

NOVAG®

star beryl

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

Catalog

00..... 1

01..... 2

26..... 3

27..... 4

28..... 5

29..... 6

30..... 7

31..... 8

32..... 9

33..... 10

34..... 11

35..... 12

36..... 13

37..... 14

38..... 15

39..... 16

40..... 17

41..... 18

42..... 19

43..... 20

44..... 21

INHALTSVERZEICHNIS

GENERELLE HINWEISE

1. Spielbeginn
2. Unerlaubte oder falsch ausgeführte Züge
3. Das Schlagen einer Figur
4. Spielfunktionen
 - a) Rochade
 - b) En Passant
 - c) Bauernum- / Unterverwandlung
 - d) Remis-Patt
 - e) Schach und Schachmatt

SPEZIALFUNKTIONEN

5. NEUES SPIEL (New Game Taste)
6. WAHL DER SPIELSTÄRKE (Level Taste)
7. DIE HAUPTFUNKTIONEN DER GO TASTE
8. WAHL DER FARBE (Color Taste)
9. SEITENWECHSEL (Color Taste)
10. ZUGZURÜCKNAHME (Take Back Taste)
11. STELLUNGSKONTROLLE (Ver / Set Taste)
12. SPIELPOSITION EINGEBEN (Ver / Set Taste)
 - A. Entfernen von Figuren
 - B. Einsetzen von Figuren
 - C. Verändern von Figuren
 - D. ALLE FIGUREN AUF DEM SPIELFELD LÖSCHEN (Clear Taste)
13. ZUGVORSCHLÄGE (Hint Taste)
14. TRAINING FUNKTION (Training Taste)
15. TON EIN - UND AUSSCHALTEN (Sound Taste)

GARANTIE

PFLEGE DES GERÄTES

SCHACHREGELN

GENERELLE HINWEISE

Der NOVAG Schachcomputer ist, falls Sie Anfänger sind, Ihr Lehrmeister bzw. Ihr interessanter Schachpartner, wenn Sie bereits Schachspieler sind. Anfängern empfehlen wir, sich zuerst mit den Grundregeln vertraut zu machen. Ausführliche Literatur ist im Handel erhältlich.

Vor Spielbeginn sollten Sie diese GENERELLEN HINWEISE lesen. Die Bedienungsanleitung ist so gegliedert, dass je nach Bedarf jeder Abschnitt einzeln gelesen werden kann. Wir empfehlen Ihnen diese Anleitung genau zu lesen, damit Sie alle Möglichkeiten, mit welchen der NOVAG Schachcomputer ausgestattet ist, ausschöpfen können.

BATTERIEN:

Der NOVAG Schachcomputer wird mit 6 Stück 1.5V **Alkali Batterien** betrieben (**nicht beigelegt**). Öffnen Sie die an der Unterseite befindliche Klappe und legen Sie die Batterien entsprechend der Polarisierung ein. Ein Satz neuer Batterien gewährleistet eine Spieldauer von ca. 100 Stunden. Bei absinkender Batterieleistung wird das Spiel des Computers unzuverlässig. Verwenden Sie ausschliesslich neue Batterien gleicher Sorte.

ADAPTER:

Der speziell für den NOVAG Schachcomputer entwickelte 220-240V Wechselstrom Adapter ist separat bei Ihrem Händler erhältlich. Es darf nur der für dieses Gerät entwickelte Adapter benutzt werden.

Wichtig: Zum Betrieb mit dem NOVAG Adapter verbinden Sie zuerst den Adapter mit der Buchse auf der Rückseite des Computers und anschliessend den Adapter mit einer Steckdose. Überprüfen Sie auch, dass die Spannungsbreite der Steckdose mit derjenigen des Adapters übereinstimmt. Beim Betrieb mit Adapter müssen die Batterien nicht aus dem Schachcomputer entfernt werden.

STELLUNGSSPEICHER (Memory):

Der NOVAG Schachcomputer ist mit einem Speicher ausgestattet, der die Spielstellung und die eingestellten Funktionen speichert. Beim Ausschalten des Schachcomputers wird die letzte Spielstellung und die eingestellte Spielstufe gespeichert. Dies ist jedoch nur gewährleistet, wenn Batterien eingelegt sind.

Bitte beachten Sie: Wird der Schachcomputer bei nicht abgeschlossener Eingabe des VERIFY- oder SET UP- Modus abgeschaltet, bleibt diese Funktion nach dem Einschalten des Computers erhalten. Drücken Sie in jedem Fall zuerst die GO Taste, um die bereits eingegebene Funktion abzuspeichern. Danach können Sie das Spiel fortsetzen oder durch Drücken der NEW GAME Taste ein neues Spiel beginnen.

1. SPIELBEGINN

Wann Sie den NOVAG Schachcomputer ausprobieren möchten, ohne ausführlich die Bedienungsanleitung zu Lesen, gehen Sie wie folgt vor:

1. **Schritt** Zum Einlegen der Batterien öffnen Sie die Klappe an der Unterseite des Schachcomputers und legen die Batterien entsprechend der eingravierten Polarität ein. Verwenden Sie nur auslaufgeschützte Alkali-Batterien.
Zum Betrieb mit dem Adapter stecken Sie das Kabel des NOVAG-Adapters Art. Nr. 8210 in die Buchse an der Rückseite des Schachcomputers und verbinden den Adapter mit der Steckdose.
2. **Schritt** Schalten Sie den Schachcomputer mit dem Ein-/Ausschalter an der Rückseite des Schachcomputers ein. Bei eingelegten Batterien und angeschlossenem Adapter wird der Schachcomputer ausschliesslich vom Adapter gespeist und kein Batteriestrom verbraucht.
3. **Schritt** Nach dem Einschalten des Schachcomputers drücken Sie die NEW GAME Taste, um alle eventuell gespeicherten Spielinformationen zu löschen. Der Computer bestätigt die Eingabe durch drei kurze Töne und in der LCD-Anzeige erscheint "-- -- --". Stellen Sie die Figuren ohne Druck in Grundstellung auf das Spielfeld. Die weissen Figuren stehen vorne auf den Reihen 1 und 2, die schwarzen hinten auf den Reihen 7 und 8.



