

**BEDIENUNGSANLEITUNG**  
FÜR  
**MULTISPIEL-COMPUTER**  
*Great Game Machine*

MIT DEN MODULEN

BORCHECK (DAME)  
LAS VEGAS 21 BLACK JACK (17 + 4)  
REVERSI (OTHELLO)

UND DIE COMPUTER

BORCHECK ENCORE  
ODIN ENCORE

## I. Zur Einführung

a) **Multispiel-Computer GREAT GAME MACHINE:** Bei diesem Computer sind Modul und Tastaturaufgabe austauschbar. Sie können, (sofern Sie die entsprechenden Module besitzen) mit diesem Computer

- Schach
- Dame
- Reversi (Othello)
- Las Vegas Black Jack
- Kriegspiel
- und Back Gammon (ab Ende 1981 verfügbar)

spielen.

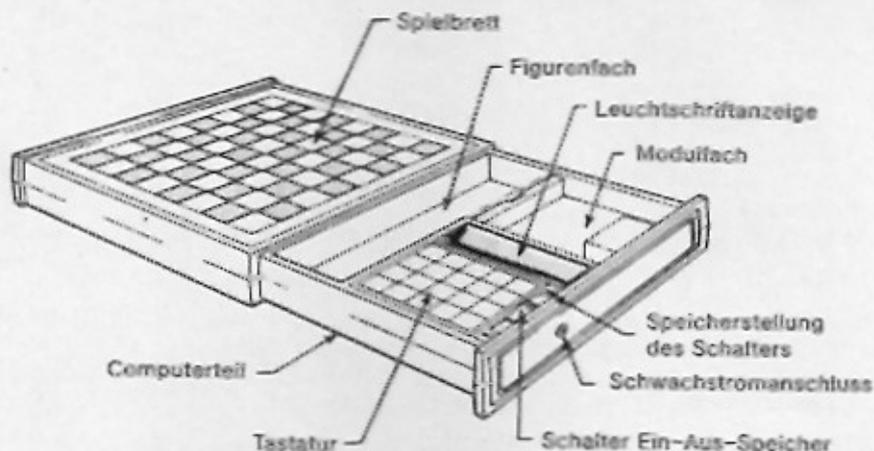
Ein grosser Vorteil des austauschbaren Moduls besteht darin, dass Sie bei Fortschritten in der Programmiertechnik und bei der Entwicklung von Modulen für weitere Spiele lediglich ein Modul kaufen müssen, um mit Ihrem Gerät stets auf dem neuesten Stand der Entwicklung zu sein.

b) **Schachcomputer MORPHY ENCORE, Reversi (Othello) Computer ODIN, Damencomputer BORCHECK ENCORE**

Diese Computer können nur für das Spiel, für das sie konstruiert sind, benutzt werden.

Das Modul kann beim Erscheinen stärkerer Programme durch die Servicestelle ersetzt werden.

## II. Der Computer und seine Elemente



### Beschreibung der Elemente

Spielbrett	ist bei der GREAT GAME MACHINE austauschbar und wird – falls erforderlich – mit dem entsprechenden Modul geliefert.
Figurenfach	zur Aufbewahrung der Figuren (Steine)
Leuchtschriftanzeige	alphanumerisch, in türkis
Modulfach	hier wird das entsprechende Modul untergebracht
Speicherstellung des Schalters	Unterbrochene Spiele können zur späteren Fortsetzung eingespeichert werden. Dabei wird der Schalter von «ON» auf «MEM» geschoben. Bei Netzbetrieb kann das unterbrochene Spiel unbeschränkt, bei Akkubetrieb bis zu 24 Stunden eingespeichert werden.
Schwachstromanschluss	zum Anschluss des Netzgerätes
Tastaturaufgabe	ist je nach dem entsprechenden Spiel austauschbar und wird mit dem jeweiligen Modul geliefert.
Computerteil	lässt sich in das Gehäuse einschieben, aber nur ausgeschaltet oder mit Schalter auf Speicherstellung (wegen Hitzestau).

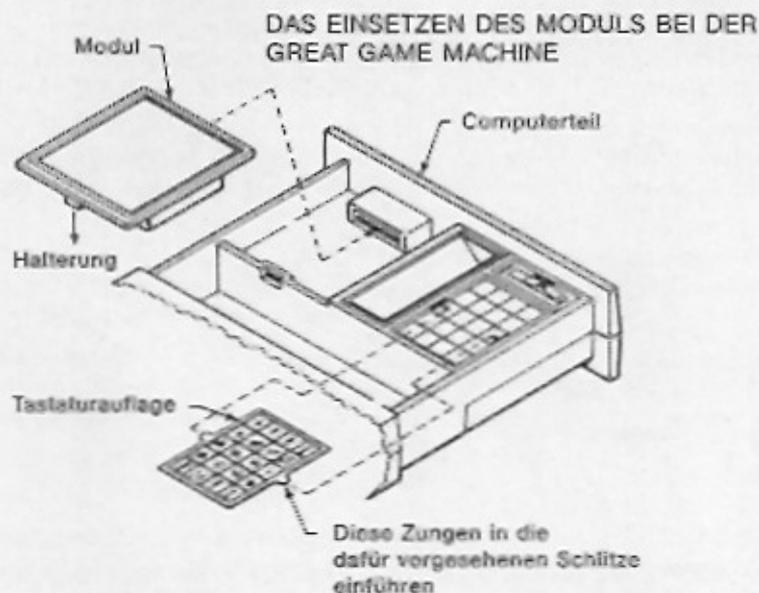
## Das Modul

Die Lieferung eines Moduls besteht aus:

- dem Modul
- Figuren oder Steine (falls für das entsprechende Spiel erforderlich)
- einer Tastaturauflage
- einem Spielbrett (falls für das entsprechende Spiel erforderlich)

Das Modul für die GREAT GAME MACHINE darf nur in das Modulfach eingeführt werden, wenn das Gerät nicht unter Strom steht.

Die Tastaturauflage darf nur mit Wasser und mit der Seife gereinigt werden, wobei darauf zu achten ist, dass kein Wasser in das Innere des Computers gelangt.



**ACHTUNG:** MODUL NIEMALS BEI EINGESCHALTETEM COMPUTER EINSETZEN

## Das Netzgerät

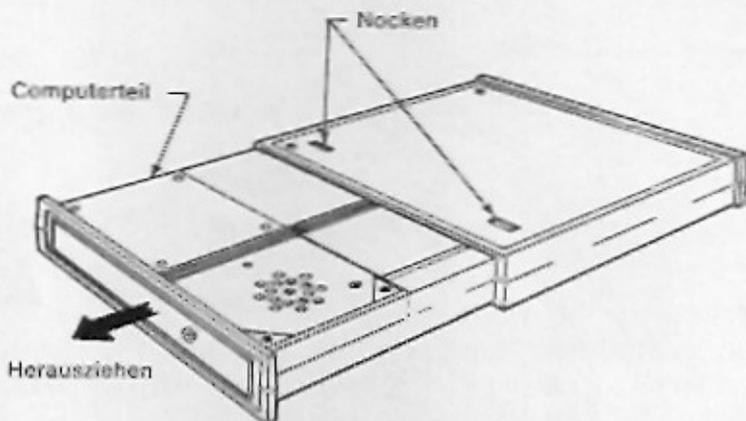
Das Netzgerät, 220V (110V auf Anfrage), ist für Dauerbetrieb ausgelegt, eine Erwärmung während des Betriebes ist unerheblich.

## Der Akku (als Zusatzgerät)

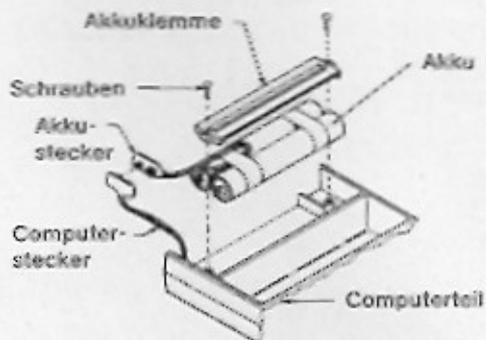
Der Akku erlaubt einen bis zu sechs Stunden dauernden, netzunabhängigen Betrieb, falls Ihr Computer damit ausgerüstet ist.

Die Montage des Akkus wird folgendermassen vorgenommen:

1. Drehen Sie das Gerät um und ziehen Sie den Computerteil bis zum Anschlag heraus. Ziehen Sie die Rückwand des Gehäuses so weit zurück, bis sich der Computerteil herausziehen lässt, ohne dass die Nocken dies verhindern können. Drehen Sie den Computerteil, neben dem Figurenfach befindet sich das Akkuabteil.



Montieren Sie den Akku gemäss untenstehender Abbildung, aber nur wenn die Stromzufuhr zum Gerät unterbrochen ist.



2. Bei der Montage des Akkus soll sich der **Schalter des Computers unbedingt auf «OFF» befinden.**

Ein momentaner Kontakt Akkustecker-Computerstecker mit umgekehrter Polarität könnte sowohl die Elektronik des Computers als auch das Modul zerstören.

Ziehen Sie die Schrauben der Akkuklemme nicht zu kräftig an, die Akkuklemme könnte sonst brechen.

3. Dieser Akku ist werkseitig nur wenig aufgeladen. Bevor Sie ihn in Betrieb nehmen, sollten Sie ihn zuerst aufladen und zwar während etwa acht Stunden.

Schliessen Sie den Computer zu diesem Zweck ans Stromnetz an. Dabei ist es unerheblich, ob Sie gegen den Computer spielen oder ob sich der Schalter des Computers auf «AUS» oder «MEM» befindet.

Ist der Computer am Stromnetz angeschlossen, wird der Akku bei jeder Schalterstellung (ON - OFF - MEM) geladen, bei «OFF» (AUS) natürlich mehr als auf den anderen Positionen. Um ein Überladen des Akkus zu vermeiden, sollte ein reiner Aufladevorgang (mit Schalter auf «OFF») nicht länger als eine Nacht dauern.

Bei normalem Spiel kann der Akku nicht überladen werden, da das Spielen selbst den grössten Teil der vom Netzteil abgegebenen Strommenge absorbiert.

4. Der voll aufgeladene Akku erlaubt eine Betriebszeit von etwa sechs Stunden. Ist der Schalter des Computers auf «MEM» eingestellt, bleibt die eingespeicherte Stellung etwa während 24 Stunden erhalten.

Ist der Akku nur schwach geladen und der Computer nicht am Stromnetz angeschlossen, können während dem Spiel Störungen auftreten, indem er z. B. Pfeiftöne von sich gibt und/oder die Partie abbricht.

### **Der Spielbeginn**

Da der Computer nun mit dem richtigen Modul, dem Spielbrett sowie der Tastaturauflage versehen ist und eventuell ein Akku montiert wurde, ist er spielbereit. Die Bedienungsanleitung des jeweiligen Moduls gibt über das Spiel Auskunft.

### III. Achtung

Die Computer sind nach den neuesten Erkenntnissen konstruiert. Um einen langen, störungsfreien Betrieb zu ermöglichen, sind folgende Vorsichtsmaßnahmen unerlässlich:

1. Vermeiden Sie, dass der Computer Schlägen oder extremen Temperaturen ausgesetzt wird.
2. Vermeiden Sie, dass der Computer der Nässe oder der Feuchtigkeit ausgesetzt wird.
3. Der Akku (falls Ihr Computer damit versehen ist) sollte nicht während längerer Zeit entladen sein. Sobald der Computer am Strom angeschlossen ist, lädt sich der Akku auf, egal auf welcher Position sich der Schalter befindet.
4. Sollte Ihr Computer nicht richtig funktionieren, prüfen Sie ob Ihre Stromversorgung nicht Schwankungen unterliegt, indem Sie ihn z. B. an einer anderen Steckdose anschliessen.

### IV. Reparaturen und Garantiarbeiten

Zur Vornahme von Reparaturen und Garantiarbeiten senden Sie Gerät inkl. Trafo und Garantieschein an

SANDY ELECTRONIC  
Widenmayerstr. 49  
8000 München 22

Ohne den dem Gerät beiliegenden Garantieschein werden keine Garantie-Reparaturen ausgeführt.

Vergessen Sie nicht, den Grund der Beanstandung genau anzugeben. Reparaturen bei denen der Defekt genau bekannt ist, kommen billiger als solche, bei denen er erst durch Versuche ermittelt werden muss.

Wurden Computer oder Trafo vom Kunden geöffnet, entfällt jede Garantieleistung.

Das Nachdrucken, Vervielfältigen oder Fotokopieren dieser Anleitung ist ohne schriftliche Genehmigung verboten.

**BEDIENUNGSANLEITUNG  
MODUL FÜR DAME  
(BORCHECK CHAMPIONSHIP CHECKERS)  
UND  
DAME COMPUTER  
BORCHECK ENCORE**

## Inhaltsverzeichnis

	Seite
<b>I. Abgekürzte Bedienungsanleitung</b>	8
<b>II. Die Spielregeln</b>	9
<b>III. Allgemeines</b>	10
<b>IV. Grundoperationen</b>	
1. Spielbeginn	11
2. Eingabe der Züge	11
3. Beispiel eines Spielbeginns	12
4. Das Schlagen mehrerer Steine bzw. Damen auf versch. Wegen	13
5. Neuer Partiebeginn	14
<b>V. Spezielle Operationen und Möglichkeiten</b>	
1. Eröffnungen	14
2. Tonschalter	14
3. Zufallszahlengenerator	15
4. Zurücknehmen von Zügen	15
5. Die Spielstärke des Programms	15
6. Seitenwechsel	16
7. BORCHECK spielt mit Weiss	16
8. BORCHECK erteilt Ihnen Ratschläge	16
9. Abbrechen der Bedenkzeit des Computers	17
10. BORCHECK «denkt» während Ihrer Bedenkzeit	17
11. Der Timer	17
12. Stellungskontrolle	18
13. Errichten und Spielen spezieller Stellungen	18
14. BORCHECK kann seinen letzten Zug wiederholen	19
15. Partieunterbrechung	19
16. BORCHECK spielt gegen sich selbst	20
<b>VI. Hinweise</b>	
1. Beobachten Sie BORCHECK beim Analysieren	21
2. Irreguläre Züge	21
<b>VII. Feststellungen und Kommentare von BORCHECK</b>	22
<b>VIII. Reparaturen und Garantiarbeiten</b>	24
	7

Dame-Programm  
BORCHECK

Black Jack (17 + 4) Programm  
LAS VEGAS 21

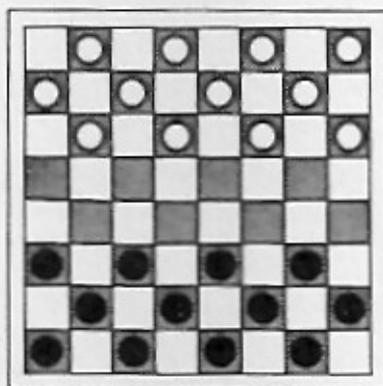
Reversi (Othello) Programm  
ODIN

# I. Abgekürzte Bedienungsanleitung

## MODUL FÜR DAME (BORCHECK CHAMPIONSHIP CHECKERS) UND DAME COMPUTER BORCHECK ENCORE

Diese abgekürzte Bedienungsanleitung ist unvollständig und nur für kurze Demonstrationen gedacht.

