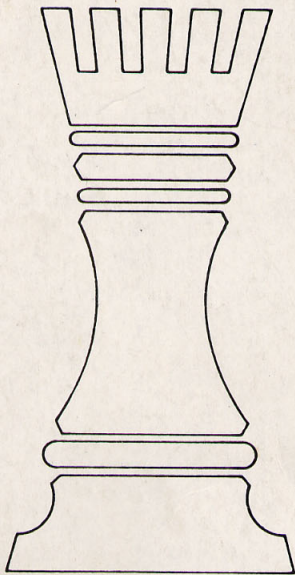
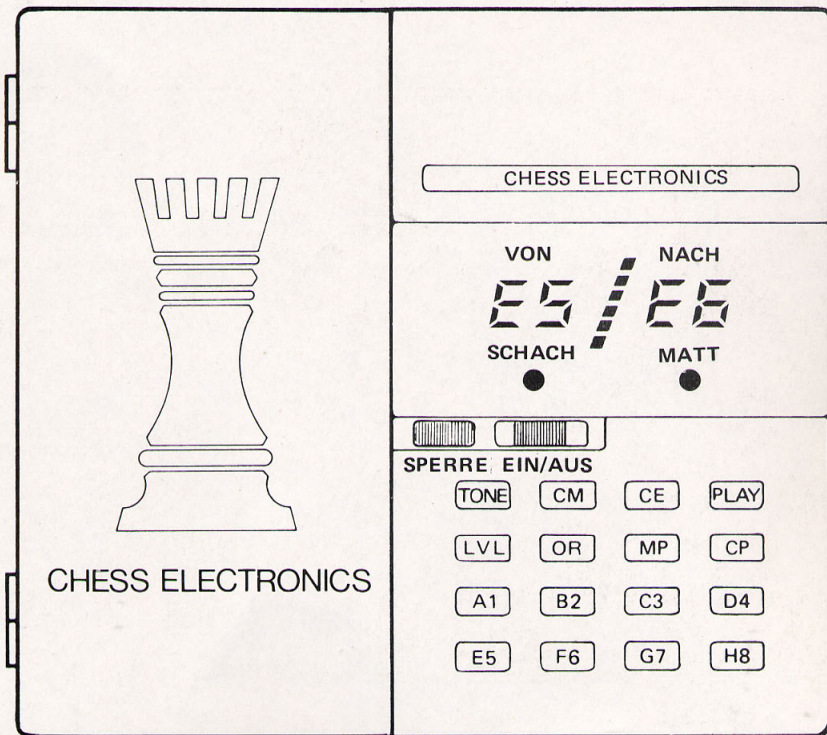