4. **Schritt** Zum Einstellen der gewünschten Spielstufe drücken Sie die LEVEL Taste und das entsprechende Feld, welches die gewünschte Spielstufe definiert (A1, A2, A3 bis H8). Die eingestellte Spielstufe wird in der LCD-Anzeige angezeigt. Erscheint im LCD z.B. "LE A3", so ist die Spielstufe 3 eingestellt.
5. **Schritt** Drücken Sie die GO Taste, um die gewählte Spielstufe zu bestätigen und die Einstellfunktion LEVEL zu verlassen.

6. **Schritt** Mit dieser Voreinstellung spielen Sie mit den weissen Figuren gegen den NOVAG Schachcomputer. Um den ersten Zug auszuführen (z. B. e2 e4) drücken Sie mit dem Bauer leicht auf das Feld e2 **"von"** Feld und setzen ihn mit leichtem Druck auf das Feld e4 **"nach"** Feld. Im LCD erscheinen die Koordinaten des kompletten Zuges. Damit bestätigt der Computer, dass er Ihren Zug registriert hat. Wird der Zug akzeptiert, d.h. es ist ein legaler Zug, beginnt der Computer sofort seinen Gegenzug zu berechnen. Solange der Computer seinen Gegenzug berechnet blinkt das schwarze Feld in der LCD-Anzeige.
7. **Schritt** Wenn der NOVAG Schachcomputer den Antwortzug berechnet hat, erscheint er im LCD (z. B. c7 c6). Führen Sie den Gegenzug des Computers aus, indem Sie leicht auf das Feld c7 drücken und dann c6. Erscheint im LCD "x" zwischen den Feldangaben, dann soll diese Figur geschlagen werden. Entfernen Sie die geschlagene Figur ohne Druck vom Feld und setzen Sie die zu ziehende Figur mit Druck auf dieses Feld.

Jedesmal wenn Sie eine Figur auf ein Feld drücken, hören Sie einen Ton, welcher bestätigt, dass der Computer diese Eingabe registriert hat. Der Ton kann auch abgestellt werden.

2. UNERLAUBTE ODER FALSCH AUSGEFÜHRTE ZÜGE

Der NOVAG Schachcomputer spielt nach den internationalen Schachregeln und akzeptiert keine illegalen Züge. Versuchen Sie einen falschen Zug einzugeben, ertönt das ERROR Signal. Setzen Sie die Figur ohne Druck auf das Ausgangsfeld zurück und machen Sie einen anderen legalen Zug.

Setzen Sie die falsch bewegte Figur ohne Druck auf das Ausgangsfeld zurück und ziehen Sie mit der vom Computer angezeigten Figur.

Haben Sie versehentlich bei der Ausführung eines Computerzuges die richtige Figur auf ein falsches Feld gesetzt, setzen Sie diese mit Druck auf das richtige Feld.

3. DAS SCHLAGEN EINER FIGUR

Sobald eine Figur geschlagen werden soll, entfernen Sie diese Figur ohne Druck vom Feld und setzen die schlagende Figur mit Druck auf dieses Feld. Wenn der Computer mit einer Figur auf ein Feld ziehen möchte, auf dem eine Figur steht, dann zeigt er damit an, dass diese Figur geschlagen werden soll. Gleichzeitig erscheint im LCD ein kleines "x" zwischen den Koordinaten des Zuges.

4. SPIELFUNKTIONEN

a) Rochade

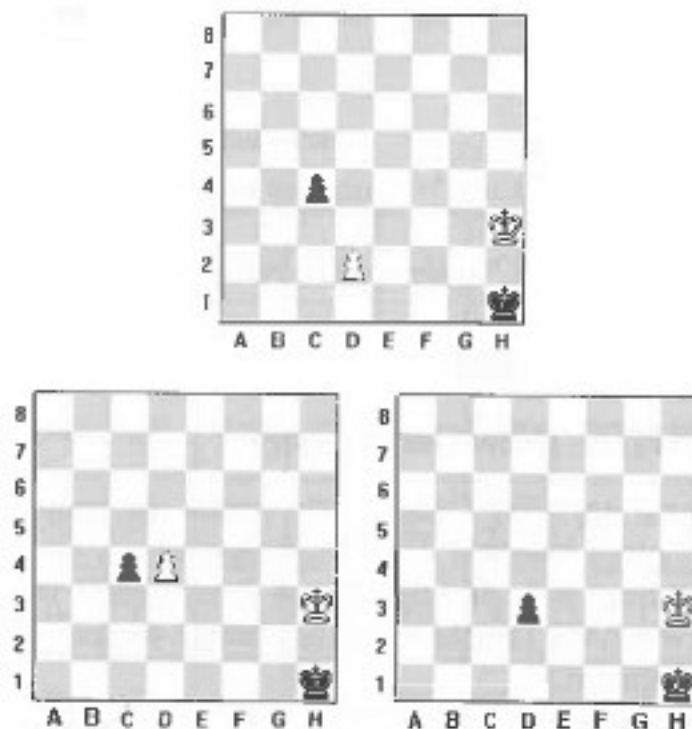
Entsprechend den Schachregeln kennt der NOVAG Schachcomputer die kurze und die lange Rochade. Bei einer Rochade des Computers werden beide Züge angezeigt. Führen Sie die Rochade so aus, dass der König zuerst um zwei Felder nach rechts oder links mit Druck versetzt wird, entsprechend versetzen Sie dann den Turm ebenfalls mit Druck.