1. Steine gemäss untenstehendem Schema aufstellen



2. El.-Anschluss erstellen, dann Schalter von «OFF» auf «ON»
3. Leuchtschriftanzeige zeigt «BORCHECK AWAITS YOUR MOVE», nachher eine 1
4. Stärkestufe wählen, z. B. Stufe 2. Tasten «LEVEL», dann «2», anschliessend «ENTER» drücken.
5. Der Spieler spielt mit Schwarz, der Computer mit Weiss
6. Zugseingabe: Nur ursprüngliches und neues Standfeld des ziehenden Steins eintippen, z. B. 10-15. Wird mit einem Zug ein gegnerischer Stein geschlagen oder ein Stein in eine Dame verwandelt, registriert der Computer dies automatisch.  
Die Felder 1, 2 und 3 müssen als 01, 02 und 03 eingegeben werden.
7. Taste «ENTER» drücken, Computer arbeitet. Züge, die er in Betracht zieht, blinken eventuell auf; dann erscheint, von einem Tonsignal begleitet, der definitive Zug.
8. Neuen Zug eingeben usw.
9. BORCHECK kündigt seinen Sieg mit «I WIN IN ...» = (ich gewinne in ... Zügen) an, Ihren Sieg bestätigt er mit «CONGRATULATIONS» = (Gratuliere!)

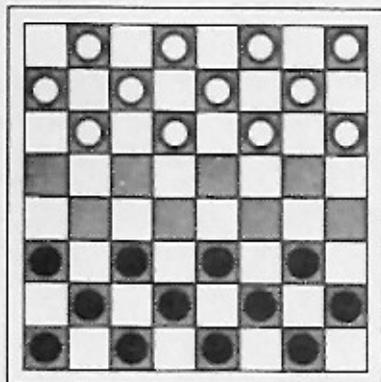
**MODUL FÜR DAME  
(BORCHECK CHAMPIONSHIP CHECKERS)  
UND  
DAME COMPUTER  
BORCHECK ENCORE  
BEDIENUNGSANLEITUNG**

## **II. Die Spielregeln**

Dame kann auf einem Spielbrett mit 100 oder 64 Feldern gespielt werden. Da der Computer auf einem Spielbrett mit 64 Feldern spielt, wird hier auf eine Erläuterung der Spielregeln auf einem Spielbrett mit 100 Feldern verzichtet.

Das Spielbrett wird so hingelegt, dass jeder Spieler unten links ein schwarzes Feld hat.

Die Steine werden gemäss untenstehender Abbildung aufgestellt und zwar nur auf die schwarzen Felder.



Eine Partei hat gewonnen, wenn sie der Gegenpartei alle Steine wegnehmen konnte oder wenn sie die Steine der Gegenpartei so eingeschlossen hat, dass sie keine Züge mehr ausführen kann. Reichen die vorhandenen Steine nicht aus, um zu gewinnen, wird die Partie als unentschieden erklärt.

Die Steine werden auf den schwarzen Feldern um je ein Feld pro Zug in diagonal (schräger) Richtung nach vorn, auf ein freies Feld bewegt.

Weiss und Schwarz führen ihre Züge abwechselungsweise aus. Schwarz beginnt.

Ein gegnerischer Stein muss geschlagen (aus dem Spiel genommen) werden, wenn sich der eigene Stein diagonal (schräg) unmittelbar vor dem zu schlagenden Stein befindet und das Feld diagonal (schräg) hinter diesem gegnerischen Stein leer ist. In diesem Fall rückt der schlagende Stein zwei Felder vor und der geschlagene Stein wird aus dem Spiel genommen.

Auf die gleiche Art und Weise müssen in einem Zug zwei oder mehrere Steine geschlagen werden, Bedingung ist, dass sich zwischen den zu schlagenden Steinen in diagonal (schräger) Richtung je ein freies Feld befindet. Es darf nur diagonal (schräg) nach vorwärts geschlagen werden, Richtungsänderungen nach links und rechts sind erlaubt.

Hat ein Spieler die Möglichkeit, einen oder mehrere gegnerische Steine zu schlagen, darf er keinen gewöhnlichen Zug ausführen, er **muss** schlagen. Ergeben sich mehrere verschiedene Möglichkeiten des Schlagens, kann der sich am Zug befindliche Spieler eine auswählen.

Hat ein Stein die gegnerische Grundlinie erreicht, wird ein anderer Stein gleicher Farbe darauf gesetzt, damit wird er zur Dame.

Eine Dame darf sich – im Gegensatz zum gewöhnlichen Stein – um je ein Feld pro Zug in jede diagonale (schräge) Richtung bewegen, also auch rückwärts. Eine Dame kann unter den selben Voraussetzungen wie ein Stein, **jedoch nach jeder diagonalen** (schrägen) Richtung gegnerische Steine oder Damen schlagen und kann ihrerseits von gegnerischen Steinen oder Damen geschlagen werden.

Diese Spielregeln sind identisch mit denjenigen der ACF (American Checker Federation). Der Computer ist nach diesen Spielregeln programmiert, deren strikte Einhaltung ist unumgänglich. Dem mit den Spielregeln nicht restlos vertrauten Spieler wird empfohlen, den Computer ein paar Partien gegen sich selbst austragen zu lassen (so dass der Computer mit Weiss und mit Schwarz spielt) und seine Spielzüge zu beobachten (siehe Seite 20 Abs. 16 »BORCHECK spielt gegen sich selbst«). Dies als praktische Ergänzung zur Erklärung der Spielregeln.

Falls Sie z. B.

- mit Schwarz spielen, aber aus Versehen einen Zug für Weiss eintippen
  - mit Ihrem Zug Schlagen **müssten** aber statt dessen einen gewöhnlichen Zug ausführen
  - oder einen Zug eintippen, der nach der im Computer eingespeicherten Stellung nicht regelkonform ist
- wird BORCHECK den Zug mit der Bemerkung »**ILLEGAL MOVE**« (irregulärer Zug) zurückweisen.

### III. Allgemeines

**1. Achtung:** Die Leuchtschriftanzeige des Computers und einige seiner Innenteile erwärmen sich während des Betriebes. **Während das Gerät eingeschaltet ist, soll die Kassette nie geschlossen sein**, da sonst die aufgestaute Hitze zu Schäden führen kann, ausser mit dem Schalter auf Speicherstellung.

**2. Wichtig:** Nehmen Sie alle Manipulationen mit grösster Sorgfalt vor. **Der Computer kann keine irregulären Züge machen**, aber es kann so aussehen, wenn er nicht richtig bedient wird. Vermeintliche Fehler des Computers können sich z. B. ergeben, wenn Sie Züge, die Sie ihm eingeben, oder die er Ihnen angibt, auf dem Spielbrett nicht oder nicht richtig ausführen.

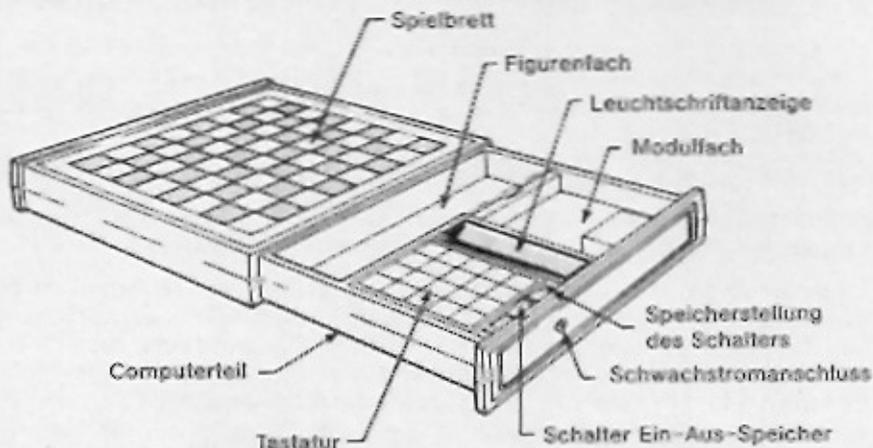
**3. Inbetriebnahme:** Stecken Sie den Stecker am Kabelende des Netzgerätes in die Buchse, die sich in der Seitenwand der Kassette befindet und **erst nachher das Netzgerät in eine Steckdose (220V)**. Diese Reihenfolge ist wichtig, um einen Kurzschluss zu vermeiden!

**Modulwechsel:** Falls Sie einen Computer mit auswechselbaren Modulen besitzen (GREAT GAME MACHINE, CHAFITZ oder MODULAR GAME SYSTEM) sollten Sie **niemals** einen Modulwechsel bei eingeschaltetem Gerät vornehmen.

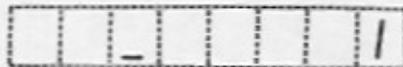
## IV. Grundoperationen

### 1. Der Spielbeginn

- a) Öffnen Sie die Kassette, indem Sie den Computerteil gemäss untenstehender Zeichnung herausziehen. Stellen Sie die Steine auf dem Spielbrett auf.



- b) Schalten Sie den Computer ein, indem Sie den Schalter auf «ON» schieben. Wichtig ist, dass sich der weisse Querstrich des Schalters genau zwischen den Buchstaben «O» und «N» befindet. Sonst kann es vorkommen, dass nur Fragmente der Leuchtschriftanzeige sichtbar sind. Auf der Leuchtschriftanzeige erscheint: «BORCHECK AWAITS YOUR MOVE» (BORCHECK wartet auf Ihren Zug) nachher:



Die «1» auf der rechten Seite besagt, dass der **erste** Zug gespielt wird. Die Position des Bindestrichs gibt an, welche Partei **am Zug** ist und zwar:

Bindestrich unten:  
Schwarz am Zug



Bindestrich oben:  
Weiss am Zug



Da der Computer nun mit Weiss spielt, erwartet er Ihren Zug. Falls Sie Weiss spielen wollen, drücken Sie die «B/W»-Taste und der Computer wird mit Schwarz den ersten Zug ausführen.

### 2. Die Eingabe der Züge

- a) Wird ein Zug gemacht, ist dem Computer lediglich das Feld, auf dem der Stein, mit dem man den Zug ausführt, steht und dasjenige, auf dem dieser Stein nachher stehen wird, einzugeben.

Jedes schwarze Feld ist oben links mit einer Nummer zwischen 01 und 32 versehen.

Die GREAT GAME MACHINE weist unten rechts in jedem Feld je einen Buchstaben und eine Zahl auf, welche für das Damenspiel unerheblich sind. Es handelt sich dabei um die Bezeichnung der Felder für das Schachspiel.

Das MODULAR GAME SYSTEM (das Vorgängermodell der GREAT GAME MACHINE) ist nicht mit einer für Dame geeigneten Numerierung versehen. Ein entsprechendes Spielbrett kann gratis bezogen werden.

Werden mit dem eingegebenen Zug ein oder mehrere gegnerische Steine geschlagen oder wird ein eigener Stein in eine Dame verwandelt, so registriert BORCHECK dies automatisch.

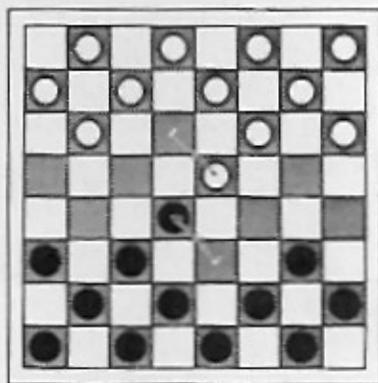
Sie geben Ihre Züge mit den Tasten 0-9 ein. Diese Eingaben werden von Tonsignalen begleitet. Die Felder 01 bis 03 werden als «01» und «03» eingegeben, die Felder 4-9 normal einstellig, auf der Leuchtschriftanzeige werden sie aber als «04» bis «09» erscheinen.

Nach der Eingabe Ihres Zuges überprüfen Sie die Richtigkeit Ihres Zuges.

Irreguläre oder ungewollte Züge können durch Drücken der «CE»-Taste vor der Eingabe gelöscht und durch einen anderen Zug ersetzt werden.

- b) Irreguläre Züge werden beim Betätigen der «ENTER»-Taste durch einen tiefen Brummtönen und der Anzeige «ILLEGAL MOVE» (irregulärer Zug) zurückgewiesen. Nachher erscheint Ihr irregulärer Zug als Daueranzeige, damit Sie den Fehler eruieren können. «Irregulär ist natürlich auch, wenn Sie schlagen könnten, d. h. müssten aber stattdessen einen gewöhnlichen Zug ausführen wollen. Haben Sie einen irregulären Zug durch Drücken der «ENTER»-Taste bereits eingegeben, ist es nicht erforderlich, ihn vor der Eingabe eines regulären Zuges zu löschen.

### 3. Beispiel eines Spielbeginns



Nehmen wir an, Sie spielen mit Schwarz und eröffnen die Partie mit 1. 10-15 gemäss obenstehender Stellung. Die Leuchtschriftanzeige zeigt:

10\_15 1

Die «1» auf der rechten Seite der Leuchtschriftanzeige bedeutet, dass der erste Zug gespielt wird.

Die Antwort von BORCHECK auf der Leuchtschriftanzeige könnte nach dem Drücken der ENTER-Taste wie folgt aussehen:

23\_18 2

Die «2» auf der rechten Seite der Leuchtschriftanzeige bedeutet, dass nun das zweite Zugpaar gespielt wird. Aus der Tatsache, dass sich der Bindestrich **unten** befindet, ist zu ersehen, dass es sich um einen Zug von **Weiss** handelt und dass nun **Schwarz** am Zug ist.

Befindet sich der Bindestrich **oben**, handelt es sich um einen ausgeführten Zug von **Schwarz** und **Weiss** ist am Zug.

#### 4. Das Schlagen mehrerer Steine bzw. Damen auf verschiedenen Wegen

In gewissen Spielsituationen können in einem Zug zwei oder drei gegnerische Steine bzw. Damen geschlagen werden. Es kann vorkommen, dass der schlagende Stein bzw. Dame auf verschiedenen Wegen vom ursprünglichen Standort auf das Zielfeld gelangen kann.

Nehmen wir an,

BORCHECK hätte einen **weissen Stein** auf Feld **Nr. 30**  
und  
Sie hätten je einen **schwarzen Stein** auf den Feldern  
**Nr. 10, 11, 18, 19** und **26**.