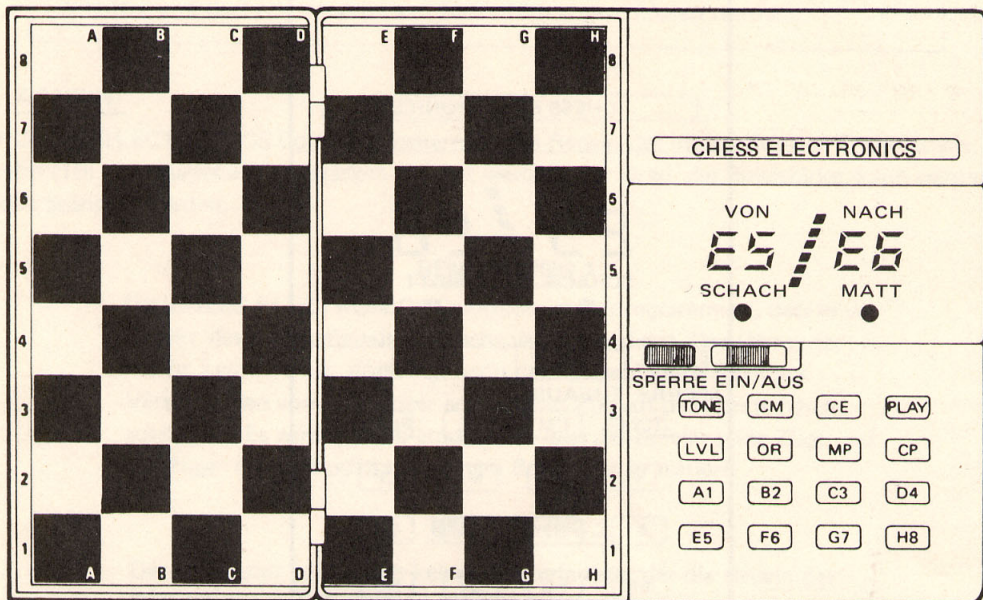
CHESS ELECTRONICS



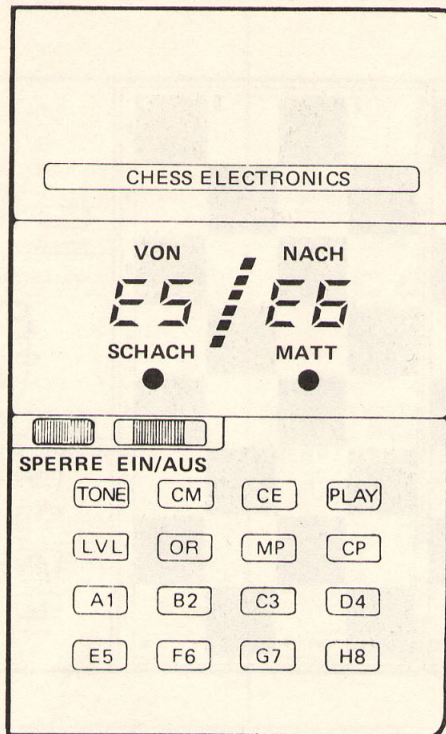
GEBRAUCHSANWEISUNG



FIGUR 1. CHESS ELECTRONICS , GESCHLOSSEN



FIGUR 2. CHESS ELECTRONICS, OFFEN



FIGUR 3. ANZEIGE UND FUNKTIONSTASTEN

VORSICHT

Der Adapter muss erst an den CHESS ELECTRONICS Computer angeschlossen werden, und darf erst dann an den Netzstrom angeschlossen werden.

ALLGEMEIN:

Der CHESS ELECTRONICS Computer beherrscht die Regeln des internationalen Schachspiels. Schach kann in zehn (10) verschiedenen Spielstärken gespielt werden. Der Grad, der Spielstärke, kann während eines Spieles geändert werden.

BEMERKUNG 1

Der CHESS ELECTRONICS Computer ist so programmiert, dass er die Regeln des internationalen Schachspiels nie verletzt. Der Computer macht keine Fehler, allerdings kann der menschliche Gegner aus Versehen den vom Computer angezeigten Zug auf dem Brett falsch ausführen. Es wird deshalb empfohlen, dass der Spieler seine Züge und die Züge des Computers auf einem Bogen Papier notiert.

BEMERKUNG 2

Der Computer wird Ihnen keinen Zug erlauben, der die Regeln des internationalen Schachspiels verletzt.

TASTATUR:

Die senkrechten Reihen von Feldern auf dem Schachbrett werden mit A bis H bezeichnet, die waagerechten mit 1 bis 8. Diese Notierungen werden dem Computer durch die Tastatur eingegeben, wenn ein Zug gemacht werden soll.

FUNKTIONSTASTEN UND EITEILUNG DER ANZEIGE

SCHACH

Leuchtet auf, wenn der Computer Sie schachmatt gesetzt hat.

SPERRE (Verschluss)

Dieser Schiebeknopf schliesst das Schachbrett, so dass es nicht aus Versehen aufgemacht werden kann.

TONE (Ton)

Ein- oder Ausschalten des Tons.