Beachten Sie, dass Sie nicht rochieren dürfen, wenn der König im Schach steht.

Der Computer akzeptiert und führt auch Rochaden in einer eingegebenen Spielstellung aus.

b) En Passant

Der Computer kann automatisch En Passant schlagen. Analog können Sie En Passant schlagen, wenn es die Regeln gestatten. Vergessen Sie nicht, den geschlagenen Bauern zu entfernen. Der Computer akzeptiert und führt auch En Passant Züge in einer eingegebenen Spielstellung aus. In der LCD-Anzeige wird dies mit "EP" angezeigt.



En Passant bedeutet "im Vorbeigehen schlagen" und bezeichnet einen speziellen Bauernzug. Normal darf ein Bauer bei seinem ersten Zug ein oder zwei Felder vorrücken.

Die Regel für En Passant sagt jedoch: Würde ein Bauer bei seinem ersten Zug nur ein Feld vorrücken, könnte er geschlagen werden. Rückt er, um die Gefahr zu umgehen, zwei Felder vor, wird er trotzdem vom gegnerischen Bauern geschlagen. Der gegnerische Bauer muss allerdings unmittelbar beim nächsten Zug schlagen.

Der En Passant Zug wird wie ein normaler Zug auf dem Spielfeld ausgeführt. Vergessen Sie jedoch nicht den geschlagenen Bauern vom Spielfeld zu entfernen.

c) Bauernum - / Unterverwandlung

Sobald einer Ihrer Bauern die gegnerische Grundlinie erreicht, fragt Sie der NOVAG Schachcomputer im LCD durch die Anzeige "**Pro ?**" in welche Figur Sie Ihren Bauern umwandeln möchten. Drücken Sie jetzt die Figurentaste, die das gewünschte Figurensymbol zeigt. Der Computer beginnt mit der Berechnung des Gegenzuges.

Wenn der Computer einen seiner Bauern umwandeln möchte, dann zeigt er im LCD das Figurensymbol der gewünschten Figur an. Vollenden Sie den Zug, indem Sie die gewünschte Figur auf das angegebene Feld mit Druck setzen. Sollten Sie die Anzeige im LCD übersehen haben, dann können Sie mit der VERIFY-Funktion jederzeit überprüfen, welche Figur vom Computer bei der Umwandlung gewählt wurde (siehe Kap.12. Figurenstellung überprüfen.)

d) Remis - Patt

Ein Patt wird im LCD angezeigt. Ein Remis durch nicht ausreichendes Material wird im LCD durch "**dr Ins**" angezeigt.

e) Schach und Schachmatt

Ein Schachgebot wird im LCD mit "+" angezeigt und es ist nicht erlaubt, dass Sie Ihren König im Schach stehen lassen.

Schachmatt wird im LCD mit "‡" angezeigt. Die Partie ist zu Ende.

SPEZIALFUNKTIONEN

5. NEUES SPIEL (New Game Taste)

Durch die Betätigung der NEW GAME Taste werden alle gespeicherten Informationen gelöscht und die Figuren innerhalb des Computerspeichers in Grundstellung gesetzt. Sie müssen dementsprechend auch Ihre Figuren auf dem Spielfeld wieder in Grundposition aufstellen. Die NEW GAME Taste kann jederzeit betätigt werden, in jedem Fall aber bevor Sie ein neues Spiel beginnen.

Nach der Betätigung von NEW GAME bleibt die vorher eingestellte Spielstufe erhalten.

6. WAHL DER SPIELSTÄRKE (Level Taste)

Der NOVAG Schachcomputer besitzt 128 Spielstufen um seine Spielstärke dem Können eines jeden Spielers anzupassen.

Die Wahl der Spielstufe erfolgt über das Drücken der LEVEL Taste und dem Druck auf das entsprechende Feld, welches die gewünschte Spielstufe definiert. Wie Sie aus der Aufstellung der Spielstufen entnehmen können, steht jede Spielstufe in Verbindung mit einem der 64 Spielfelder des Schachbrettes.

Die 128 Spielstufen sind in zwei Hauptgruppen aufgeteilt, es gibt demzufolge 64 "weisse" Spielstufen und 64 "schwarze" Spielstufen. In der LCD-Anzeige wird die "weisse" Spielstufe mit "LE --" und die "schwarze" Spielstufe mit "LE --" angezeigt. (In der nachstehenden Definition der verschiedenen Spielstufen wird an Stelle des "weissen/schwarzen" Balkens die Abkürzung "W" für Weiss und "B" für Schwarz verwendet).

Die neu eingestellte Spielstufe wird im LCD angezeigt. Möchten Sie die Spielstufe ändern, drücken Sie ggfs. nochmals die LEVEL Taste, um die Spielstufengruppe zu wechseln, und das entsprechende Feld. Jetzt können Sie mit dem Spiel beginnen, indem Sie die GO Taste drücken und Ihren Eröffnungszug für WEISS eingeben.

Beispiel :

Möchten Sie die Spielstufe 12 (= Fixed Time Level = WB4) einstellen, wählen Sie mit der LEVEL Taste die Spielstufeneinstellung für Weiss und drücken dann auf das Feld B4. In der LCD Anzeige erscheint "LE b4".

Über welche Felder Sie die einzelnen Spielstufen eingeben müssen, können Sie der nachstehenden Tabelle entnehmen.

Die Spielstufen auf dem Schachbrett

8	A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
7	A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
6	A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
5	A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
4	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
3	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
2	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
1	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
	A	B	C	D	E	F	G	H

Bemerkung:

Wenn Sie eine neue Partie durch Drücken der NEW GAME Taste starten, ist weiterhin die letzte Spielstufe gespeichert, solange Batterien eingelegt sind oder der Computer über den Adapter mit Strom versorgt wird.