Ist **BORCHECK** mit **Weiss** am Zug, muss er mit seinem **weissen Stein** vom Feld **Nr. 30** auf das Feld **Nr. 7** ziehen.

Dabei kann er zwischen dem Weg über die Felder **23** und **16** oder **23** und **14** wählen.

Als erstes wird **BORCHECK** Ihnen während dem Bruchteil einer Sekunde Standort und Zielfeld des ziehenden Steins, d. h. den Zug angeben, also:

30-07-32

(Die «32» bezieht sich auf die Anzahl ausgeführter Züge und ist für unser Beispiel bedeutungslos)

dann folgt während etwa zwei Sekunden:

30-23-16

das heisst, **BORCHECK** zieht mit seinem Stein vom Feld **Nr. 30** via **23** auf das Feld **Nr. 16**. Dann folgt während weiteren zwei Sekunden:

23-16-07

und schliesslich wieder

30-07-32

als Daueranzeige.

Die Angabe, über welche Felder er seinen Zug ausgeführt hat, wiederholt er auf einen Druck auf die «ENTER»-Taste beliebig oft.

**BORCHECK** wird bei jedem Schlagen von zwei oder drei Steinen bzw. Damen die übersprungenen Felder anzeigen, auch wenn diese Angabe nicht unbedingt erforderlich wäre.

Sind Sie in der selben Stellung mit **Weiss** am Zuge, und geben Sie «3007» ein, antwortet **BORCHECK** mit

30??32

und fragt Sie in dieser Form, über welche Felder Sie ziehen wollen.

Nehmen wir an, Sie wollen über die Felder **23** und **16** auf das Feld **7** gelangen. Sie geben «23» ein und drücken die «ENTER»-Taste.

Die Leuchtschriftanzeige zeigt:

23??32

Sie geben «10» ein, die Leuchtschriftanzeige zeigt:

23~16~32

nun drücken Sie die «ENTER»-Taste erneut und BORCHECK wird weiterspielen.

Die Antwort von BORCHECK auf den Zug 10-15 ist nicht unbedingt 23-18, da er so programmiert ist, dass er in der gleichen Stellung nicht immer die gleichen Gegenzüge macht.

Der Zugszähler auf der rechten Seite der Leuchtschriftanzeige zählt den ersten Zug voll, die weiteren als Zugpaare, d. h. ein gezählter Zug entspricht je einem Zug für Schwarz und Weiss.

Nachdem Sie die beiden ersten Züge auf dem Spielbrett ausgeführt haben, geben Sie Ihren nächsten Zug ein, usw.

Im Verlauf des Spiels wird BORCHECK mit humorvollen, teils stellungsbezogenen Kommentaren in englischer Sprache Feststellungen machen, Ihre Spielweise loben, necken oder kritisieren. Diese Kommentare sind auf Seite 22 übersetzt. Während ein Kommentar oder eine Feststellung über die Leuchtschriftanzeige wandert ist die Tastatur blockiert.

BORCHECK feiert seinen Sieg mit der Anzeige «BORCHECK WINS» (BORCHECK GEWINNT) und einer Tonfolge. Ihren Sieg anerkennt er mit einem höflichen «CONGRATULATIONS» (GRATULIERE!) mit Tonfolge.

Ist nach dem 250. Zug für keine Partei ein Gewinn möglich, schaltet BORCHECK evtl. seinen Zugszähler auf 1 und gibt Ihnen so zu verstehen, dass er den Partieverlauf als unentschieden betrachtet.

## 5. Neuer Partiebeginn

Hat eine Partie mit einem Sieg von Ihnen oder von BORCHECK geendet, drücken Sie die «ENTER»-Taste. BORCHECK ist dann sofort für die nächste Partie bereit.

# V. Spezielle Operationen und Möglichkeiten

## 1. Eröffnungen

Das BORCHECK-Programm enthält die Anfangszüge von vielen Damen-Eröffnungen. Welche Eröffnungen, bzw. Varianten BORCHECK spielt, entscheidet er mittels Zufallszahlengenerator, wobei natürlich auch Ihre Gegenzüge eine Rolle spielen.

Die fest einprogrammierten Eröffnungen können sich bis auf das 6. Zugpaar einer Partie erstrecken.

## 2. Tonschalter

Sie können die Tonsignale von BORCHECK jederzeit abstellen, indem Sie die Taste «LEVEL AUDIO» während etwa drei Sekunden drücken, d. h. bis auf der Leuchtschriftanzeige «A-OFF» erscheint.

Um die Tonsignale wieder anzustellen, drücken Sie die Taste «LEVEL-AUDIO» erneut während etwa drei Sekunden, d. h. bis auf der Leuchtschriftanzeige «A-ON» erscheint.

### 3. Der Zufallszahlengenerator

Der Computer ist mit einem Zufallszahlengenerator ausgerüstet, welcher aus mehreren guten Gegenzugsmöglichkeiten eine auswählt. Dies um zu verhindern, dass die gleichen Partien mehrmals gespielt werden können und die Spannung langsam verloren geht.

Wenn Sie am Zug sind, können Sie durch Drücken der «BEST»-Taste den Zufallszahlengenerator ausschalten, wobei auf der Leuchtschriftanzeige rechts vom Bindestrich ein Punkt erscheint. BORCHECK führt nun nur noch die nach seiner Auffassung optimalen Züge aus. Durch ein nochmaliges Drücken der «BEST»-Taste ist der Zufallszahlengenerator wieder eingeschaltet und der erwähnte Punkt verschwunden.

### 4. Das Zurücknehmen von Zügen

Während der ganzen Dauer der Partie können bis zu vier volle Züge (vier für Weiss und vier für Schwarz) zurückgenommen werden. Bei jedem Druck auf die «RESTORE»-Taste (falls Sie am Zuge sind) nimmt der Computer seinen und Ihren letzten Zug zurück. Nach viertem ununterbrochenem Drücken der «RESTORE»-Taste bleibt ein viertes Drücken ohne jede Wirkung.

Obwohl das Zurücknehmen von Zügen eigentlich gegen die Spielregeln verstösst, kann es sehr instruktiv sein, um begangene Fehler zu korrigieren, ferner um bei Problemen eventuelle Nebenlösungen zu ergründen.

### 5. Die Spielstärke des Programms

Das BORCHECK-Programm weist sieben Stufen unterschiedlicher Spielstärke auf. Falls Sie seit dem Einschalten noch keine Stufe gewählt haben, zeigt die Leuchtschriftanzeige nach dem Drücken der «LEVEL»-Taste:

LEVEL 1

Level (engl.) heisst auf deutsch Stufe und die Eins bedeutet, dass das Gerät ohne weitere Vorkehrungen auf Stufe 1 spielen wird. Um die Stufe zu wechseln, drücken Sie die «LEVEL»-, dann die der neugewählten Stufe entsprechende Taste, zwischen 0 und 6. Anstelle der 1 erscheint auf der Leuchtschriftanzeige die neueinstellte Stufe.

Nach der Wahl einer anderen Stufe muss die «ENTER»-Taste gedrückt werden.

Die Stufe lässt sich während der Partie beliebig ändern, sofern Sie am Zug sind. Sie betätigen die «LEVEL»-Taste, wählen die neue Stufe und drücken die «ENTER»-Taste.

Falls Sie die «LEVEL»-Taste drücken, während der Computer «denkt», so bestätigt die Leuchtschriftanzeige lediglich die eingestellte Stufe. Betätigen Sie die «ENTER»-Taste, um zur normalen Anzeige zurückzukehren.

Die Stufen haben folgende Bedeutung und Bedenkzeit:

Stufe	Max. Anzahl voller Züge in der BORCHECK eine forcierte Gewinnführung erkennt, d. h. vorausberechnet.	Max. Bedenkzeit pro Zug für GREAT GAME MACHINE mit BORCHECK-Modul	Max. Bedenkzeit pro Zug für BORCHECK-Computer
0	4	keine	keine
1	5	2 sec	4 sec
2	5	7 sec	15 sec
3	7	1 min	2 min
4	8	1 min 50 sec	3 min 40 sec
5	8	6 min	12 min
6	10	7 h	14 h

Die im praktischen Spiel von BORCHECK beanspruchten Bedenkzeiten sind meistens **ganz erheblich kürzer**. Es kann vorkommen, dass BORCHECK auch auf den hohen Stufen seinen Zug sogar ohne jede Bedenkzeit bekannt gibt.

Bei der jeweiligen Anzahl Züge, in welcher BORCHECK auf der entsprechenden Stufe einen **forcierten** Gewinnweg erkennen kann, handelt es sich um Maximalwerte. Ob BORCHECK diese Werte im praktischen Spiel erreicht, hängt von der Komplexität der jeweiligen Stellung ab.

Um zum Beispiel einen Gewinn in einem Zug vorauszusagen, muss BORCHECK vier Halbzüge (= zwei volle Züge rechnen) nämlich:

1. Den Zug, den er vor seiner Ansage ausführt
2. Ihren Gegenzug
3. Seinen Gewinnzug
4. Die Tatsache, dass Ihnen kein weiterer Zug mehr zur Verfügung steht, was einem zu berechnenden Halbzug gleichkommt.

## 6. Seitenwechsel

Sie können Ihre Stellung jederzeit mit derjenigen von BORCHECK tauschen, falls Sie am Zug sind. Sie drücken lediglich die «B/W»-Taste und BORCHECK wird mit Ihren Steinen einen Zug machen. Danach übernehmen Sie einfach die Stellung des Computers.

## 7. BORCHECK spielt mit Schwarz

Drücken Sie (evtl. nach der Wahl der Spielstärke) die «B/W»-Taste und BORCHECK wird die Partie mit Schwarz eröffnen. Nachher setzen Sie mit Weiss fort.

## 8. BORCHECK erteilt Ihnen Ratschläge

BORCHECK teilt Ihnen auf Wunsch mit, welchen Zug er an Ihrer Stelle ausführen würde. Wenn Sie am Zug sind, drücken Sie die «HALT-HINT»-Taste, worauf BORCHECK Ihnen einen Zug vorschlägt. Wollen Sie den vorgeschlagenen Zug spielen, drücken Sie die «ENTER»-Taste und BORCHECK wird darauf eine Antwort suchen. Im anderen Fall geben Sie einfach den Zug Ihrer Wahl ein.

Drücken Sie auf einen via «HINT»-Taste erhaltenen Ratschlag die «B/W»-Taste, betrachtet BORCHECK seinen Tip als abgelehnt und wird – mit Ihrer Farbe – einen Gegenzug suchen. Dieser Gegenzug ist unter Umständen mit seinem, Ihnen als Ratschlag gegebenen Zug nicht identisch. Diesen Gegenzug wird er aber mit Ihrer Farbe **ausführen** und nicht als Vorschlag unterbreiten.

Die «HALT-HINT»-Taste funktioniert, wenn die Phase der eingespeicherten Eröffnungszüge vorbei ist.

### 9. Abbrechen der Bedenkzeit des Computers

Während BORCHECK «nachdenkt», lässt er den besten von ihm bisher gefundenen Zug aufblinieren. Sie können seine Bedenkzeit jederzeit abbrechen und ihn zwingen, diesen Zug auszuführen, indem Sie die «HALT-HINT»-Taste betätigen.

Diese Möglichkeit ist nützlich, wenn BORCHECK auf einer höheren Stufe arbeitet und Sie des Wartens müde sind, oder wenn Sie nach der Eingabe Ihres Zuges feststellen, dass es ein Fehlzug war.

### 10. BORCHECK «denkt» während Ihrer Bedenkzeit

Auf den Stufen 1-6 benutzt BORCHECK Ihre Bedenkzeit, um seinerseits die Stellung zu «studieren».

Dabei geht er vorerst von der Annahme aus, dass Sie den Zug ausführen, den er selbst als den optimalen erachtet und beginnt seine Überlegungen in dieser Richtung. Daher kann es vorkommen, dass BORCHECK auch auf den höheren Stufen auf Ihren Zug unverzüglich oder nach reduzierter Bedenkzeit antwortet.

### 11. Der Timer

Der Computer hat einen eingebauten Timer. Dieser Timer registriert sowohl Ihre Bedenkzeit (pro Zug und pro Partie), als auch diejenige von BORCHECK.

Wenn Sie am Zug sind, zeigt Ihnen ein kurzer Druck auf die «TIME»-Taste, wieviel Bedenkzeit Sie seit BORCHECKS letztem Zug benötigt haben.

Zum Beispiel:



Die Leuchtschriftanzeige würde in dieser Form anzeigen, dass Sie (falls Sie mit Schwarz spielen), seit dem letzten Zug von BORCHECK 3 Minuten und 5 Sekunden benötigt hätten.

Um zu erfahren, wieviel Bedenkzeit Sie seit dem Beginn der Partie verbraucht haben, drücken Sie die «TIME»-Taste konstant. Solange sie gedrückt ist, ist diese Zeit ersichtlich.

Zum Beispiel:



Die Leuchtschriftanzeige würde in dieser Form anzeigen, dass Sie (falls Sie mit Weiss spielen) seit dem Beginn der Partie 1 Stunde 28 Minuten und 44 Sekunden benötigt hätten.

Um zu erfahren, wieviel Bedenkzeit BORCHECK seit dem Beginn der Partie verbraucht hat, drücken Sie (während die Leuchtschriftanzeige Ihre verbrauchte Bedenkzeit anzeigt) die «B/W»-Taste.

Während BORCHECK «denkt», erhalten Sie seine Bedenkzeit auf analoge Weise durch Drücken der «TIME»-Taste, Ihre Bedenkzeit durch zusätzliches Drücken der «B/W»-Taste.

In jedem Fall gibt aber die Position des Bindestriches an, wessen Zeit auf der Leuchtschriftanzeige erscheint.

Zeit von Schwarz  Zeit von Weiss 

Um zum normalen Spiel zurückzukehren, drücken Sie die «ENTER»-Taste.

## 12. Stellungskontrolle

Sind Sie sich über die Stellung im unklaren, zeigt BORCHECK Ihnen das Feld und die Farbe aller sich im Spiel befindlichen Damen und Steine an.

Er benützt dazu die untenstehenden Symbole:

     
schwarzer Stein    schwarze Dame    weisser Stein    weisse Dame

Drücken Sie (wenn Sie am Zug sind) die «RANK»-Taste. Solange sie gedrückt ist, erscheint auf der linken Seite der Leuchtschriftanzeige eine «1»; wird sie losgelassen, erscheinen die Symbole aller Steine und Damen, die sich auf der ersten Reihe des Spielbretts, d. h. auf den Feldern 1-4 befinden, beim nächsten Tastendruck diejenigen der 2. Reihe usw. Die acht Punkte auf der Leuchtschriftanzeige helfen Ihnen beim Auffinden der entsprechenden Felder. Um die Partie fortzusetzen drücken Sie die «ENTER»-Taste.