CM (Neu)

Lässt das angefangene Spiel im Speicher des Computers und erlaubt Ihnen, ein neues Spiel zu beginnen.

LVL (Grad)

Dient zur Auswahl des Grads der Spielstärke (1 bis 10).

OR (UM)

Dient dazu, die normalen Spielregeln zu umgehen, so dass der Spieler mehr als einen Zug machen kann.

VON

Zeigt die augenblickliche Notierung der Stellung der Schachfigur an.

NACH

Zeigt die Notierung der Stellung der Schachfigur an, wohin sie bewegt werden soll.

MATT (Ich habe verloren)

Leuchtet auf, wenn der Computer das Spiel verloren hat.

EIN/AUS

Ein- oder Ausschalten des Stroms.

CE (KO)

Korrektur. Dient dazu, einen Zug, den Sie schon eingetastet aber noch nicht gespielt haben, zu annullieren.

PLAY (Zug)

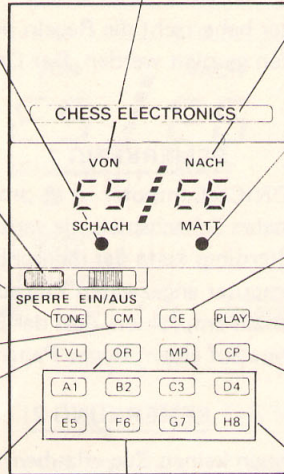
Mit dieser Taste wird der eingetastete Zug gespielt.

CP (PR)

Dient zur Überprüfung der Position der Figuren, die noch spielen.

MP (AUF)

Zur Aufstellung der Figuren bei Schachproblemen, Turnieren, usw.



POSITIONSTASTEN

Zum Eintasten der Notierung einer Figur

Schachregeln

Das Schachbrett ist auf dem Gerät aufgezeichnet, die mitgelieferten Figuren können gemäß der Abbildung auf den Feldern aufgestellt werden, so daß jeder eigene und jeder Zug des Computers auf dem "Schachbrett" nachvollzogen werden kann.

Die Felder sind durch 8 Reihen (1–8) und 8 Kolonnen (A–H) gekennzeichnet. Jedes Feld kann so durch Angabe einer der Ziffern 1–8 und eines der Buchstaben A–H (erst Buchstabe, dann Ziffer eindrücken) bezeichnet werden. (Beispiel: In Grundstellung steht auf dem Feld C 1 immer ein weißer Springer.).

Jeder Spieler hat 16 Figuren:

Dies sind
8 Bauern
2 Springer
2 Läufer
2 Türme
1 Dame
1 König

In Grundstellung stehen die weißen Figuren immer auf den Reihen 1 + 2, die schwarzen Figuren stehen immer auf den Reihen 7 + 8, die Damen stehen sich gegenüber: weiße Dame auf D 1, schwarze Dame auf D 8.

Ziel des Spieles ist, den gegnerischen König so mit den eigenen Figuren zu bedrohen, daß er sich dieser Bedrohung durch den Regeln entsprechende Bewegungen nicht mehr entziehen kann, man nennt dies den König "matt" setzen.

Jede Figur kann sich auf dem Spielfeld nur in einer speziellen für sie vorgeschriebenen Weise bewegen. Dabei kann grundsätzlich jede Figur jede gegnerische Figur schlagen, unter der Voraussetzung, daß dazu keine andere Figur übersprungen werden muß. Man muß jedoch nicht schlagen, und eigene Figuren darf man nicht schlagen.

Anmerkung: Hinsichtlich der Bewegungsmöglichkeiten des Springers gibt es Abweichungen von den bisher genannten Regeln, dies wird im nächsten Absatz beschrieben.

