE FORWARD zu drücken.

IX) ANHÄNGE

A) Pflege des NOVAG Schachcomputers

Staub und Schmutz müssen mit einem weichen Tuch entfernt werden. Verwenden Sie kein Wasser oder chemische Lösungsmittel. Jegliche Schäden aus diesen Ursachen führen zum Erlöschen der Garantie.

Lagern Sie den Computer immer an einem kühlen, trockenen Ort (normale Raumtemperatur). Vermeiden Sie es, Hitze (Sonne, Heizkörper, Scheinwerfer usw.) auszusetzen. Dies könnte zu dauerhaften Schäden an Ihrer Maschine führen und die Garantie ungültig machen.

GARANTIE: Einzelheiten entnehmen Sie bitte der Garantiekarte .

B) Liste der Probleme

Alle NOVAG-Computer werden gründlich getestet, bevor sie in den Laden gelangen. Wenn Sie einen Fehler finden, schauen Sie in jedem Fall in die Liste unten oder wenden Sie sich an Ihren üblichen Händler.

- 1) Der Computer funktioniert nicht und das LCD ist leer:
Überprüfen Sie, ob die Akkus aufgeladen oder der Adapter mit dem Netzwerk verbunden ist. Verwenden Sie immer ALKALINE-BATTERIEN.
- 2) Die Buchstaben auf dem LCD werden dunkler:
Die Batterien sind erschöpft, bitte wechseln Sie sie aus.
- 3) Es zeigt ständig Fehlermeldungen:
Gehen Sie in den VERIFY-Modus und prüfen Sie, ob Ihre Position korrekt ist.

Es kann auch sein, dass der NOVAG AQUAMARINE RISC II Sie nach der Figur fragt, auf die er einen Bauern umwandeln wird.

C) Technische Daten und Eigenschaften:

- Programmgröße 32 K Byte ROM, 8 K Bit RAM, 12 K Byte Mem. Aperturas.
- CPU geschwindigkeit 26.6 Mhz
- Prozessor vom Typ RISC
- Verbrauchte Potenz 50 mA max, 20 mA min.
- Batterietyp 6 X 1.5V AA alkaline Specific (9v DC Range 250ma)
- Adaptertyp
- Eröffnungsbuch More than 13,000 half moves
- Spiellevel 56 + 24 easy nerf + 8 save-mate
- CMOS-Speicher Save the game when you turn off the machine and have batteries.
- TAKE BACK/ Funktionen 138 half moves
- VORWÄRTS VERFOLGEN
- Matte Auflösung Up to matting in 8 moves
- ELO (USCF) 2241
- Vollständiges

Informations-LCD

- Suche nach den besten Bewegungen-TRAINING- und TIPP-Funktionen
- REFEREE- und For new players

AUTOPLAY-Modus

- Maße 234 x 284 x 27 mm
- integrierte Schachuhr
- um etwas zu bewegen SENSORY BOARD
- SETUP- und VERIFY-

Funktionen

- Ansagen bis zum Matt in 8
- Zeigt die Suchtiefe an
- Lernfunktion
- RANDOM-Funktion
- RESTORE-Funktion
- Probenauswertung

ALLE DIESE DATEN KÖNNEN OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG GEÄNDERT WERDEN.

D) Schachregeln

I. ALLGEMEINE INFORMATIONEN

1. Die beiden Kontrahenten spielen abwechselnd. Weiß beginnt immer.
2. Mit Ausnahme der Rochade besteht ein Zug darin, eine Figur von einem Feld auf ein anderes zu übertragen, das leer oder von einer feindlichen Figur besetzt ist.
3. Die einzige Figur, die andere überspringen kann, ist der Springer. Alle anderen müssen in ihren Bewegungen freie Bahn haben.
4. Wenn sich eine Figur auf ein Feld bewegt, das von einem anderen Feind besetzt ist, erfolgt eine Eroberung, sodass letzterer zurückgezogen wird und der erste an seiner Stelle bleibt.
5. Wird der König infolge eines bestimmten Zuges so angegriffen, dass er im nächsten Zug geschlagen werden könnte, so spricht man von Schach. Dann gibt es nur noch folgende Möglichkeiten:
 - a. Bewegen Sie den König auf ein nicht angegriffenes Feld.
 - b. Blockieren Sie den Weg, der die feindliche Figur mit dem König verbindet.
 - c. Erobern Sie die Figur, die den König angreift.Wenn keine dieser Alternativen möglich ist, befindet sich der König in einer Schachmattstellung und das Spiel ist verloren.