## 13. Errichten und Spielen spezieller Stellungen

### a) Jeder Stein bzw. Dame kann wie folgt aus dem Spiel genommen werden:

- Stellen Sie mit der «RANK»-Taste die entsprechende Reihe ein. Um alle, auf einer Reihe befindlichen Steine bzw. Damen zu entfernen, drücken Sie (solange die entsprechende Reihe eingestellt ist) die «CE»-Taste.
- Um das Feld derjenigen Reihe, aus der ein Stein bzw. eine Dame entfernt werden soll, einzustellen, drücken Sie die «->»-Taste, ausser wenn es sich um das erste Feld einer Reihe (von links nach rechts) handelt. Der Bindestrich wandert mit jedem Tastendruck um ein schwarzes Feld von links nach rechts.

Befindet er sich auf dem Feld, von dem Sie einen Stein bzw. eine Dame entfernen wollen, drücken Sie die «0»-Taste. Der entsprechende Stein bzw. die Dame existiert dann für BORCHECK nicht mehr.

### b) Jeder Stein bzw. Dame kann dem Spiel hinzugefügt werden

- Wählen Sie das Feld, auf dem sich der Stein bzw. die Dame befinden soll, auf gleiche Art und Weise, wie wenn Sie einen Stein bzw. eine Dame aus dem Spiel nehmen wollen.

Befindet sich der Bindestrich auf dem richtigen Feld, drücken Sie die entsprechende Symboltaste

 schwarzer Stein       schwarze Dame       weisser Stein       weisse Dame

und der betreffende Stein bzw. Dame befindet sich definitiv im Spiel.

- Wird ein sich im Spiel befindlicher Stein bzw. Dame durch einen anderen Stein bzw. Dame ersetzt, ist es nicht erforderlich vor der Eingabe eine Löschung durchzuführen. Jede neue Eingabe löscht den Stein bzw. Dame, welche sich zuvor auf dem Feld befand automatisch.
- Um Irrtümer zu vermeiden, empfiehlt es sich, die Richtigkeit der getätigten Manipulationen mit Hilfe der «RANK»-Taste vor Spielbeginn nochmals zu überprüfen.
- Drücken Sie die «ENTER»-Taste, um zum normalen Spiel zurückzukehren.

#### c) Das Spiel aus reiner speziell errichteten Stellung

Bei einer unmittelbar nach dem Einschalten des Computers errichteten Stellung (also bevor ein Zug ausgeführt worden ist) soll vor dem Drücken der «ENTER»-Taste festgelegt werden, wer mit welcher Farbe die Partie beginnt. Dies geschieht mit der «B/W»-Taste.

Ist der Computer auf «RANK» eingestellt, bewegt sich der Bindestrich beim Drücken der «B/W»-Taste abwechselungsweise nach oben oder nach unten.

**Ist der Bindestrich unten,**

- beginnt BORCHECK (nach dem Drücken der «B/W»-Taste) das Spiel mit **Schwarz**
- oder Sie können mit **Schwarz** einen Zug ausführen.

**Ist der Bindestrich oben,**

- beginnt BORCHECK (nach dem Drücken der «B/W»-Taste) das Spiel mit **Weiss**
- oder Sie können mit **Weiss** einen Zug ausführen

#### 14. BORCHECK kann seinen letzten Zug wiederholen

BORCHECK macht in der gleichen Stellung nicht immer dieselben Züge. Wollen Sie ihn veranlassen, seinen letzten Zug nochmals zu überdenken, drücken Sie die «RESTORE»-Taste und geben Ihren letzten Zug nochmals ein. Dann drücken Sie die «ENTER»-Taste und BORCHECK wird eventuell mit einem anderen Gegenzug antworten, besonders wenn Sie vor der erneuten Zugseingabe die Stufe wechseln.

#### 15. Partieunterbrechung

Wollen Sie eine Partie für längere Zeit unterbrechen, können Sie die Stellung eingespeichert lassen, ohne dass die Leuchtschriftanzeige in Betrieb ist.

Wenn Sie am Zug sind, drücken Sie die «RANK»-Taste. Dann schieben Sie den Schalter von «ON» auf «MEM».

Am Stromnetz angeschlossen, kann die Stellung beliebig lang eingespeichert werden, bei Akkubetrieb bis zu ca. 24 Stunden. Bei Wiederaufnahme der Partie ist

lediglich der Schalter von «MEM» auf «ON» zu schieben. Dann erscheint «BORCHECK AWAITS YOUR MOVE» und die Reihe, die Sie vor der Unterbrechung eingestellt haben. Drücken Sie die «ENTER»-Taste und das Gerät ist wieder spielbereit.

## 16. BORCHECK spielt gegen sich selbst

Schalten Sie den Computer ein, wählen Sie die Stufe, drücken Sie die «ENTER»- und nachher die «B/W»-Taste. BORCHECK wird die Partie mit Schwarz eröffnen. Betätigen Sie (nachdem BORCHECK mit Schwarz den ersten Zug ausgeführt hat) wieder die «B/W»-Taste und BORCHECK wird für Weiss den Gegenzug ausführen usw. usw.

### d) Beispiel einer speziell errichteten und gespielten Stellung:

Sie haben je einen **weissen** Stein auf 29 und 31

**BORCHECK** hat eine **schwarze** Dame auf 4 und einen **schwarzen** Stein auf 23.

**BORCHECK** soll in diesem Beispiel mit Schwarz beginnen.

Vorzunehmende Manipulationen:	Angaben auf der Leuchtschriftanzeige:
	BORCHECK AWAITS YOUR MOVE
1. Gerät einschalten	
2. Steine auf das Brett setzen	
3. «RANK»-Taste drücken	1 und   △   △   △   △
4. $\Sigma$ -Taste drücken	X   △   △   △
5. 3 x «0»-Taste drücken	X
6. «RANK»-Taste drücken	2 und   △   △   △   △
7. «CE»-Taste drücken	
8. «RANK»-Taste drücken	3 und   △   △   △   △
9. «CE»-Taste drücken	
10. «RANK»-Taste 3 x drücken	6 und   ▽   ▽   ▽   ▽
11. «CE»-Taste drücken	
12. «←»-Taste drücken	-
13. «△»-Taste drücken	△
14. «RANK»-Taste drücken	7 und   ▽   ▽   ▽   ▽
15. «CE»-Taste drücken	
16. «RANK»-Taste drücken	8 und   ▽   ▽   ▽   ▽
17. «0»-Taste drücken	▽   ▽   ▽
18. «←»-Taste drücken, zugleich kontrollieren, ob sich der Bindestrich in der unteren Hälfte der Leuchtschriftanzeige befindet, sonst mit «B/W»-Taste korrigieren.	▽   -   ▽

- |                           |       |                                       |   |
|---------------------------|-------|---------------------------------------|---|
| 19. «0»-Taste drücken     |       | ▽                                     | ▽ |
| 20. «ENTER»-Taste drücken | -     | 1                                     |   |
| 21. «LEVEL»-Taste drücken | LEVEL | 1                                     |   |
| 22. Taste «3» drücken     | LEVEL | 3                                     |   |
| 23. «ENTER»-Taste drücken | -     | 1                                     |   |
| 24. «B/W»-Taste drücken   | 04-08 | 1 (blinkend)                          |   |
|                           |       | I WIN IN 6 = (ich gewinne in 6 Zügen) |   |
|                           |       | 04-08 1 (Daueranzeige)                |   |
25. Ihren Zug mit Weiss ausführen usw.

## VI. Hinweise

### 1. Beobachten Sie BORCHECK beim Analysieren

Während BORCHECK die Stellung analysiert, blinken die Züge, die er in Erwägung zieht, auf der Leuchtschriftanzeige auf. Nach Ablauf seiner Bedenkzeit wählt er aus diesen Zügen den nach seiner Auffassung stärksten aus.

Drücken Sie die «Rank»-Taste während BORCHECK «nachdenkt», können Sie beobachten, wie er Züge, die er in Erwägung zieht, in seinem «Gedächtnis» ausführt. D. h. auf den verschiedenen Reihen erscheinen oder verschwinden Symbole, bzw. sie bewegen sich hin und her.

Sobald BORCHECK sich aber für einen Zug entschieden hat, unterbricht er Ihre Beobachtungen und gibt den Zug unverzüglich bekannt.

### 2. Irreguläre Züge

Wir sind uns bewusst, dass BORCHECK infolge seiner Vielseitigkeit von der Handhabung her ein recht anspruchsvolles Gerät ist. Deshalb wurde die vorliegende Bedienungsanleitung nicht nur von qualifizierten Damespielern, sondern auch von weniger begabten Leuten auf Vollständigkeit und Verständlichkeit überprüft.

**Es wird einige Zeit dauern, bis Sie mit der Bedienung von BORCHECK restlos vertraut sind.**

Während dieser Zeit werden sich Irrtümer und Fehlbedienungen praktisch nicht vermeiden lassen. Es könnte vorkommen, dass Sie BORCHECK falsch bedienen und auf Grund seiner entsprechenden Reaktion den Fehler bei ihm vermuten.

Obwohl BORCHECK von der Konstruktion her keine irregulären Züge machen kann, haben wir diesbezügliche Reklamationen sorgfältig überprüft.

Hier die hauptsächlichsten Fehler, die bei der Bedienung gemacht werden:

- Züge, die BORCHECK auf der Leuchtschriftanzeige angegeben hat, wurden auf dem Spielbrett nicht richtig ausgeführt.
- Züge wurden BORCHECK eingegeben, und nicht oder nicht richtig auf dem Spielbrett ausgeführt.

(Diese beiden Fehler können dazu führen, dass BORCHECK einen Zug, der nach der Brettstellung zulässig wäre, als «ILLEGAL MOVE» zurückweist, oder mit einem Stein bzw. einer Dame zieht, die auf dem Spielbrett nicht mehr, oder auf einem anderen Feld vorhanden ist).

-Anstatt eines obligatorischen Schlagens, wurde ein gewöhnlicher Zug ausgeführt.

Sollten Sie trotzdem der Auffassung sein, dass BORCHECK irreguläre Züge macht, prüfen Sie bitte genau, ob Sie die Bedienungsanleitung in allen Punkten beachtet haben.

Lassen Sie BORCHECK eine Partie gegen sich selbst spielen, indem Sie nach jedem Zug die «B/W»-Taste drücken. Schreiben Sie die Partie, in welcher der vermeintliche irreguläre Zug vorgekommen ist auf, und senden Sie die Notation mit dem Gerät ein.

**Überprüfungsarbeiten, bei denen sich herausstellt, dass sich der «Fehler» durch falsche Bedienung ereignet hat, fallen nicht unter Garantie und müssen verrechnet werden.**

## VII. Feststellungen und Kommentare von BORCHECK

Je nach Spielphase macht BORCHECK Ihnen auf der Leuchtschriftanzeige Mitteilungen. Auch wird er Ihre Züge von Zeit zu Zeit humorvoll oder stellungsbezogen kommentieren.

Falls BORCHECK Sie z. B. fragt, ob Sie bereit seien, die Partie aufzugeben oder feststellt, dass nun der Spielausgang klar sei, ist es um Ihre Chancen nicht gut bestellt. Gibt er an, dass er in so und so vielen Zügen gewinnt, können Sie ruhig aufgeben.

<b>Kommentar</b>	<b>Übersetzung</b>
AAIGH	Aaach...
ALL PLAYED OUT?	Alle Möglichkeiten ausgeschöpft?
A NICE TOUCH	Eine schöne Begegnung
ARE YOU ANOTHER COMPUTER?	Sind Sie etwa auch ein Computer?
ARE YOU RATED?	Haben Sie Führungspunkte?
AT LAST	Na endlich
BOOK MOVE	Ein Zug aus dem Theoriebuch
BORCHECK AWAITS YOUR MOVE	BORCHECK wartet auf Ihren Zug
BUT IS IT SOUND?	Aber ist das fundiert?
BUT OF COURSE	Aber natürlich!
CONGRATULATIONS	Gratuliere!

DAZZLING	Blendend
DON'T GET NERVOUS	Werden Sie nicht nervös
DON'T RUN OUT OF MOVES	Hoffentlich gehen Ihnen die Züge nicht aus
ELEMENTARY	Elementar
GIVE ME MORE TIME	Geben Sie mir mehr (Bedenk)zeit
GOOD BUT NOT GREAT	Gut, aber nicht grossartig
GOOD MOVE	Guter Zug
HAVE YOU PLAYED DRAUGHTS BEFORE?	Haben Sie je schon Dame gespielt?
HOW CAN WE PLAY WITH ALL THIS TALKING?	Wie sollen wir bei diesem Geschwätz spielen?
I AM A GOOD WINNER	Ich bin ein fairer Gewinner!
I EXPECTED THAT	Das habe ich erwartet
IF YOU DON'T SMOKE I WON'T	Wenn Sie nicht rauchen, rauche ich auch nicht
ILLEGAL MOVE	Irregulärer Zug
I LOVE THIS GAME	Ich liebe dieses Spiel
I MISSED THAT	Das habe ich verpasst
I NEED HELP	Ich brauche Hilfe
IS THAT ALL?	Ist das alles?
IS THIS A TRAP?	Ist das eine Falle?
I WIN IN...	Ich gewinne in... (Zügen)
I WIN	Ich gewinne
MATERIALIST	Materialist
MAYBE CHESS IS YOUR GAME	Vielleicht spielen Sie besser Schach?
MORE OF THE SAME	Nur weiter so
MOST UNUSUAL	Höchst ungewöhnlich
MY TURN AGAIN?	Bin ich wieder dran?
NOW THE DEFENSE CRUMBLES	Jetzt fällt die Verteidigung zusammen
NOW THE OUTCOME IS OBVIOUS	Jetzt ist das Resultat klar
OH, YOU ARE STILL THERE	Oh, Sie sind auch noch da
OVERAGGRESSIVE?	Überaggressiv?
READY FOR THIS?	Sind Sie auf das vorbereitet?
SADIST	Sadist
SEEMS EVENLY MATCHED	Bis jetzt scheint die Partie unentschieden zu stehen

SO MUCH FOR THAT	Da haben Sie es
SPOT ME A KING	Geben Sie mir eine (zusätzliche) Dame
SUITING MY PLAN	Genau nach meinem Plan
THAT MOVE WORKED BEFORE	Dieser Zug wirkte schon früher
THERE IS ALWAYS HOPE	Es gibt immer noch Hoffnung
THE PRESSURE BUILDS	Der Druck verstärkt sich
TOO BAD	Zu dumm
TRY ME AT LEVEL SIX	Probieren Sie mich auf Stufe sechs aus
TSK, TSK	Aber, aber ...
USUALLY I PLAY BETTER	Gewöhnlich spiele ich besser
VERY INTERESTING	Sehr interessant
WANT A DRAW?	Wollen Sie ein Unentschieden?
WHAT CAN I SAY?	Was soll ich dazu sagen?
WHERE DID I GO WRONG?	Wo habe ich bloss den Fehler gemacht?
WHOOOPS	Hoppla
WHY DID YOU DO THAT?	Warum haben Sie das getan?
YOU HAVE BEEN PRACTISING	Sie haben geübt

## VIII. Reparaturen und Garantiarbeiten

Zur Vorname von Reparaturen und Garantiarbeiten senden Sie Gerät inkl. Trafo und Garantieschein an

SANDY ELECTRONIC  
Widenmayerstr. 49  
8000 München 22

Ohne den dem Gerät beiliegenden Garantieschein werden keine Garantie-Reparaturen ausgeführt.