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

Die 128 Spielstufen und ihre Merkmale:

- **"Weisse" Spielstufengruppe mit fest vorgegebener Rechenzeit:**

WA1 - WD8 : (=Fixed Time Levels)

Diese Spielstufen haben eine fest vorgegebene Rechenzeit pro Zug. Der Computer wird immer genau in der festgelegten Zeit mit dem Gegenzug antworten. Sollte in einer Spielsituation keine andere Möglichkeit gegeben sein, als einen ganz bestimmten Zug auszuführen, dann wird dieser Zug sofort vom Computer angegeben.

<u>Stufe</u>	<u>Zeit</u>	<u>Stufe</u>	<u>Zeit</u>
(1) WA1	2 Sek.	(9) WB1	60 Sek.
(2) WA2	5 Sek.	(10) WB2	75 Sek.
(3) WA3	10 Sek.	(11) WB3	90 Sek.
(4) WA4	15 Sek.	(12) WB4	120 Sek.
(5) WA5	20 Sek.	(13) WB5	150 Sek.
(6) WA6	25 Sek.	(14) WB6	180 Sek.
(7) WA7	30 Sek.	(15) WB7	210 Sek.
(8) WA8	45 Sek.	(16) WB8	240 Sek.
(17) WC1	5 Min.	(25) WD1	30 Min.
(18) WC2	6 Min.	(26) WD2	40 Min.
(19) WC3	7 Min.	(27) WD3	50 Min.
(20) WC4	8 Min.	(28) WD4	1 Std.
(21) WC5	9 Min.	(29) WD5	2 Std.
(22) WC6	10 Min.	(30) WD6	4 Std.
(23) WC7	15 Min.	(31) WD7	6 Std.
(24) WC8	20 Min.	(32) WD8	8 Std.

- **"Weisse" Spielstufengruppe mit durchschnittlicher Rechenzeit:**

WE1 - WH8 : (=Average Time Levels)

Der Computer nimmt den Durchschnittswert der angegebenen Zeit pro Zug zur Berechnung seines Gegenzuges. Gibt es nur einen Lösungszug antwortet der Computer sofort.

Bemerkung: Diese Durchschnittswerte werden vom Computer zur Berechnung einer grösseren Anzahl von Zügen benutzt. Beim Eröffnungs- und Endspiel spielt der Computer schneller, in komplizierten Mittelspiel-Positionen braucht er länger seinen Gegenzug zu spielen.

Stufe	Zeit	Stufe	Zeit
(33) WE1	2 Sek.	(41) WF1	60 Sek.
(34) WE2	5 Sek.	(42) WF2	75 Sek.
(35) WE3	10 Sek.	(43) WF3	90 Sek.
(36) WE4	15 Sek.	(44) WF4	120 Sek.
(37) WE5	20 Sek.	(45) WF5	150 Sek.
(38) WE6	25 Sek.	(46) WF6	180 Sek.
(39) WE7	30 Sek.	(47) WF7	210 Sek.
(40) WE8	45 Sek.	(48) WF8	240 Sek.
(49) WG1	5 Min.	(57) WH1	30 Min.
(50) WG2	6 Min.	(58) WH2	40 Min.
(51) WG3	7 Min.	(59) WH3	50 Min.
(52) WG4	8 Min.	(60) WH4	1 Std.
(53) WG5	9 Min.	(61) WH5	2 Std.
(54) WG6	10 Min.	(62) WH6	4 Std.
(55) WG7	15 Min.	(63) WH7	6 Std.
(56) WG8	20 Min.	(64) WH8	8 Std.

• **"Schwarze" Spielstufengruppe für den Anfänger:**

BA1 - BD8: (= Handicap-Stufe oder Easy Levels)

Diese Spielstufen sind besonders für schwächere Spieler oder Anfänger gedacht. Der Computer spielt absichtlich schwächer und seine Rechentiefe ist auf die angegebenen Halbzüge beschränkt.

Stufe	Rechentiefe beschränkt auf
(65) BA1	1 Halbzug + 1 Halbzug um 1 Figur zu schlagen
(66) BA2	1 Halbzug + 2 Halbzüge um 1 Figur zu schlagen
(67) BA3	1 Halbzug + 3 Halbzüge um 1 Figur zu schlagen
(68) BA4	1 Halbzug + 4 Halbzüge um 1 Figur zu schlagen
(69) BA5	1 Halbzug + 5 Halbzüge um 1 Figur zu schlagen
(70) BA6	1 Halbzug + 6 Halbzüge um 1 Figur zu schlagen
(71) BA7	1 Halbzug + 7 Halbzüge um 1 Figur zu schlagen
(72) BA8	1 Halbzug + 8 Halbzüge um 1 Figur zu schlagen
(73) BB1	2 Halbzüge + 1 Halbzug um 1 Figur zu schlagen
(74) BB2	2 Halbzüge + 2 Halbzüge um 1 Figur zu schlagen