II EINZELNE BEWEGUNGEN

1. KÖNIG

Abgesehen von der Rochade kann der König einen einzigen Schritt in jede Richtung gehen. Aber das Zielfeld kann nicht von den feindlichen Figuren angegriffen werden.

Rochade ist der einzige Zug, bei dem sich zwei Figuren bewegen:

- a. Zuerst bewegt sich der König, indem er ein Feld nach rechts oder links springt.
- b. Dann zieht der Turm, springt über den König und lässt ihn auf dem Feld zurück, vor dem der König gesprungen ist.

Die Rochade kann nur durchgeführt werden, wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind.

- a. Zwischen König und Turm steht keine Figur.
- b. Keines dieser leeren Felder wird von feindlichen Figuren angegriffen.
- c. Der König steht nicht im Schach.
- d. Weder der König noch der Turm haben sich seit Spielbeginn bewegt.

2. TURM

Der Turm bewegt sich vertikal oder horizontal in alle Richtungen und springt über die gewünschten Felder, wenn diese leer sind.

3. ALFIL

Es bewegt sich ähnlich wie der Turm, aber diagonal.

4. KÖNIGIN

Sie können die Züge des Turms oder des Läufers ausführen, wie Sie möchten.

5. PFERD

Es bewegt sich und bildet „L“-Formen in jede Richtung. Es muss jedes umliegende Quadrat überspringen und direkt auf den folgenden bleiben, wobei die folgende Bedingung zu beachten ist: Wenn das Ursprungsquadrat schwarz war, muss es weiß werden und umgekehrt.

Die Felder um die ursprüngliche Position können von anderen Figuren besetzt werden, da der Springer die einzige Figur ist, die darüber springen kann.

6. VERPFÄNDEN

Dies ist die einzige Figur, die sich nur vorwärts bewegen kann und die beim Essen anders als in ihrer Bewegung ist. Tatsächlich isst er diagonal und bewegt sich ein einzelnes Quadrat nach vorne und nach rechts oder links.

Wenn Sie sich zum ersten Mal bewegen, können Sie ein Feld überspringen, aber danach bewegen Sie sich immer nur ein Feld auf einmal. AJ Hegar am Ende wird der Bauer zu jeder anderen Figur, die der Spieler will, außer einem anderen König.

Wenn ein Bauer drei Felder von seiner ursprünglichen Position vorgerückt ist und ein zweiter Bauer von der gegenüberliegenden Seite zwei Felder vorrückt und durch das Feld geht, das vom ersten Bauern angegriffen wird, kann dieser den zweiten schlagen und verhält sich in jeder Hinsicht so, als ob er der zweite wäre. Bauer hatte sich bewegt, bewegte sich um eine Position und blieb von der ersten angegriffen. Diese Operation nennt man Essen a! Schritt.

III. TIPPS UND TRICKS

- Der Wert der Figuren hängt von der Stellung ab, aber im Allgemeinen gilt, dass wenn der Bauer 1 wert ist, der Springer und der Läufer 3 wert sind, der Turm 5 und die Dame 9.
- Versuchen Sie, die Mitte des Bretts zu kontrollieren und entfernen Sie die Teile so schnell wie möglich.
- Burg so schnell wie möglich.
- Lassen Sie sich vom Gegenteil nicht entmutigen.

Dieses Spiel wurde mit der Technologie und dem hohen Sicherheitsstandard von Novag Industries Ltd. hergestellt. Es versucht, nicht recycelbare Materialien zu minimieren und entspricht dem europäischen Standard, der vom Importeur garantiert wird, dessen Name auf dem beigefügten Garantieschreiben erscheint. . Lassen Sie ungenießbare Stücke nicht in Reichweite von Kindern unter 36 Monaten .

NOVAG®

ist die eingetragene Marke von

NOVAG INDUSTRIES LTD.

6. Stock, Technologie-Plaza,
651 King's Road, North Point
Hongkong.

Fax: (852) 256 35 354

Telefon: (852) 256 48 111

E-Mail: sales@novag.com Website:

<http://www.novag.com>

Copyright © 1997 Novag Industries Ltd., Hongkong.