Vergessen Sie nicht, den Grund der Beanstandung genau anzugeben. Reparaturen bei denen der Defekt genau bekannt ist, kommen billiger als solche, bei denen er erst durch Versuche ermittelt werden muss.

Wurden Computer oder Trafo vom Kunden geöffnet, entfällt jede Garantieleistung.

Das Nachdrucken, Vervielfältigen oder Fotokopieren dieser Anleitung ist ohne schriftliche Genehmigung verboten.

# Inhaltsverzeichnis für Modul Black Jack (Las Vegas 21)

I. Abgekürzte Bedienungsanleitung	Seite 26
II. Beispiel eines Spielbeginns	27
III. Spezielle Möglichkeiten	30
IV. Die Arbeitsweise des Computers	32

# I. Abgekürzte Bedienungsanleitung

Diese abgekürzte Bedienungsanleitung ist unvollständig und nur für kurze Demonstrationen gedacht.

1. Schalter «ON-OFF» auf «ON», dann läuft folgendes Programm ab:

Eröffnungssignet, Schrift «LAS VEGAS 21» begleitet von einer Melodie, Aufblinken von «) ) 21 (( (\* und der Frage «1 PLAYER?» (deutsch = 1 Spieler?). Drücken Sie die Taste 1.

2. Frage «1 DECK?» (deutsch = Kartenspiel?). Drücken Sie die Taste 1, 2, 3 oder 4 und es wird mit dieser Anzahl Kartenpaketen gespielt. Während der folgenden Anzeige «SHUFFLING» (deutsch = Karten mischen) werden die Karten gemischt.
3. Frage «BET?» (deutsch = Wette?). Tippen Sie Ihren Einsatz (zwischen 1 und 500) ein und drücken Sie die «ENTER»-Taste.
4. Auf der rechten Seite der Anzeige erscheinen Ihre Karten, auf der linken Seite diejenigen des Computers, der die Rolle der Spielbank übernommen hat.

Kartenwerte:  = verdeckte Karte des Computers, 2 = 2 Punkte, 3 = 3 Punkte usw. T (Zehn) = 10 Punkte, J (Bube) = 10 Punkte, Q (Dame) = 10 Punkte, K (König) = 10 Punkte, A (As) = wahlweise 1 oder 11 Punkte.

Ziel ist, ein Blatt aus zwei oder mehreren Karten zu erhalten, dessen Punktzahl höher als dasjenige des Computers liegt, aber 21 Punkte auf keinen Fall überschreitet. Haben Sie das geschafft, schreibt Ihnen der Computer einen Gewinn in der Höhe Ihres Einsatzes gut, wenn nicht, verlieren Sie Ihren Einsatz. Wer über 21 Punkte hat, verliert unverzüglich seinen Einsatz. Ein Black Jack (21 Punkte zählendes, aber aus zwei Karten bestehendes Blatt) gewinnt gegen ein 21 Punkte zählendes Blatt, das aus mehr als zwei Karten besteht.

5. Haben Sie zwei Karten erhalten, können Sie durch Drücken der «HIT»-Taste weitere Karten verlangen. Haben Sie genügend Karten, drücken Sie die «STAND»-Taste.

Der Computer lässt Ihre Punktzahl aufblinken und kehrt seine verdeckte Karte. Ist seine erste Karte ein As, erscheint die Frage «INSURANCE?». Sie beantworten Sie der Einfachheit halber mit einem Druck auf die «DECLINE»-Taste. Weitere diesbezügliche Erklärungen siehe Seite 31 dieser Bedienungsanleitung.

Der Computer kann sich weitere Karten geben. Ist sein Blatt komplett lässt er Ihre Punktzahl neben seiner aufblinken. Haben Sie dieselbe Punktzahl wie der Computer erscheint «PUSH» auf der Anzeige.

6. Der jeweilige Einsatz wird nach jedem Durchgang automatisch zum Spielstand zu- oder abgezählt. Der Spielstand kann jederzeit durch drücken der «TOTAL»-Taste abgelesen werden.
7. Der nächste Durchgang beginnt wieder, nachdem Sie die Frage «BET?» wie in Abschnitt 3 beantwortet haben.

## II. Beispiel eines Spielbeginns

### a) ein Spieler gegen den Computer

Machen Sie den Computer gem. Bedienungsanleitung spielbereit.

Schalten Sie ihn ein (Schalter «ON-OFF» auf «ON»).

Folgendes Programm läuft nun ab:

Eröffnungssignet, von einer Melodie begleitet, gefolgt von «LAS VEGAS 21» und dreimaligem Aufblinken von «)) 21 (((».

Falls der Ton Sie stört, können Sie ihn jederzeit durch Drücken der «AUDIO»-Taste abstellen, ausser wenn gerade eine wandernde Anzeige erscheint.

Wenn Sie die «AUDIO»-Taste drücken, bestätigt Ihnen der Computer durch «A-OFF», dass der Ton abgeschaltet ist.

Nochmaliges Drücken der «AUDIO»-Taste schaltet den Ton wieder ein, der Computer bestätigt Ihnen dies durch «A-ON» und einem einfachen Tonsignal.

Dann erkundigt sich der Computer mittels der Anzeige «1 PLAYER?» (= Spieler) nach der Anzahl Spieler. Sie drücken die Taste «1», um ihm mitzuteilen, dass Sie allein spielen werden.

Nachher erscheint auf der Anzeige «1 DECK?» (= Kartenspiel). Sie können durch Drücken der Tasten 1, 2, 3 oder 4 die entsprechende Anzahl Kartenspiele (d. h. 52, 104, 156 oder 208 Karten) auswählen.

Der Computer bestätigt Ihnen die Anzahl Kartenspiele optisch und akustisch.

Auf der Anzeige erscheint nun «SHUFFLING» (= Karten mischen). Gleichzeitig ertönt das Geräusch von Spielkarten, die gemischt werden.

Danach fragt Sie der Computer durch «BET?» (= Wette) nach Ihrem Einsatz. Sie können jede beliebige Summe zwischen 1 und 500 setzen, d. h. eintippen. Die Höhe Ihres Einsatzes wird Ihnen links vom Wort «BET» bestätigt.

Fehleingaben können durch Betätigung der «CE»-Taste gelöscht werden.

Haben Sie einen 500 übersteigenden Betrag eingegeben, gibt der Computer nach dem Drücken der «ENTER»-Taste einen Brummtton von sich und auf der Anzeige erscheint «HOUSE LIMIT 500» (= die Limite des Hauses ist 500). Löschen Sie in diesem Fall den über 500 liegenden Einsatz mit der «CE»-Taste und geben Sie einen Einsatz zwischen 1 und 500 ein. Drücken Sie zur Bestätigung die «ENTER»-Taste.

Der Computer verteilt nun pro Partei zwei Karten, Ihre auf die rechte Seite der Anzeige, seine auf die linke. Jedes Geben einer Karte wird von einem Geräusch, wie es beim Verteilen von Spielkarten entsteht, begleitet.

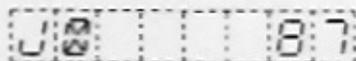
Da der Computer die Rolle der Spielbank übernimmt, gibt er sich seine zweite Karte verdeckt und wird sie erst aufdecken, wenn Ihr Blatt komplett ist, oder wenn er einen Black Jack hat.

Die Karten haben folgende Werte:

 = verdeckte Karte des Computers	T (Ten = Zehn)	= 10 Punkte
2 = 2 Punkte	J (Jack = Bube)	= 10 Punkte
3 = 3 Punkte	Q (Queen = Dame)	= 10 Punkte
4 = 4 Punkte	K (King = König)	= 10 Punkte
5 = 5 Punkte	A (Ace = As)	= 1 oder 11 Punkte (nach Wahl des Besitzers)
6 = 6 Punkte		
7 = 7 Punkte		
8 = 8 Punkte		
9 = 9 Punkte		

Das Ziel ist, mit beliebig vielen Karten auf 21 Punkte oder möglichst nahe daran zu kommen, ohne aber die 21 Punkte zu überschreiten. In erster Linie aber, mehr als der Computer zu erreichen.

Nach dem Verteilen der ersten beiden Karten könnte die Anzeige beispielsweise wie folgt aussehen:



Sie haben eine 8 und eine 7, also 15 Punkte

Der Computer hat einen Buben (10 Punkte) und die obligate, verdeckte Karte.

Wollen Sie sich mit Ihren 15 Punkten begnügen, so drücken Sie die **«STAND»**-Taste. Der Computer lässt Ihre Punktezahl, d. h. die 15 aufblinken. Dann deckt er seine verdeckte Karte auf. Ergibt sich eine Punktezahl von weniger als 17, ist er nach den Spielregeln gezwungen, sich eine oder mehrere Karten zu geben, bis er 17 oder mehr Punkte hat. Ergäben sich in unserem Beispiel 17, 18, 19, 20 oder 21 Punkte, hätten Sie Ihren Einsatz verloren.

Hätte er aber über 21 Punkte, würden Sie einen Gewinn in der Höhe Ihres Einsatzes machen.

Sind Sie mit  $8 + 7 = 15$  Punkten nicht zufrieden, können Sie sich eine oder mehrere zusätzliche Karten geben lassen. Pro Betätigung der **«HIT»**-Taste erhalten Sie eine Karte.

Erreichen Sie über 21 Punkte, haben Sie sich überkauft (engl. = bust). Dann lässt der Computer Ihre Punktezahl aufblinken und zeigt Ihnen noch seine verdeckte Karte. Sie hätten in diesem Fall Ihren Einsatz verloren.

Haben Sie ein günstiges Blatt (zwischen 17 und 21 Punkten) drücken Sie die **«STAND»**-Taste. Sie geben damit zu verstehen, dass Sie keine weiteren Karten möchten.

Der Computer zeigt Ihnen nun seine verdeckte Karte. Beträgt der Wert seines Blattes zwischen 17 und 21, **darf** er keine weiteren Karten kaufen, liegt er aber unter 17, **muss** er (wie bereits erwähnt) so lange weitere Karten kaufen, bis er mindestens 17 Punkte erreicht, oder sich überkauft hat (engl. = bust).

#### b) Black Jack

Das ranghöchste Blatt war früher ein sog. Black Jack (= schwarzer Bube) d. h. ein Kreuz- oder Pik-Bube, gefolgt von einem ebenfalls schwarzen, also dem Kreuz-

oder Pik-As. Im Lauf der Zeit ist man dazu übergegangen, jedes aus zwei Karten bestehende Blatt, das 21 Punkte zählt, als «Black Jack» zu bezeichnen.

Ein Black Jack wird höher bewertet, als ein 21 Punkte zählendes Blatt, das sich aus drei oder mehr Karten zusammensetzt.

Hat ein Spieler einen Black Jack, gewinnt er **sofort** das 1,5fache des Einsatzes.

c) «Push» oder «stand off»

Haben Sie gleichviele Punkte wie der Computer, gewinnt niemand. Auf der Anzeige blinken die beiden gleichen Punktezahlen, gefolgt von «Push» auf.

d) Zwei Spieler gegen den Computer

Spielen zwei Spieler gegen den Computer, ist die Frage des Computers «1 PLAYER?» selbstverständlich durch Drücken der «2»-Taste zu beantworten.

Die Frage «BET?» (= Wette?) wird zweimal gestellt, zuerst für den ersten Spieler. Nachdem der erste Spieler seinen Einsatz eingetippt und die «ENTER»-Taste gedrückt hat, erscheint die Frage «BET» erneut und zwar mit einem Ausrufzeichen rechts aussen auf der Anzeige, was «zweiter Spieler» bedeutet.

Der zweite Spieler tippt ebenfalls seinen Einsatz ein und bestätigt denselben durch Drücken der «ENTER»-Taste.

Dann verteilt der Computer die Karten. Diejenigen des ersten Spielers sind rechts aussen auf der Anzeige, diejenigen des zweiten Spielers in der Mitte.

Die Anzeige könnte z. B. wie folgt aussehen:

08 64 87

Der Computer hat einen Buben und eine verdeckte Karte.

Der erste Spieler hat eine «8» und eine «7».

Der zweite Spieler hat eine «6» und eine «4».

Der erste Spieler beginnt wie vorgängig beschrieben. Nachdem seine endgültige Punktezahl blinkend auf der Anzeige erschienen ist, ist der zweite Spieler an der Reihe. Rechts aussen auf der Anzeige erscheint ein Punkt, was «zweiter Spieler» bedeutet. Dann macht der Computer seinen Durchgang. Steht seine endgültige Punktezahl fest, lässt er sie zuerst gleichzeitig mit derjenigen des ersten Spielers aufblinken, danach mit der Punktezahle des zweiten Spielers.

### III. Spezielle Möglichkeiten

#### a) Spielstand

Um den Spielstand zu erfahren, drücken Sie die **«TOTAL»**-Taste. So lange sie gedrückt ist, gibt der Computer Ihnen Ihr Guthaben, bzw. Ihre Schuld an.

Spielen zwei Spieler gegen den Computer, gibt er (solange die **«TOTAL»**-Taste gedrückt ist), den Spielstand des **ersten Spielers** an.

Um den Spielstand des **zweiten Spielers** zu erfahren, drücken Sie die **«TOTAL»**-Taste, wenn sich das Ausrufzeichen auf der Leuchtschriftanzeige befindet.

#### b) Mischpunkt

Sie können den Computer veranlassen, eine beliebige Anzahl Karten des Stapels nicht zu verwenden. Diese Anzahl wird von unten nach oben gerechnet.

Nehmen wir an, Sie spielen mit zwei Kartenspielen à 52, also mit total 104 Karten. Sie wollen die **letzten 80** Karten im Stapel nicht verwenden d. h. nach den ersten 24 Karten (plus denjenigen die nötig sind, um die angefangenen Blätter zu komplettieren) ist neu zu mischen.