Die Bewegungsmöglichkeiten der Figuren

A) Der Bauer

Der Bauer darf nur vorwärts gehen und bei jedem Zug nur 1 Feld weiterziehen. Aus der Grundstellung kann der Bauer ausnahmsweise auch 2 Felder nach vorne ziehen (Beispiel: E2 nach E4, D7 nach D5), er muss aber nicht über 2 Felder ziehen.

Schlagen kann der Bauer eine gegnerische Figur, die auf dem diagonal rechts oder links vor ihm liegenden Feld steht (Beispiel: Bauer D2 kann gegnerische Figuren auf C3 oder E3 schlagen).

Eine gerade vor ihm stehende Figur kann der Bauer nicht schlagen.

B) Der Springer

Der Springer bewegt sich immer über mehrere Felder, und zwar von dem Feld, auf dem er gerade steht, jeweils 2 Felder geradeaus und ein weiteres Feld nach Links oder rechts diagonal (Beispiel: Springer B1 kann ziehen und schlagen nach A3, C3 und D2, soweit die Felder nicht durch eigene Figuren besetzt sind). Wenn der Springer einmal die Grundstellung verlassen hat, kann diese Sprungbewegung, sofern genügend Felder zur Verfügung stehen, in alle 4 möglichen Richtungen ausgeführt werden. Der wesentliche Unterschied zu den Bewegungsmöglichkeiten der anderen Figuren ist jedoch, daß der Springer dabei eigene oder gegnerische Figuren überspringen kann, ohne sie zu schlagen.

C) Der Läufer

Jede Spielpartei hat 2 Läufer, von denen je einer in Grundstellung auf einem weißen, der andere auf einem schwarzen Feld steht. Er kann sich nur von seinem Standort aus in jede Richtung diagonal bewegen, dabei aber beliebig viele Felder überspringen, er darf jedoch dabei auch keine gegnerische oder eigene Figur überspringen.

D) Der Turm

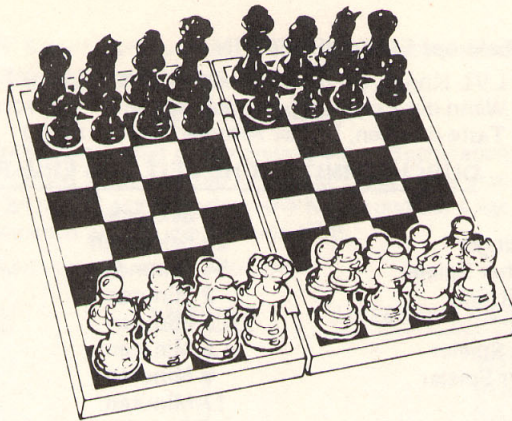
Der Turm kann waagrecht oder senkrecht über beliebig viele Felder ziehen, jedoch unter den gleichen Bedingungen wie der Läufer, d.h. er darf keine eigenen oder gegnerischen Figuren überspringen. Ihm bleibt also vor allem bei Beginn des Spieles sehr wenig Bewegungsfreiheit.

E) Die Dame

Die Dame vereinigt auf sich die Zugmöglichkeiten, des Läufers und des Turmes. Eine Kombination der Zugrichtung, wie beim Springer, ist ihr jedoch nicht erlaubt. Ebenso darf auch sie keine eigene oder fremde Figur überspringen.

F) Der König

Der König kann sich ebenfalls in jede Richtung bewegen, aber immer nur über ein einziges Feld. Der König darf jedoch nicht auf ein Feld ziehen, auf dem er durch eine gegnerische Figur geschlagen werden kann. Man muss also immer bemüht sein, das "Zielfeld" des Königs durch eigenen Figuren gegen Schlägen durch gegnerische abzusichern.



FIGUR 4. SCHACH-ANFANGSPOSITION

ADAPTER:

Zum CHESS ELECTRONICS gehört ein Adapter. Je nach dem Land, in dem Sie sich befinden, kann die Spannung des Netzbetriebs 200-240 VAC oder 110-120 VAC betragen. Der Adapter gibt Ihnen 8.0-9,5 VAC bei ca. 300 ma.