(75)	BB3	2 Halbzüge + 3 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(76)	BB4	2 Halbzüge + 4 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(77)	BB5	2 Halbzüge + 5 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(78)	BB6	2 Halbzüge + 6 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(79)	BB7	2 Halbzüge + 7 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(80)	BB8	2 Halbzüge + 8 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(81)	BC1	3 Halbzüge + 1 Halbzug	um 1 Figur zu schlagen
(82)	BC2	3 Halbzüge + 2 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(83)	BC3	3 Halbzüge + 3 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(84)	BC4	3 Halbzüge + 4 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(85)	BC5	3 Halbzüge + 5 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(86)	BC6	3 Halbzüge + 6 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(87)	BC7	3 Halbzüge + 7 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(88)	BC8	3 Halbzüge + 8 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(89)	BD1	4 Halbzüge + 1 Halbzug	um 1 Figur zu schlagen
(90)	BD2	4 Halbzüge + 2 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(91)	BD3	4 Halbzüge + 3 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(92)	BD4	4 Halbzüge + 4 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(93)	BD5	4 Halbzüge + 5 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(94)	BD6	4 Halbzüge + 6 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(95)	BD7	4 Halbzüge + 7 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen
(96)	BD8	4 Halbzüge + 8 Halbzüge	um 1 Figur zu schlagen

- **"Schwarze" Spielstufengruppe für Langzeitanalysen:**
BE1 - BF5 : (= Fixed depth Levels)

Diese Spielstufen haben eine fest vorgegebene Rechentiefe. Es gibt keine Zeitlimitierung und der Computer berechnet seinen Lösungszug bis zur vorgegebenen Rechentiefe.

Diese Spielstufen sind wichtig für Langzeitanalysen um feststellen zu können, in wieviel Halbzügen eine bestimmte Lösung gefunden werden kann.

Stufe		Rechentiefe pro Halbzug	Stufe		Rechentiefe pro Halbzug
(97)	BE1	1 Halbzug	(105)	BF1	9 Halbzüge
(98)	BE2	2 Halbzüge	(106)	BF2	10 Halbzüge
(99)	BE3	3 Halbzüge	(107)	BF3	11 Halbzüge
(100)	BE4	4 Halbzüge	(108)	BF4	12 Halbzüge
(101)	BE5	5 Halbzüge	(109)	BF5	unbegrenzt
(102)	BE6	6 Halbzüge			
(103)	BE7	7 Halbzüge			
(104)	BE8	8 Halbzüge			

SPIELSTUFE BF5:

Auf dieser Spielstufe rechnet der Computer unendlich weiter bis Sie durch Druck auf die GO TASTE den Computer auffordern seinen Gegenzug zu spielen.

Der Computer zeigt nur unter folgenden Bedingungen einen Zug an:

- falls die Zugfolge sich noch in der Eröffnungsbibliothek befindet
- falls die vorhandene Rechentiefe der eingestellten Positionsanalyse erschöpft ist
- falls die Analyse durch ein forciertes Matt beendet wird

- **"Schwarze" Spielstufengruppe mit gleichwertiger Antwortzeit:**

BF6 - BF8: (= Equal Response Time Levels)

Auf diesen Spielstufen übernimmt der Computer dieselben Antwortzeiten wie der Spieler. Dies ist besonders interessant wenn Sie Blitzschach spielen wollen.

<u>Stufe</u>	<u>max. Zeit</u>
(110) BF6	30 Sek.
(111) BF7	1 Min.
(112) BF8	2 Min.

Der Computer versucht mehr oder weniger dieselbe Zeit wie der Spieler zu gebrauchen, um seinen Gegenzug zu berechnen. Sollte der Spieler jedoch mehr als die eingestellte Maximalzeit benötigen, beschränkt sich der Computer auf die jeweilige max. Zeit der eingestellten Spielstufe, um seinen nächsten Zug zu berechnen.

- **"Schwarze" Spielstufengruppe mit erweiterten Rechentiefe:**

BG1 - BG8: (= Extended Fixed Depth Levels)

Auf diesen Spielstufen antwortet der Computer mit seinem Gegenzug wenn die eingestellte Rechentiefe erreicht ist, dies ist meistens mitten einer Partie der Fall. Beim Endspiel berechnet der Computer seinen Gegenzug 2 Halbzüge tiefer als während der Spielmitte.

<u>Stufe</u>	<u>Rechentiefe / Halbzug in Spielmitte</u>	<u>Rechentiefe / Halbzug im Endspiel</u>
(113) BG1	1 Halbzug	3 Halbzüge
(114) BG2	2 Halbzüge	4 Halbzüge
(115) BG3	3 Halbzüge	5 Halbzüge
(116) BG4	4 Halbzüge	6 Halbzüge
(117) BG5	5 Halbzüge	7 Halbzüge
(118) BG6	6 Halbzüge	8 Halbzüge
(119) BG7	7 Halbzüge	9 Halbzüge
(120) BG8	8 Halbzüge	10 Halbzüge

- **"Schwarze" Spielstufengruppe zur Lösung von Schachproblemen:
BH1 - BH6: (= Solve Mate Levels)**

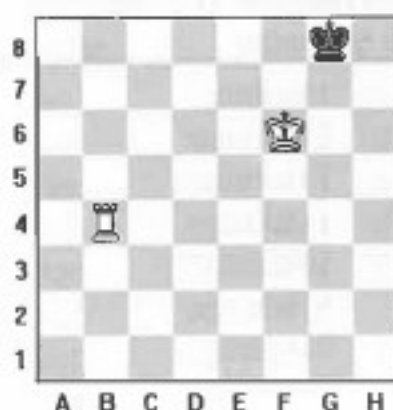
Stufe	Schachproblem
(121) BH1	Matt-in-1
(122) BH2	Matt-in-2
(123) BH3	Matt-in-3
(124) BH4	Matt-in-4
(125) BH5	Matt-in-5
(126) BH6	Matt-in-6

Der NOVAG Schachcomputer kann die meisten Schachprobleme lösen, sowie Schachaufgaben bis zu Matt-in-6 Zügen. Die Lösung von Mattaufgaben mit höherer Zugzahl kann allerdings sehr lange dauern. Dies ist aber nicht durch den Schachcomputer bedingt, sondern durch die enorm hohe Anzahl an Berechnungen, die bei derartigen Mattaufgaben durchzuführen sind. Denken Sie stets daran, dass kein Schachcomputer in der Lage ist, alle Mattlösungen innerhalb seiner Lösungsmöglichkeiten zu finden.