Nach der Anzeige **«SHUFFLING»** (= Mischen) drücken Sie die **«SHUFFLE POINT»**-Taste, auf der Anzeige wird **«S-PNT 20»** erscheinen. Sie geben **«80»** ein, was durch **«S-PNT 80»** auf der Anzeige quittiert wird. Dann betätigen Sie die **«ENTER»**-Taste.

#### c) Teilen (Split)

Falls Ihre beiden ersten Karten denselben Wert aufweisen (ein Paar), können Sie (müssen aber nicht) das Blatt teilen und die entsprechende Runde mit Blättern fortsetzen, die jeweils mit einer Karte aus dem geteilten Paar beginnen. Der ursprünglich getätigte Einsatz gilt dann für jedes Blatt separat.

Wollen Sie teilen, betätigen Sie (bevor Sie eine dritte Karte kaufen) die **«SPLIT»**-Taste. Die Anzeige bestätigt kurz **«2 HANDS»** (= zwei Blätter) nachher erhalten Sie zur ersten Karte Ihres Paares automatisch eine zweite aus dem Stapel usw. Die Punktezahl Ihres ersten Blattes blinkt auf, dann gibt der Computer Ihnen durch **«HAND 2»** zu verstehen, dass Sie mit Ihrem zweiten Blatt an der Reihe sind.

Steht das Blatt des Computers fest, lässt er dessen Punktezahl im Vergleich mit derjenigen Ihres ersten und Ihres zweiten Blattes aufblinken.

Besteht das Paar, welches Sie teilen wollen aus zwei Assen, dürfen Sie pro As nur noch eine Karte kaufen. Ein Black Jack, der aus einem Split resultiert, gilt als gewöhnliches Blatt mit 21 Punkten, zahlt also nur 1:1 und verliert gegen einen Black Jack des Computers.

#### d) Verdoppeln (Double down)

Nachdem Sie Ihre beiden ersten Karten erhalten haben, können Sie Ihren Einsatz verdoppeln. Sie erhalten dann allerdings (ob Sie wollen oder nicht) nur noch eine weitere Karte.

Ihr Gewinn oder Verlust zählt dann doppelt.

Betätigen Sie die **«DOUBLE»**-Taste, nachdem Sie die zweite Karte erhalten haben, gilt Ihre Double-Wette als ausgeführt.

#### e) Versicherung (Insurance)

Erhält der Computer als erste Karte ein As, droht ein Black Jack. Auf der Anzeige erscheint «INSURANCE», der Computer fragt Sie, ob Sie sich gegen einen eventuellen Black Jack versichern wollen.

Durch Drücken der «DECLINE»-Taste lehnen Sie die Versicherung ab.

Durch drücken der «TAKE INSURANCE»-Taste haben Sie sich gegen einen allfälligen Black Jack des Computers versichert.

Ob Sie sich versichert haben oder nicht, nach Beantwortung der Frage «INSURANCE?» können Sie das Spiel durch Drücken der «STAND»- oder der «HIT»-Taste fortsetzen.

Die Versicherung kostet zusätzlich 50% Ihres Einsatzes. Sie bedeutet eine Teilwette, die Ihnen bei einem allfälligen Black Jack des Computers das Doppelte Ihrer «Versicherungsprämie» einbringt. Hat nun der Computer einen Black Jack, Sie aber nicht, so gewinnen Sie die Versicherungswette, verlieren aber Ihren Einsatz, was sich gegenseitig aufhebt.

Haben Sie und der Computer einen Black Jack so gewinnen Sie natürlich die Versicherungswette, während sich der Einsatz aufhebt.

## IV. Die Arbeitsweise des Computers

Egal, ob das Spiel mit einem, zwei, drei oder vier Kartenpaketen begonnen wird, sämtliche in wirklichen Kartenpaketen vorkommende Karten sind in der entsprechenden Anzahl auch im Speicher des Computers **vorhanden** und erscheinen nicht einfach nach irgendeinem Schema.

**Das Mischen der Karten ist das wichtigste Kriterium, um einen unverfälschten Spielablauf – möglichst ähnlich wie derjenige in einer Spielbank – zu gewährleisten.**

Beim Einschalten des Computers sind die Karten der Reihe nach im Speicher enthalten. Ein fünfstufiger Zufallszahlengenerator arbeitet mit hoher Geschwindigkeit, bis die Anzeige «**DECK?**» beantwortet wird. Der Speicher beeinflusst den Mischvorgang lediglich durch seine Reaktionszeit. Da dabei Hundertstelssekunden eine Rolle spielen, der Zufallszahlengenerator fünffach arbeitet und vor Spielbeginn noch mehrmals gemischt wird, kann kein vorsätzlicher Einfluss auf das Mischen genommen werden.

Der Computer hebt nun – ebenfalls mittels Zufallszahlengenerator – etwa in der Mitte des Stapels ab. Die beiden Teile des Stapels werden erneut gemischt. Dieser Vorgang wiederholt sich viermal, bis definitiv abgehoben wird.

Gespielt wird nur mit den abgehobenen Karten. Sind alle abgehobenen Karten im Spiel verwendet worden, können nur noch die zum Komplettieren der angefangenen Blätter notwendigen Karten bezogen werden. Dann beginnt der Mischvorgang automatisch von neuem.

**BEDIENUNGSANLEITUNG  
MODUL FÜR REVERSI (OTHELLO)  
(ODIN EDITION)  
UND  
REVERSI (OTHELLO) COMPUTER  
ODIN ENCORE**

## Inhaltsverzeichnis

	Seite
<b>I. Abgekürzte Bedienungsanleitung</b>	34
<b>II. Die Spielregeln</b>	35
<b>III. Allgemeines</b>	
1. Achtung!	37
2. Wichtig	37
3. Inbetriebnahme	37
<b>IV. Grundoperationen</b>	
1. Der Spielbeginn	37
2. Die Eingabe der Züge	38
3. Welche Steine müssen umgedreht werden?	39
4. Die Spielstärke des Programms	40
<b>V. Spezielle Operationen und Möglichkeiten</b>	
1. Eröffnungen	41
2. Beispiel für die Benützung der «FLIPS»-Taste	41
3. Das Zurücknehmen von Zügen	41
4. Seitenwechsel	42
5. ODIN spielt mit Schwarz	42
6. ODIN erteilt Ihnen Ratschläge	42
7. Abbrechen der Bedenkzeit des Computers	42
8. ODIN «denkt» während Ihrer Bedenkzeit	42
9. Der Timer	42
10. ODIN spielt gegen sich selbst	43
11. Partieverbrechung	43
12. Tonschalter	43
13. Stellungskontrolle	44
14. Errichten und Spielen spezieller Stellungen	44
<b>VI. Hinweise</b>	
1. Irreguläre Züge	46
<b>VII. Reparaturen und Garantearbeiten</b>	47
	33

# I. Abgekürzte Bedienungsanleitung

## MODUL FÜR REVERSI (OTHELLO) (ODIN EDITION) UND REVERSI (OTHELLO) COMPUTER ODIN ENCORE

Diese abgekürzte Bedienungsanleitung ist unvollständig und nur für kurze Demonstrationen gedacht.

1. Auf die Felder **D4** und **E5** je einen Stein mit der **weissen** Seite nach oben legen.
2. Auf die Felder **E4** und **D5** je einen Stein mit der **schwarzen** Seite nach oben legen.
3. El. Anschluss erstellen, dann Schalter von **«OFF»** auf **«ON»**. Leuchtschriftanzeige zeigt **«ODIN AWAITS YOUR MOVE»** nachher eine 1.
4. Stärkestufe wählen, z. B. Stufe 2. Tasten **«LEVEL»**, **«2»** und **«ENTER»** drücken.
5. Sie spielen mit **Schwarz** der Computer mit **Weiss**.
6. Ihren Stein mit **schwarzer Seite nach oben** auf ein Feld setzen, z. B. auf **E6**. Eingeschlossenen Stein des Computers umdrehen.
7. In diesem Fall Tasten **«E»** und **«6»** drücken.
8. Zur Eingabe des Zuges Tasten **«ENTER»** und **«PLAY»** drücken.
9. Auf der Leuchtschriftanzeige erscheint der Gegenzug des Computers.
10. Neuen Zug eingeben usw.

## II. Die Spielregeln

Reversi (auch Othello genannt) wird auf einem Spielbrett mit 64 Feldern, also einem Schachbrett gespielt. Die Bezeichnung der Felder ist gleich wie beim Schach. Das Feld links unten ist z. B. A1, dasjenige rechts oben H8.

Gespielt wird mit 64 Steinen, die auf der einen Seite schwarz, auf der anderen Seite weiss sind. Jeder Spieler erhält 32 Steine.

Der eine Spieler spielt mit Weiss, der andere mit Schwarz.

Zu Beginn der Partie setzt **Schwarz** zwei Steine (mit schwarzer Seite nach oben) auf die Felder **E4** und **D5**.

**Weiss** setzt zwei Steine (mit weisser Seite nach oben) auf die Felder **D4** und **E5**.

Nun setzt jeder Spieler abwechselungsweise je einen Stein auf ein Feld und zwar mit seiner Farbe nach oben. **Schwarz** beginnt.

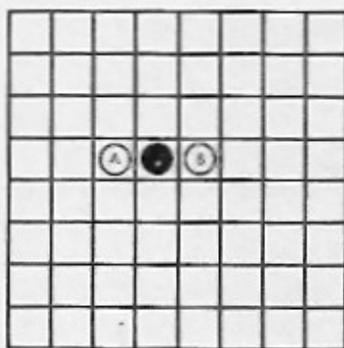
Jeder Stein muss auf ein Feld gesetzt werden, dass er einen oder mehrere gegnerische Steine zwischen eigenen Steinen lückenlos einschliessen kann. Der bzw. die von zwei Steinen lückenlos eingeschlossenen gegnerischen Steine dürfen umgedreht werden und gehören ab sofort dem Spieler, der sie eingeschlossen hat.

Dabei ist es egal, ob dieses Einschliessen waagrecht, senkrecht oder diagonal vor sich geht. Mögliche Kombinationen sind zulässig, d. h. wird ein Stein z. B. so gesetzt, dass er gegnerische Steine in der Waagrechten, Senkrechten und in der Diagonalen einschliesst, gehören **alle** eingeschlossenen Steine dem Spieler, der sie eingeschlossen hat und können umgedreht werden.

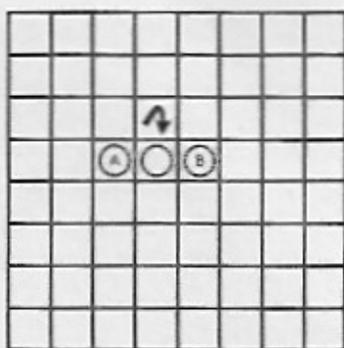
Kann ein Spieler der am Zug ist, keinen Stein so setzen, dass er einen oder mehrere gegnerische Steine einschliesst, muss er passen. An seiner Stelle darf der Gegner einen Stein setzen.

Im Verlauf einer Partie werden fast alle Steine zwangsläufig mehrmals den Besitzer wechseln.

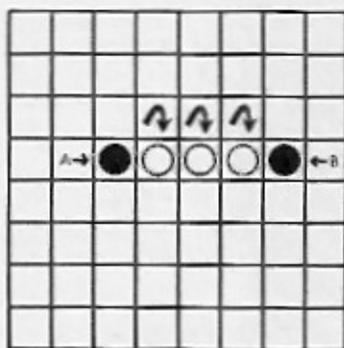
Sind alle 64 Felder mit Steinen besetzt, ist die Partie beendet. Der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt mehr Steine besitzt, hat gewonnen.



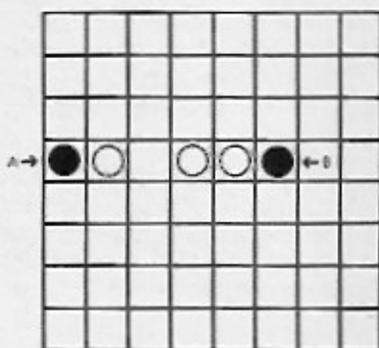
Der schwarze Stein zwischen den beiden weissen Steinen A und B ist eingeschlossen worden



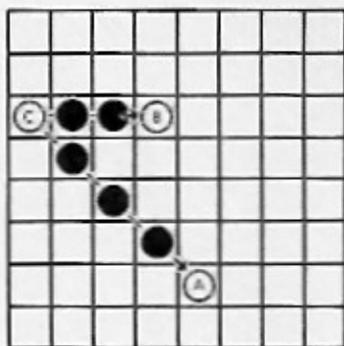
und wurde umgedreht.



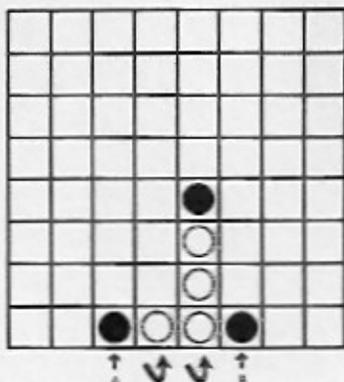
**Regulär:** Die drei weissen Steine zwischen den beiden schwarzen Steinen A und B wurden eingeschlossen und können von weiss auf schwarz gedreht werden.



**Irregulär:** Die drei weissen Steine zwischen den beiden schwarzen Steinen sind **nicht** eingeschlossen. Das Setzen auf A oder auf B ist **irregulär**.



Weiss hat zuletzt den Stein C gesetzt und kann **alle** schwarzen Steine umdrehen.



Schwarz hat zuletzt den Stein B gesetzt und darf **nur** die beiden zwischen A und B liegenden weissen Steine umdrehen.

### III. Allgemeines

**1. Achtung:** Die Leuchtschriftanzeige des Computers und einige seiner Innenteile erwärmen sich während des Betriebes. **Während das Gerät eingeschaltet ist, soll die Kassette nie geschlossen sein, da sonst die aufgestaute Hitze zu Schäden führen kann, ausser mit dem Schalter auf Speicherstellung.**

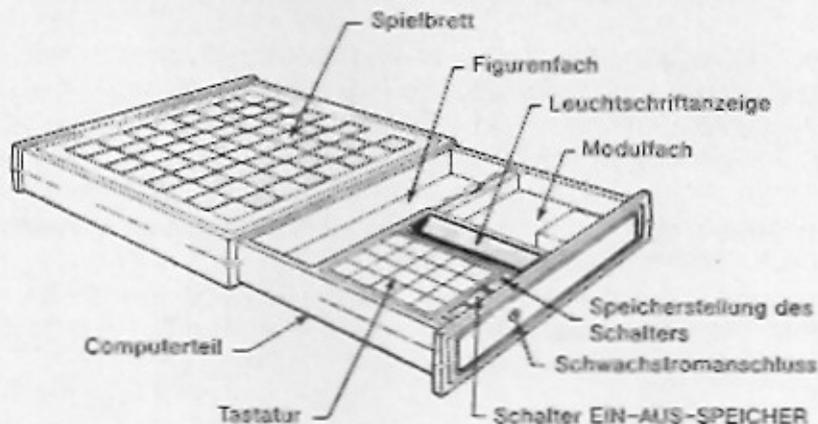
**2. Wichtig:** Nehmen Sie alle Manipulationen mit grösster Sorgfalt vor. **Der Computer kann keine irregulären Züge machen**, aber es kann so aussehen, wenn er nicht richtig bedient wird. Vermeintliche Fehler des Computers können sich z. B. ergeben, wenn Sie Züge, die Sie ihm eingeben oder die er Ihnen anbietet, auf dem Schachbrett nicht oder nicht richtig ausführen.