VORSICHT

Versichern Sie sich, dass die Spannung auf der Netzseite des Adapters die Netzspannung ist, welche Sie zu benutzen gedenken. Wenn es nicht die gleiche ist, benutzen Sie den Adapter nicht.

DAS SPIEL:

- A) Wenn Sie das Schachbrett, das dem CHESS ELECTRONICS eingebaut ist, benutzen wollen, stellen Sie erst den Schiebeknopf SPERRE nach rechts. Öffnen Sie den CHESS ELECTRONICS, so dass das volle Schachbrett sichtbar wird. Stellen Sie die Schachfiguren laut Figur 4 auf.
- B) Stecken Sie den Adapter in den Computer ein.
- C) Stecken Sie den Adapter in die Steckdose des Netzbetriebs.

- D) Stellen Sie den Schiebeknopf EIN/AUS auf EIN .
- E) Drücken Sie auf den LVL Knopf, bis die gewünschte Spielstärke auf der Anzeige unter NACH erscheint. (Beispiel:) Wenn der Computer mit Spielstärke 6 – hervorragender Spieler – spielen soll, müssen Sie die LVL- Taste drücken, bis die Anzeige "10" anzeigt.)

	<u>SPIELSTÄRKE</u>	<u>DURCHSCHNITTliche ZEIT FÜR EINE REAKTION</u>	<u>LVL ANZEIGE</u>
Grad 1	1 – Anfänger	8 Sekunden	1
	2 – Erfahrener Anfänger	23 Sekunden	2
	3 – Durchschnittlicher Spieler	54 Sekunden	3
	4 – Überdurchschnittlich	2 Minuten	4
	5 – Besserer Spieler	3,5 Minuten	5
	6 – Hervorragender Spieler	4,5 Minuten	10
	7 – Ausgezeichneter Spieler	9 Minuten	9
	8 – Expert-Spieler	17 Minuten	8
	9 – Für besondere Schachprobleme	1,5 Stunden	6
	10 – Für Korrespondenz-Schach	37 Stunden	7

BEMERKUNG 3

Der Grad der Spielstärke kann während eines Spiels geändert werden; dieses geschieht mit Hilfe des LVL Knopfes. Ein erstes Drücken auf diesen Knopf zeigt dem Spieler seine augenblickliche Spielstärke. Ein zweites Drücken ändert die Spielstärke.

- F) Drücken Sie auf den TONE Knopf, wenn Sie keinen Ton nach dem Drücken auf einen Knopf wünschen. Drücken Sie nochmals auf den gleichen Knopf, falls Sie wieder einen Ton wünschen.
- G) Wahl weiss – schwarz:
Normalerweise werden die Figuren wie in Figur 4 zum Spiel aufgestellt. Sie spielen weiss und machen den ersten Zug.
Falls Sie schwarz spielen möchten, wodurch der Computer weiss spielt und den ersten Zug macht, verfahren Sie wie folgt:

Drücken Sie erst auf den OR Knopf, dann auf den MP Knopf. Darauf wird der Computer den ersten Zug für die weissen Figuren anzeigen.

BEMERKUNG 4

Die Felder werden bezeichnet durch erstens einen Buchstaben und dann eine Nummer. Geben Sie einen Zug immer ein, indem Sie erst die Notierung der jetzigen Lage, und dann die Notierung der Lage, wo Sie die Figur hinbewegen wollen, eintastieren. Z.B.:

Weisse Dame wird bewegt von D2 auf D4

	<u>KNOPF</u>	<u>ANZEIGE</u>	<u>ANZEIGE ERSCHEINT UNTER</u>
1.	D4	D	VON
2.	B2	2	VON
3.	D4	D	NACH
4.	D4	4	NACH
5.	Play	Reaktion des Computers	

EINGABE EINES ZUGES:

Der alphabetische Buchstabe muss immer erst eingetastet werden, gefolgt von der Nummer. Nachdem dann der PLAY Knopf gedrückt wird, schieben Sie Ihre weisse Dame auf D4 und schreiben den Zug auf ein Stück Papier. Wenn der Computer antwortet, bewegen Sie die Figur des Computers auf dem Brett, wie auf der Anzeige vorgeschrieben. Schreiben Sie den Zug des Computers auch auf.