- Drücken Sie die NEW GAME Taste und geben Sie über SET UP die Ausgangsposition ein. Bevor Sie die Mattsuche starten ist es empfehlenswert, die eingegebene Spielstellung mit der VERIFY Funktion auf Richtigkeit zu prüfen.
- Wählen Sie die richtige Anzugsfarbe mit der COLOR Taste. Drücken Sie jetzt die LEVEL Taste um die gewünschte Mattsuche einzustellen ("schwarze" Spielstufengruppe und Druck auf Feld H1 - H6).
- Drücken Sie die GO Taste einmal, um die Eingabefunktion zu verlassen und ein zweites Mal, um die Rechenfunktion des Computers zu starten.

Beispiel:

Möchten Sie eine Mattaufgabe mit Matt-in-2 lösen, setzen Sie zuerst die 3 Figuren, wie auf dem nachstehenden Diagramm dargestellt, auf das Schachbrett.



Gehen Sie jetzt wie folgt vor und drücken:

- NEW GAME Taste
- LEVEL Taste ("schwarze Spielstufengruppe") → FELDH2
- GO Taste
- VERIFY/SET UP Taste zweimal
- CLEAR Taste
- Symboltaste König → Feldposition F6
- Symboltaste Turm → Feldposition B4
- COLOR Taste
- Symboltaste König → Feldposition G8
- COLOR Taste, Weiss ist am Zug
- GO Taste, um alle Eingaben zu bestätigen
- GO Taste, um Mattsuche zu starten

Der Computer wird mit dem ersten Halbzug antworten: 1. B4-H4.

Der Schwarz König kann nur G8-F8 ziehen, bitte führen Sie diesen Zug aus.

Ihr Schachcomputer antwortet darauf mit 2. H4-H8 MATT!

- **"Schwarze" Spielstufengruppe - RANDOM Spielstufe BH7 (Stufe 127) :**

Auf dieser Spielstufe ist ein **Zufallsgenerator** eingeschaltet. Der Computer benutzt eine Rechenzeit pro Zug zwischen 1 - 64 Sekunden, meistens benutzt er 30 Sekunden pro Zug.

- **"Schwarze" Spielstufengruppe - REFEREE Spielstufe BH8 (Stufe 128) = Schiedsrichterfunktion :**

Auf dieser Spielstufe berechnet der Computer keine Züge. Es kann eine komplette Partie gespielt werden, wobei der Computer nur die Legalität aller Eingaben (=Züge) kontrolliert. Diese Spielstufe wird gewählt, um eine **spezielle** Eröffnungsposition einzugeben und nachzuspielen, oder wenn zwei Spieler gegeneinander antreten wollen.

Wenn Sie diese Stufe gewählt haben erscheint im LCD "LE rEF".

Folgende Funktionen arbeiten bei eingeschalteter Referee Spielstufe:

TAKE BACK, COLOR, HINT, SET UP, VERIFY, SOUND ON/OFF.

7. DIE HAUPTFUNKTIONEN DER GO TASTE

Die GO Taste wird einzeln oder zusammen mit anderen Funktionstasten eingesetzt. Man könnte sie als Ausführungs-, Befehls- oder Eingabebeendigungstaste bezeichnen. In Fällen, in denen eine Fehlfunktion vorliegt, wurde oftmals vergessen die GO Taste zu betätigen.

Die Hauptfunktionen der GO Taste:

- Fordert den Schachcomputer auf, den nächsten Zug für die am Zug befindliche Farbe zu berechnen. Diese Funktion wird dann ausgelöst, wenn der Computer keine Zugberechnungen durchführt.
- Fordert den Computer auf, während er einen Gegenzug berechnet, den bis zu diesem Zeitpunkt günstigsten errechneten Zug sofort auszugeben.
- Es mag bei einem bestimmten Spielstand oder zum Erlernen des Schachspiels interessant sein, den Computer gegen sich selbst spielen zu lassen. Rufen Sie in diesem Fall für beide Seiten den nächsten Zug durch Drücken der Go Taste ab.
- Beendet die SET UP / VERIFY und LEVEL Funktion.
- Akzeptiert einen Zugvorschlag (HINT). Mit der GO Taste bestätigen Sie einen Zugvorschlag oder der Computer berechnet daraufhin seinen Gegenzug.
- Startet die Mattsuche (SOLVE MATE).

8. WAHL DER FARBE (Color Taste)

Sobald Sie wie unter Kap. 1 vorgehen, spielen Sie Weiss. Soll jedoch der Computer Weiss übernehmen, drücken Sie statt Ihrer Zügeingabe GO, worauf der Computer das Spiel eröffnet. Sie übernehmen somit automatisch die schwarzen Figuren.

Wenn Sie vor Spielbeginn die Tasten NEW GAME - COLOR - GO drücken, wird die Stellung der Figuren im Stellungsspeicher gewechselt und Sie können in diesem Fall mit den schwarzen Figuren spielen. Sie müssen nun die schwarzen Figuren auf die Reihen 1 und 2 und die weissen Figuren auf die Reihen 7 und 8 stellen.

Beachten Sie, dass die auf den Spielrand gedruckten Koordinaten in diesen Fall keine Gültigkeit haben.

9. SEITENWECHSEL (Color Taste)

Wollen Sie während eines Spieles dem Computer Ihre Partie übergeben, bzw. die Computer-Partie weiterspielen, drücken Sie statt Ihren Zug einzugeben die GO Taste. Damit rufen Sie einen Computerzug ab und der Seitenwechsel ist vollzogen.

Sie können beliebig oft während des Spiels die Seiten wechseln.