**3. Inbetriebnahme:** Stecken Sie den Stecker am Kabelende des Netzgerätes in die Buchse, die sich in der Seitenwand der Kassette befindet und **erst nachher das Netzgerät in eine Steckdose (220V)**. Diese Reihenfolge ist wichtig, um einen Kurzschluss zu vermeiden!

### IV. Grundoperationen

#### 1. Der Spielbeginn

- a) Öffnen Sie die Kassette, indem Sie den Computerteil gemäss untenstehender Zeichnung herausziehen. Stellen Sie die Steine auf dem Schachbrett auf.



**Modulwechsel:** Falls Sie einen Computer mit auswechselbaren Modulen besitzen (GREAT GAME MACHINE, MODULAR GAME SYSTEM oder CHAFITZ), sollten Sie **niemals** einen Modulwechsel bei eingeschaltetem Gerät vornehmen.

- b) Schalten Sie den Computer ein, indem Sie den Schalter auf «ON» schieben. Wichtig ist, dass sich der weisse Querstrich des Schalters genau zwischen den Buchstaben «O» und «N» befindet. Sonst kann es vorkommen, dass nur Fragmente der Leuchtschriftanzeige sichtbar sind. Auf der Leuchtschriftanzeige erscheint:

«ODIN AWAITS YOUR MOVE» (ODIN wartet auf Ihren Zug) nachher:

Die «1» auf der linken Seite besagt, dass der erste Zug gespielt wird. Die Position des Bindestriches gibt an, welche Partei am Zug ist und zwar:

Bindestrich oben:  
Weiss am Zug



Bindestrich unten:  
Schwarz am Zug



Da der Computer nun mit Weiss spielt, erwartet er Ihren Zug. Falls Sie mit Weiss spielen wollen, drücken Sie die «B/W»-Taste und der Computer wird mit Schwarz den ersten Zug ausführen.

Setzen Sie zwei Steine (mit weisser Seite nach oben) auf die Felder D4 und E5 und zwei (mit schwarzer Seite nach oben) auf die Felder E4 und D5.

## 2. Die Eingabe der Züge

- a) Die Bezeichnung der Felder ist mit derjenigen des Schachs identisch. Falls Sie eine GREAT GAME MACHINE besitzen, weist das Schachbrett in der oberen linken Ecke der Felder Nummernbezeichnungen zwischen 01 und 32 auf. Diese Nummernbezeichnungen beziehen sich nur auf das Damenspiel.

Setzen Sie einen Stein mit schwarzer Seite nach oben auf ein Feld, z. B. auf E6.

Drücken Sie die Tasten «E» und «6» und «ENTER»

Die Leuchtschrift zeigt:

1 - E 6 1

Die 1 auf der linken Seite bedeutet, dass der erste Zug gespielt wird.

Die 1 auf der rechten Seite entspricht der Anzahl der bei diesem Zug eingeschlossenen Steine, die umgedreht werden müssen. Dies bezieht sich in unserem Beispiel auf den weissen Stein von ODIN auf E5, der umgedreht werden muss.

Der Bindestrich auf der unteren Seite der Leuchtschriftanzeige bedeutet, dass es sich um einen Zug von Schwarz handelt.

Drücken Sie die «PLAY»-Taste und ODIN wird sofort seinen Gegenzug bekanntgeben. Die diesbezügliche Angabe auf der Leuchtschriftanzeige könnte wie folgt aussehen:

1 - D 6 1

Setzen Sie in diesem Fall für ODIN einen Stein (mit weiss nach oben) auf D6 und drehen Sie Ihren Stein auf D5 von schwarz auf weiss. Dann können Sie Ihren zweiten Zug ausführen usw.

Die Antwort von ODIN auf Ihren Zug E6 ist nicht unbedingt D6. Er ist mit einem Zufallszahlengenerator ausgerüstet, welcher aus mehreren Zugsmöglichkeiten eine auswählt. Dies um zu verhindern, dass die gleichen Partien mehrmals gespielt werden können und die Spannung langsam verloren geht.

Für den ungeübten Spieler ist es von grosser Wichtigkeit, dass er die auf der Leuchtschriftanzeige angegebene Anzahl umzudrehender Steine, mit der nach seiner Auffassung umzudrehender Anzahl genau vergleicht. Dies um Irrtümern vorzubeugen.

- b) **ODIN «denkt».** Auf den höheren Stufen gibt ODIN seine Gegenzüge erst nach einer gewissen Bedenkzeit bekannt (s. unter 4. Die Spielstärke des Programms). Während er sich seinen Gegenzug überlegt, blinkt auf der Leuchtschriftanzeige «THINKING» (= ich bin am Nachdenken) auf, bis ODIN seinen Zug bekanntgibt.
- c) **Irreguläre Züge.** ODIN weist jeden irregulären Zug mit einem Brummtönen und der Bemerkung «ILLEGAL» (= irregulär) zurück. Insbesondere wenn Sie
- einen Stein so setzen, dass kein(e) gegnerischer(n) Stein(e) eingeschlossen wird, bzw. werden
  - einen Stein auf ein Feld setzen, das bereits von einem anderen Stein besetzt ist.
- d) **ODIN gewinnt.** Wenn ODIN gewinnt, erscheint auf der Leuchtschriftanzeige: «THANK YOU FOR A PLEASANT GAME. FINAL SCORE IS ... TO ...» (= Ich danke Ihnen für die schöne Partie, das Endresultat ist ... zu ...)
- e) **Sie gewinnen.** Falls Sie gewinnen, erscheint auf der Leuchtschriftanzeige: «CONGRATULATIONS YOU WIN ... TO ...» (= Gratuliere! Sie haben gewonnen. Das Endresultat ist ... zu ...)

### 3. Welche Steine müssen umgedreht werden?

**Hat ODIN einen Stein gesetzt,** gibt er nach einem Druck auf die «FLIPS»-Taste das Feld, auf dem sich ein umzudrehender Stein befindet an.

Handelt es sich um mehrere Steine, folgt auf einen weiteren Druck auf die «FLIPS»-Taste je ein Feld, auf dem sich ein umzudrehender Stein befindet. Hat der Computer alle entsprechenden Felder angegeben, erscheint (nach einem weiteren Druck auf die «FLIPS»-Taste) «DONE» (= getan, erledigt) auf der Leuchtschriftanzeige.

Diese Operation kann bis zur Eingabe Ihres Zuges beliebig oft wiederholt werden.

**Haben Sie einen Stein gesetzt,** das entsprechende Feld eingegeben und die «ENTER»-Taste gedrückt, können Sie mit der «FLIPS»-Taste die erwähnte Kontrolle analog ausführen.

Ein eingegebener Zug ist erst nach Bestätigung der «ENTER»-Taste verbindlich, d. h. Sie können einen eingegebenen Zug durch einen Druck auf die «CE»-Taste wieder löschen.

**Sie müssen passen.** Falls Sie keinen Stein so setzen können, dass er einen oder mehrere Steine einschließt, müssen Sie passen, d. h. ODIN nochmals setzen lassen.

Ist diese Situation eingetroffen, drücken Sie die «HINT»-Taste. ODIN wird nun prüfen, ob Sie wirklich passen müssen.

Besteht doch noch eine Möglichkeit (die Sie vielleicht übersehen haben) einen Stein auf regelkonforme Art zu setzen, wird ODIN Ihnen dies angeben.

Müssen Sie passen, erscheint auf der Leuchtschriftanzeige «PASS». In diesem Fall drücken Sie zweimal die «B/W»-Taste und ODIN wird weiterspielen.

**ODIN muss passen.** Falls ODIN passen muss, erscheint «PASS» auf der Leuchtschriftanzeige und Sie können unverzüglich Ihren nächsten Stein setzen.

#### 4. Die Spielstärke des Programms

Das ODIN-Programm weist acht Stufen unterschiedlicher Spielstärke auf. Falls Sie seit dem Einschalten noch keine Stufe gewählt haben, zeigt die Leuchtschriftanzeige nach dem Drücken der «LEVEL»-Taste:



LEVEL (engl.) heisst auf deutsch Stufe und die Eins bedeutet, dass das Gerät ohne weitere Vorkehrungen auf **Stufe 1** spielen wird. Um die Stufe zu wechseln, drücken Sie die «LEVEL»-, dann die der neugewählten Stufe entsprechende Taste zwischen 1 und 8. Anstelle der 1 erscheint auf der Leuchtschriftanzeige die neueingestellte Stufe.

Nach der Wahl einer anderen Stufe muss die «ENTER»-Taste gedrückt werden.

Die Stufe lässt sich während der Partie beliebig ändern, sofern Sie am Zug sind. Sie betätigen die «LEVEL»-Taste, wählen die neue Stufe und drücken die «ENTER»-Taste.

Falls Sie die «LEVEL»-Taste drücken, während der Computer «denkt», so bestätigt die Leuchtschriftanzeige lediglich die eingestellte Stufe. Betätigen Sie die «ENTER»-Taste, um zur normalen Anzeige zurückzukehren.

Die Stufen haben folgende Bedenkzeiten:

Stufe	Max. Bedenkzeit pro Zug für GREAT GAME MACHINE mit ODIN Modul	Max. Bedenkzeit pro Zug für ODIN COMPUTER
1	keine	keine
2	1/2 sec	1 sec
3	4	8
4	1 min 20 sec	2 min 40 sec
5	9 min	18 min
6	1 h 10 min	2 h 20 min
7	7 h	14 h
8*		

\* Stufe 8 ist die Turnierstufe, auf der ODIN die ersten 22 Züge auf Stufe 4 ausführt. Nach dem 22. Zug fragt ODIN Sie durch «MINUTES LEFT?» (= wieviele Minuten noch?) wieviele Minuten Bedenkzeit Sie ihm für den Rest der Partie einräumen wollen. Geben Sie eine zwischen 1 und 88 liegende Anzahl Minuten ein und betätigen Sie die «ENTER»-Taste. Nachher führen Sie Ihren Zug aus.

Bei den obenerwähnten Bedenkzeiten von ODIN handelt es sich um Maximalwerte. Die durchschnittlichen Bedenkzeiten sind ganz erheblich kürzer.

ODIN kann auf Stufe 7 das Spielgeschehen auf bis zu 13 volle Züge vorausberechnen, d. h. 13 für Schwarz und 13 für Weiss.

## V. Spezielle Operationen und Möglichkeiten

### 1. Eröffnung

Das ODIN-Programm enthält die Anfangszüge von ca. 50 Eröffnungen. Welche Eröffnungen bzw. Eröffnungsvarianten der Computer spielt, entscheidet er mittels Zufallszahlengenerator.

Eröffnungszüge führt ODIN auch auf den hohen Stufen ohne jede Bedenkzeit aus und zwar max. bis zum fünften Zug.

### 2. Beispiel für die Benützung der «FLIPS»-Taste

#### a) nach einem Zug von ODIN

Nehmen wir an, ODIN hätte seinen letzten Zug wie folgt angezeigt:

1 - C 5 1

Die «1» auf der rechten Seite der Leuchtschriftanzeige bedeutet, dass ein Stein von schwarz auf weiss gedreht werden muss.

Nach einem Druck auf die «FLIPS»-Taste sieht die Leuchtschriftanzeige wie folgt aus:

C 5 1 D 5

«C5» ist natürlich wieder der Zug, die «1» die Anzahl der umzudrehenden Steine (die auch wesentlich höher sein kann)

«D5» ist das Feld, auf dem sich der umzudrehende Stein befindet.

Müssen mehrere Steine umgedreht werden, zeigt ODIN Ihnen pro Druck auf die «FLIPS»-Taste je ein Feld, auf dem sich ein solcher Stein befindet an.

Nachher erscheint «DONE» (= erledigt) auf der Leuchtschriftanzeige.

ODIN wiederholt die fraglichen Felder, so oft Sie die «FLIPS»-Taste betätigen. Nach «DONE» geben Sie Ihren Zug ein.

#### b) vor Ihrem Zug:

Geben Sie das entsprechende Feld ein. Drücken Sie die «ENTER»-Taste.

Falls Sie nun die «FLIPS»-Taste betätigen, gibt Ihnen ODIN wie in Kapitel 2 Abs. a beschrieben an, welche(n) Stein(e) Sie umdrehen **müssen**.

Drücken Sie die «PLAY»-Taste, um die Partie fortzusetzen.

### 3. Das Zurücknehmen von Zügen

Während der ganzen Dauer der Partie können bis zu sieben volle Züge (sieben für Weiss und sieben für Schwarz) zurückgenommen werden. Bei jedem Druck auf die «RESTORE»-Taste (falls Sie am Zuge sind) nimmt der Computer seinen und Ihren letzten Zug zurück. Nach achtmaligem ununterbrochenen Drücken der «RESTORE»-Taste ertönt ein Brummtön.

Obwohl das Zurücknehmen von Zügen eigentlich gegen die Regeln verstösst, kann es sehr instruktiv sein, um begangene Fehler zu korrigieren, ferner um bei Problemen eventuell Nebenlösungen zu ergründen.

#### 4. Seitenwechsel

Sie können Ihre Stellung jederzeit mit derjenigen von ODIN tauschen, falls Sie am Zug sind. Sie drücken lediglich die «B/W»-Taste und ODIN wird mit Ihren Steinen einen Zug machen. Danach übernehmen Sie einfach die Stellung des Computers.

#### 5. ODIN spielt mit Schwarz

Drücken Sie (evtl. nach der Wahl der Spielstärke) die «B/W»-Taste und ODIN wird die Partie mit Schwarz eröffnen. Nachher setzen Sie mit Weiss fort.

#### 6. ODIN erteilt Ihnen Ratschläge

ODIN teilt Ihnen auf Wunsch mit, welchen Zug er an Ihrer Stelle ausführen würde. Wenn Sie am Zug sind, drücken Sie die «HINT»-Taste, worauf ODIN Ihnen einen Zug vorschlägt. Wollen Sie den vorgeschlagenen Zug spielen, drücken Sie die «ENTER»- sowie die «PLAY»-Taste und ODIN wird darauf eine Antwort suchen.