Drücken Sie aber während des Spiels die COLOR Taste, wechselt das Anzugsrecht von Weiss auf Schwarz bzw. umgekehrt. Durch diese Form des Seitenwechsels werden alle vorherigen Züge gelöscht.

Die COLOR Taste wird hauptsächlich im VERIFY / SET UP Modus benutzt, um die Farbe der zu überprüfenden bzw. einzusetzenden Figuren zu wechseln (s. Kap. 11. und 12.).

10. ZUGZURÜCKNAHME (Take Back Taste)

Der NOVAG Schachcomputer bietet die Möglichkeit die 25 letzten Halbzüge über Knopfdruck zurückzunehmen.

Warten Sie bis Sie den Antwortzug des Computers ausgeführt haben. Jetzt drücken Sie TAKE BACK und der letzte Computerzug wird rückwärts im LCD angezeigt. Setzen Sie die Figur jeweils mit leichtem Druck zurück. Drücken Sie nochmals TAKE BACK, so dass Sie auch Ihren letzten Zug zurücknehmen können. Nun können Sie einen neuen Zug in den Computer eingeben.

Geschlagene Figuren werden auf das entsprechende Feld mit Druck wieder eingesetzt.

Alle mit TAKE BACK zurückgenommenen Züge bleiben im Zugspeicher des Computers solange erhalten, bis Sie den NOVAG Schachcomputer mit der GO Taste auffordern den nächsten Zug zu berechnen oder einen Zug Ihrer Wahl eingeben. Für Lernzwecke ist diese Funktion Ihres Schachcomputers eine wertvolle Hilfe.

Bemerkung:

Wenn Sie mit der SET UP Funktion die Figurenpositionen geändert haben oder mit COLOR einen Farbwechsel vornehmen, dann sind alle Züge vor der Veränderung gelöscht und Sie können mit TAKE BACK die Züge nur bis zu dieser Position zurücknehmen. Sind keine Züge im Speicher erscheint "Error" in der LCD Anzeige.

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

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

- a.
 - Drücken Sie die VERIFY / SET UP Taste **einmal** und in der LCD-Anzeige erscheint "Ver".
 - Mit der COLOR Taste kann die Farbe gewechselt werden.
 - Wählen Sie die abzurufende Figur(en) über die entsprechend markierten Symboltasten und die Figurenart und Figurenfarbe wird im LCD nacheinander angezeigt.
 - Sind mehrere gleiche Figuren auf dem Brett, ist die Symboltaste wiederholt zu drücken und die entsprechenden Figuren werden nacheinander von links nach rechts angezeigt. Drücken Sie die Symboltaste so oft bis im LCD "Ver --" erscheint. Dies bedeutet, dass keine weitere Figur dieser Art mehr im Spiel ist. Jetzt können Sie die nächste Figurenart abrufen.
 - Drücken Sie zum Abschluss der Stellungskontrolle die GO Taste.

- b. • Eine zweite Möglichkeit die Spielstellung zu prüfen besteht darin, die gewünschten Felder direkt abzufragen. Dazu drücken Sie nur auf das jeweilige Feld und im LCD erscheint das Figurensymbol für die Figur und die Feldkoordinaten.
- Sie können diesen Modus jederzeit verlassen, indem Sie die GO Taste drücken. Sie können jetzt Ihren nächsten Zug eingeben oder einen Computerzug abrufen.

12. SPIELPOSITION EINGEBEN (Ver / Set Taste = Verify / Set Up Taste)

Im SET UP Modus können Sie Figuren entfernen oder einsetzen, bzw. ganze Spielstellungen eingeben. Im SET UP Modus ist die Legalitätskontrolle des Computers ausgeschaltet. Sie sind mit Ihren Eingaben nicht an die Schachregeln gebunden.

Sie können vor Beginn einer neuen Partie, bzw. während des Spieles in den SET UP Modus gehen und zwar bevor Sie Ihren nächsten Zug eingeben.

12 A. *ENTFERNEN VON FIGUREN:*

Möchten Sie aus dem Spiel eine oder mehrere Figuren entfernen, verfahren Sie wie folgt:

- Drücken Sie die VERIFY / SET UP Taste **zweimal** und "Set" erscheint im LCD.
- Mit der COLOR Taste kann die Farbe gewechselt werden.
- Drücken Sie jetzt auf das entsprechende Feld, um die gewünschte(n) Figur(en) zu entfernen. Das Figurensymbol und die Feldposition erscheinen im LCD.
- Beenden Sie nun diesen Vorgang, indem Sie GO drücken. Sie können jetzt einen Zug eingeben oder über die GO Taste einen Computerzug abrufen.

Überprüfen Sie mit der VERIFY Funktion, ob die Figuren tatsächlich vom Brett entfernt wurden.

12 B. *EINSETZEN VON FIGUREN:*

- Gehen Sie in den SET UP Modus durch zweimaliges Drücken der VERIFY/SET UP Taste.
- Vor dem Einsetzen von Figuren müssen Sie die Figurenfarbe und Figurenart auswählen, die eingesetzt werden soll. Die Auswahl der Farbe erfolgt mit der COLOR Taste, die Auswahl der Figurenart über die Tasten mit den Figurensymbolen.
- Haben Sie die Auswahl der Farbe getroffen, müssen Sie nur noch die entsprechende Figur auf das gewünschte Feld mit leichtem Druck setzen. Mehrere Figuren gleicher Art und Farbe können nacheinander eingesetzt werden.
- Der Druck auf die GO Taste oder der Wechsel zur VERIFY Funktion schliesst das Eingeben von Figuren ab.