Im anderen Fall löschen Sie den Zugvorschlag mit der «CE»-Taste und geben den Zug Ihrer Wahl ein, dies natürlich ohne nach dem Zugvorschlag die «ENTER»-Taste zu drücken.

Während der Eröffnungsphase und unmittelbar nach einer speziell errichteten Stellung erteilt ODIN keine Ratschläge.

#### 7. Abbrechen der Bedenkzeit des Computers

Während ODIN «nachdenkt», lässt er das Wort «THINKING» aufblinken. Sie können seine Bedenkzeit jederzeit abbrechen und ihn zwingen, sofort einen Zug auszuführen, indem Sie die «HALT»-Taste betätigen.

Diese Möglichkeit ist nützlich, wenn ODIN auf einer höheren Stufe arbeitet und Sie des Wartens müde sind, oder wenn Sie nach der Eingabe Ihres Zuges feststellen, dass es ein Fehzug war.

#### 8. ODIN «denkt» während Ihrer Bedenkzeit

Auf den Stufen 3-8 benutzt ODIN Ihre Bedenkzeit, um seinerseits die Stellung zu «studieren».

Dabei geht er vorerst von der Annahme aus, dass Sie den Zug ausführen, den er selbst als den optimalen erachtet und beginnt seine Überlegungen in dieser Richtung. Daher kann es vorkommen, dass ODIN auch auf den höheren Stufen auf Ihren Zug unverzüglich oder nach reduzierter Bedenkzeit antwortet.

#### 9. Der Timer

Der Computer hat einen eingebauten Timer. Dieser Timer registriert sowohl Ihre Bedenkzeit (pro Zug und pro Partie), als auch diejenige von ODIN.

Wenn Sie am Zug sind, zeigt Ihnen ein konstanter Druck auf die «TIME»-Taste, wieviel Bedenkzeit Sie seit ODINS letztem Zug benötigt haben.

Zum Beispiel:



Die Leuchtschriftanzeige würde in dieser Form anzeigen, dass Sie (falls Sie mit Schwarz spielen), seit dem letzten Zug von ODIN 3 Minuten und 5 Sekunden benötigt hätten.

Um zu erfahren, wieviel Bedenkzeit Sie seit dem Beginn der Partie verbraucht haben, drücken Sie die «TIME»-Taste nur kurz.

Zum Beispiel:



Die Leuchtschriftanzeige würde in dieser Form anzeigen, dass Sie (falls Sie mit Schwarz spielen) seit dem Beginn der Partie 1 Stunde 28 Minuten und 44 Sekunden benötigt hätten.

Um zu erfahren, wieviel Bedenkzeit ODIN seit dem Beginn der Partie verbraucht hat, drücken Sie (während die Leuchtschriftanzeige Ihre verbrauchte Bedenkzeit anzeigt) die «B/W»-Taste.

Während ODIN «denkt», erhalten Sie seine Bedenkzeiten auf analoge Weise durch Drücken der «TIME»-Taste, Ihre Bedenkzeit durch zusätzliches Drücken der «B/W»-Taste.

In jedem Fall gibt aber die Position des Bindestriches an, wessen Zeit auf der Leuchtschriftanzeige erscheint.

Zeit von Schwarz

Zeit von Weiss

Um zum normalen Spiel zurückzukehren, drücken Sie die «ENTER»-Taste.

## 10. ODIN spielt gegen sich selbst

Schalten Sie den Computer ein, wählen Sie die Stufe, drücken Sie die «ENTER»- und nacher die «B/W»-Taste. ODIN wird die Partie mit Schwarz eröffnen. Betätigen Sie (nachdem ODIN mit Schwarz den ersten Zug ausgeführt hat) wieder die «B/W»-Taste und ODIN wird mit Weiss den Gegenzug ausführen usw. usw.

## 11. Partieunterbrechung

Wollen Sie eine Partie für längere Zeit unterbrechen, können Sie die Stellung eingespeichert lassen, ohne dass die Leuchtschriftanzeige in Betrieb ist.

Wenn Sie am Zug sind, drücken Sie die «RANK»-Taste. Dann schieben Sie den Schalter von «ON» auf «MEM».

Am Stromnetz angeschlossen, kann die Stellung beliebig lang eingespeichert werden, bei Akkubetrieb bis zu ca. 24 Stunden. Bei Wiederaufnahme der Partie ist lediglich der Schalter von «MEM» auf «ON» zu schieben. Dann erscheint «ODIN AWAITs YOUR MOVE» und die Partie kann fortgesetzt werden.

## 12. Der Tonschalter

Durch Betätigung der «AUDIO»-Taste kann der Ton nach Belieben aus- und eingeschaltet werden.

### 13. Stellungskontrolle

Sind Sie sich über die Stellung im Unklaren, zeigt ODIN Ihnen Feld, Art und Farbe jedes sich im Spiel befindlichen Steines an.

Er benützt dazu die untenstehenden Symbole:



weisser Stein



schwarzer Stein

Drücken Sie die «RANK»-Taste. Solange sie gedrückt ist, erscheint auf der rechten Seite eine «1»; wird sie losgelassen, erscheinen die Symbole aller Figuren, die sich auf der 1. Reihe, d. h. auf den Feldern A1-H1 befinden, beim nächsten Tastendruck diejenigen der 2. Reihe usw. Um zum normalen Spiel zurückzukehren, drücken Sie die «ENTER»-Taste.

### 14. Errichten und Spielen spezieller Stellungen

Das Errichten bzw. Verändern spezieller Stellungen ist nur möglich, wenn Sie am Zug sind und die Leuchtschriftanzeige keinen Zug anzeigt. Um einen sich auf der Leuchtschriftanzeige befindlichen Zug zu löschen, drücken Sie die «PLAY»-Taste.

#### a) Jeder Stein kann wie folgt aus dem Spiel genommen werden

- Stellen Sie mit der «RANK»-Taste die Reihe ein, aus der ein oder mehrere Steine entfernt werden sollen. Um alle, auf einer Reihe befindlichen Steine zu entfernen, drücken Sie die «CE»-Taste.
- Um das Feld derjenigen Reihe, aus der ein Stein entfernt werden soll, einzustellen, drücken Sie die «←»-Taste, ausser wenn es sich um ein Feld auf der A-Linie handelt. Der Bindestrich auf der Leuchtschriftanzeige wandert nun mit jedem Tastendruck um ein Feld von der A-Linie in Richtung H-Linie. Befindet er sich auf dem Feld, von dem Sie einen Stein entfernen wollen, drücken Sie die «ERASE»-Taste. Der sich auf diesem Feld befindliche Stein existiert dann für ODIN nicht mehr.
- Drücken Sie die «ENTER»-Taste, um zum normalen Spiel zurückzukehren.

#### b) Jeder Stein kann wie folgt dem Spiel hinzugefügt werden

- Wählen Sie das Feld, auf dem der Stein stehen soll, auf gleiche Art und Weise, wie wenn Sie einen Stein aus dem Spiel nehmen wollen.

- Wählen Sie mit der Symboltaste



= schwarz



= weiss

die Farbe des Steins. Diese Farbwahl ist gleichzeitig die Eingabe des betr. Steins.

- Wird ein sich im Spiel befindlicher Stein durch einen anderen ersetzt, ist es nicht erforderlich, ihn zu löschen. Der neue Stein kann einfach auf das Feld des zu ersetzenden Steins eingegeben werden, wobei ersterer automatisch gelöscht wird.
- Um Irrtümer zu vermeiden, empfiehlt es sich, die Richtigkeit der getätigten Manipulationen mit Hilfe der «RANK»-Taste zu überprüfen.
- Drücken Sie die «ENTER»-Taste, um zum normalen Spiel zurückzukehren.

c) Beispiel einer speziell errichteten und gespielten Stellung

**Achtung:** Bei speziell errichteten Stellungen müssen die Zentralfelder D4, D5, E4 und E5 je durch einen Stein besetzt sein.

8								
7								
6			□	■				
5			■	□	□			
4		■	■	■	□			
3					■			
2						■		
1								
	A	B	C	D	E	F	G	H

Die oben abgebildete Stellung wird errichtet und gespielt. Dabei gehen Sie wie folgt vor:

1. Gerät einschalten.
2. «RANK»-Taste zweimal drücken (2. Reihe einstellen).
3. «←→»-Taste fünfmal drücken. Auf F2 durch Drücken der -Taste einen weissen Stein eingeben.
4. «RANK»-Taste drücken (3. Reihe einstellen).
5. «←→»-Taste viermal drücken. Auf E3 durch Drücken der -Taste einen weissen Stein eingeben.
6. «RANK»-Taste drücken (4. Reihe einstellen).
7. «←→»-Taste drücken. Dreimal -Taste, nachher einmal -Taste drücken.
8. «RANK»-Taste drücken (5. Reihe einstellen)
9. «←→»-Taste zweimal drücken, dann einmal die -Taste und zweimal die -Taste.
10. «RANK»-Taste drücken (6. Reihe einstellen)
11. Zweimal die «←→»-Taste, dann die -Taste und die -Taste drücken.
12. «ENTER»-Taste drücken, um zum normalen Spiel zurückzukehren.
13. Schwarz ist nun am Zug.

Falls Sie mit Schwarz spielen wollen, geben Sie ODIN Ihren Zug ein.

Im anderen Fall veranlassen Sie ODIN durch einen Druck auf die «B/W»-Taste mit Schwarz einen Zug auszuführen und Sie setzen mit Weiss fort.

#### d) Das Spiel aus einer speziell errichteten Stellung

Auf jeden Fall ist nach dem Entfernen bzw. Hinzufügen von Steinen, aber noch vor dem Drücken der «ENTER»-Taste sicherzustellen, ob sich der Bindestrich auf der richtigen Seite befindet. Dies geschieht mittels der «←»-Taste.

**Ist der Bindestrich unten,**

- Beginnt ODIN (nach dem Drücken der «B/W»-Taste) das Spiel mit **Schwarz**
- oder Sie können mit **Schwarz** einen Zug ausführen.

**Ist der Bindestrich oben,**

- Beginnt ODIN (nach dem Drücken der «B/W»-Taste) das Spiel mit **Weiss**
- oder Sie können mit **Weiss** einen Zug ausführen.

#### e) Das Spielen bestimmter Eröffnungssituationen

Unterscheidet sich die gewünschte Stellung nur unwesentlich von der Grundstellung (je einen Stein auf D4, D5, E4 und E5) ist das Errichten dieser gewünschten Stellung einfacher.

Gehen Sie wie folgt vor:

1. Das Gerät einschalten
2. Für **Schwarz** einen Stein setzen, z. B. auf E6. Dieses Feld eingeben, den Stein auf E5 umkehren und die «B/W»-Taste drücken.
3. Für **Weiss** einen Stein setzen, z. B. auf F6. Dieses Feld eingeben, den Stein auf E5 umkehren und die «B/W»-Taste drücken.
4. Für **Schwarz** einen Stein setzen, usw. usw.

Sie können ODIN nach einer beliebigen Anzahl Zügen veranlassen – basierend auf der errichteten Stellung – einen Zug seiner Wahl auszuführen.

Haben Sie zuletzt einen Zug für **Schwarz** ausgeführt und durch einen Druck auf die «ENTER»-Taste bestätigt, drücken Sie die «PLAY»-Taste und ODIN wird mit **Weiss** fortfahren und umgekehrt.

## VI. Hinweise

### 1. Irreguläre Züge

Wir sind uns bewusst, dass ODIN infolge seiner Vielseitigkeit von der Handhabung her ein recht anspruchsvolles Gerät ist. Deshalb wurde die vorliegende Bedienungsanleitung nicht nur von qualifizierten Reversispieler, sondern auch von weniger begabten Leuten auf Vollständigkeit und Verständlichkeit überprüft.

**Es wird einige Zeit dauern, bis Sie mit der Bedienung von ODIN restlos vertraut sind.**

Während dieser Zeit werden sich Irrtümer praktisch nicht vermeiden lassen. Es könnte vorkommen, dass Sie ODIN falsch bedienen und auf Grund seiner entsprechenden Reaktion den Fehler bei ihm vermuten.

Obwohl ODIN von der Konstruktion her keine irregulären Züge machen kann, haben wir diesbezügliche Reklamationen sorgfältig überprüft.

Hier die hauptsächlichsten Fehler, die bei der Bedienung gemacht werden:

- Züge, die ODIN auf der Leuchtschriftanzeige angegeben hat, wurden auf dem Spielfeld nicht oder nicht richtig ausgeführt.
- Züge wurden ODIN eingegeben und nicht oder nicht richtig auf dem Spielfeld ausgeführt.
- eingeschlossene Steine wurden nicht oder nicht in der erforderlichen Zahl umgedreht.

Erhebliche Unterspannung im Stromnetz kann ebenfalls die Ursache dafür sein, dass Figuren im «Gedächtnis» von ODIN gelöscht oder verändert werden, was ebenfalls die Ursache von irregulären Zügen sein kann. In diesem Fall empfiehlt sich der Einbau eines Akkus.

Sollten Sie also der Auffassung sein, dass Ihr ODIN irreguläre Züge macht, prüfen Sie bitte ganz genau, ob Sie die Bedienungsanleitung in allen Punkten beachtet haben.

Lassen Sie ODIN ein paar Partien gegen sich selbst austragen und führen Sie seine Züge auf dem Spielbrett aus.

Sollten Sie trotzdem der Auffassung sein, dass Ihr ODIN irreguläre Züge macht, senden Sie die Notation der Partie in der der vermeintliche Fehler vorgekommen ist, mit dem Gerät ein. **Überprüfungsarbeiten, bei denen sich herausstellt, dass sich der «Fehler» durch falsche Bedienung ereignet hat, fallen nicht unter Garantie und müssen verrechnet werden.**

## VII. Reparaturen und Garantiewarbeiten

Zur Vornahme von Reparaturen und Garantiewarbeiten senden Sie Gerät inkl. Trafo und **Garantieschein an**

SANDY ELECTRONIC  
Widenmayerstr. 49  
8000 München 22

Ohne den dem Gerät beiliegenden Garantieschein werden keine Garantie-Reparaturen ausgeführt.

Vergessen Sie nicht, den Grund der Beanstandung genau anzugeben. Reparaturen bei denen der Defekt genau bekannt ist, kommen billiger als solche, bei denen er erst durch Versuche ermittelt werden muss.

Wurden Computer oder Trafo vom Kunden geöffnet, entfällt jede Garantieleistung.

Das Nachdrucken, Vervielfältigen oder Fotokopieren dieser Anleitung ist ohne schriftliche Genehmigung verboten.