12 C. VERÄNDERN VON FIGUREN:

- Sobald Sie sich im SET UP Modus befinden, können Sie jede auf dem Spielfeld befindliche Figur einfach dadurch umsetzen, indem Sie die gewünschte Figur mit Druck von einem Feld entfernen und mit Druck auf ein anderes Feld setzen.
- Der Druck auf die GO Taste oder der Wechsel zur VERIFY Funktion schliesst das Umsetzen von Figuren ab.
- Überprüfen Sie mit der VERIFY Funktion, ob sich die Figur tatsächlich auf dem neuen Feld befindet.

Das Einsetzen, Entfernen und Umsetzen von Figuren kann selbstverständlich nacheinander erfolgen, ohne den SET UP Modus verlassen zu müssen.

12 D. ALLE FIGUREN AUF DEM SPIELFELD LÖSCHEN (Clear Taste)

Möchten Sie alle bisherigen Stellungen löschen, um eine komplette Spielposition einzugeben (z.B. zur Lösung einer Mattaufgabe oder zur Stellungsanalyse), verfahren Sie wie folgt:

- Drücken Sie die VERIFY/SET UP Taste zweimal und "Set" erscheint im LCD.
- Drücken Sie jetzt die CLEAR Taste um alle Figuren zu löschen.
- Sie können jetzt eine Spielposition eingeben.
- Die Farbe der einzusetzenden Figur(en) kann über die COLOR Taste gewechselt werden.
- Wählen Sie die einzusetzende Figurenart über die entsprechende Symboltaste.
- Setzen Sie die Figur(en) dieser Art mit leichtem Druck auf die gewünschten leeren Felder. Im LCD wird diese Figurenposition auch angezeigt.
- Wählen Sie die nächste Figurenart über die Symboltaste und setzen Sie diese Figur(en) ein usw. Die Farbe muss nur gewechselt werden wenn sie sich zur vorherigen Figur ändert.
- Drücken Sie zum Abschluss GO.
- Wechseln Sie ggfls. die anziehende Farbe wie zuvor beschrieben und machen Sie einen Zug oder rufen Sie über GO einen Computerzug ab.

Überprüfen Sie mit der VERIFY Funktion, ob die Figuren richtig eingesetzt wurden.

13. ZUGVORSCHLÄGE (Hint Taste)

Über die HINT Taste des NOVAG Schachcomputer können Zugvorschläge vom Computer abgerufen werden. Dies ist besonders sinnvoll in schwierigen Situationen oder zum Erlernen des Schachspiels.

Drücken Sie die HINT Taste wenn Sie am Zug sind und der Computer zeigt einen Zugvorschlag im LCD an. In der Regel ist dies der Zug, der vom Computer als stärkster Gegenzug vorausberechnet wurde. Sie können den Zugvorschlag des Computers annehmen, indem Sie die GO Taste drücken und der Computer berechnet dann seinen Gegenzug. Sie können aber auch einen Antwortzug Ihrer Wahl wie gewohnt eingeben.

Drücken Sie die HINT Taste während der Computer einen Gegenzug berechnet, dann wird im LCD gezeigt, welchen Gegenzug der Computer bis zu diesem Zeitpunkt berechnet hat.

Bemerkung:

Drücken Sie die HINT Taste erneut, macht der Computer einen anderen Zugvorschlag, sofern dies die Spielposition erlaubt.

14. TRAINING FUNKTION (Training Taste)

Diese Funktion ist besonders hilfreich für den Anfänger.

Um diese Funktion zu aktivieren, drücken Sie die TRAINING Taste wenn Sie am Zug sind. Sie können diesen Vorgang beliebig wiederholen bis alle Möglichkeiten abgerufen sind, dann erscheint im LCD "— —".

Möchten Sie eine der angezeigten Zugmöglichkeiten ausführen, drücken Sie die GO Taste und der Computer beginnt mit der Berechnung seines Gegenzuges.

Sie können aber auch jeden beliebig anderen Zug Ihrer Wahl wie gewohnt ausführen.

Die Zugmöglichkeiten anderer Figuren können etwas schneller abgerufen werden, indem Sie die LEVEL Taste während der TRAINING Funktion drücken. Jetzt wird die Feldposition der nächst möglichen Figur gezeigt.

Auch um die TRAINING Funktion zu verlassen müssen Sie die GO Taste drücken. Sie können jetzt Ihren nächsten Zug eingeben oder einen Computerzug abrufen.

15. TON EIN - UND AUSSCHALTEN (Sound Taste)

Die verschiedenen akustischen Signale können mit der SOUND Taste ein- und ausgeschaltet werden. Im LCD erscheint "Sound =" wenn alle akustischen Signale eingeschaltet sind.

GARANTIE

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

PFLEGE DES GERÄTES

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

RESET - TASTER

Für den Fall einer Blockierung der Elektronik besitzt der NOVAG Schachcomputer an der Unterseite einen Reset-Taster, der mit einem spitzen Gegenstand betätigt werden kann. Mit ihm können, falls erforderlich, alle Speicherungen gelöscht und der Schachcomputer in den Grundzustand versetzt werden. Der Reset-Taster sollte jedoch nur im Notfall, bei abgeschaltetem Schachcomputer, betätigt werden.

SCHACHREGELN

I. ALLGEMEINE ZUGREGELN

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

II. ALLGEMEINE ZUGREGELN

Weiss beginnt, danach ziehen die Spieler abwechselnd. Pro Zug wird nur jeweils eine Figur gezogen (ausser im Fall der Rochade, siehe Kapitel 4a) dieser Bedienungsanleitung).

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

INDIVIDUELLE ZUGREGELN

1. KÖNIG

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

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

Die Voraussetzung für eine Rochade.

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

2. DAME

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

3. TURM

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

4. LÄUFER

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

5. SPRINGER

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

6. BAUER

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

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

III. TIPS & HINWEISE

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

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