Wenn Sie Ihren Zug schon eingegeben, aber den PLAY Knopf noch nicht gedrückt haben, und Sie sich einen anderen Zug überlegen, drücken Sie auf den CE Knopf. Damit annullieren Sie die Eingabe des Zugs. Dann können Sie den neuen Zug eingeben.

SCHACH

Wenn der Computer Ihren König schach hält, wird das SCHACH Licht aufleuchten. Wenn Sie den König des Computers schachmatt setzen, wird das MATT Licht aufleuchten. Wenn der Computer Ihren König schachmatt setzt, wird die Anzeige sowie das SCHACH Licht aufleuchten.

Wenn der Computer voraussieht, dass er Sie in zwei Zügen schachmatt setzen wird (nur bei höherer Spielstärke), wird die Anzeige an der Stelle aufleuchten, wo das SCHACH Zeichen erfolgt.

Wenn der Computer eine echtes Patt erkennt, das nicht durch Wiederholung verursacht wird, leuchtet die Anzeige auf.

BEMERKUNG 5

Wenn Sie das Gerät abstellen, oder wenn Sie auf den CM Knopf drücken, beginnt dadurch automatisch ein neues Spiel.

BESONDERE ZÜGE:

EN PASSANT:

Jeder Bauer hat die Möglichkeit, einen gegnerischen Bauern EN PASSANT zu schlagen. Der gegnerische Bauer muss dazu aus der Grundstellung heraus 2 Felder nach vorn gezogen sein und sich danach neben Ihrem Bauer befinden. Den gegnerischen Bauern schlagen Sie, indem Sie Ihren Bauern schräg vorwärts auf das Feld ziehen, wo sich der gegnerische Bauer befinden müsste, wenn er nur ein Feld nach vorn gezogen wäre. (Beispiel: Weisser Bauer auf D5, schwarzer Bauer zieht von E7 nach E5. Der weisse Bauer schlägt den schwarzen EN PASSANT, indem er auf E6 zieht). Die Möglichkeit, EN PASSANT zu schlagen, besteht allerdings nur unmittelbar nach dem Doppelschritt der gegnerischen Bauern.

ROCHADE:

Bei diesem Zug werden der König und einer der beiden Türme gleichzeitig bewegt. Die ROCHADE ist ausgeschlossen, wenn eines der Felder zwischen König und Turm von einer anderen Figur besetzt ist, wenn der König oder der beteiligte Turm schon einmal gezogen wurde, oder wenn der König im Schach steht oder auf einem der von ihm zu passierenden Felder im Schach stehen würde.

Jeder König kann mit jedem seiner beiden Türme rochieren:

Kleine ROCHADE: König auf E1 (E8), Turm auf H1 (H8)

König zieht nach G1 (G8), Turm nach F1 (F8).

Große ROCHADE: König auf E1 (E8), Turm auf A1 (A8),

König zieht nach C1 (C8), Turm nach D1 (D8).

Der Computer spielt ROCHADE, wenn er es für nötig hält. Der Computer zeigt dabei nur den Zug des Königs an (E8-G8 oder E8 - C8), der Zug des Turms wird nicht angezeigt. Wenn der Spieler ROCHADE spielen möchte, gibt er ebenfalls nur den Zug seines Königs in den Computer ein (E1-G1 oder E1-C1).

VERWANDLUNG DES BAUERN :

Wenn ein weisser Bauer die waagerechte Reihe Nr. 8 erreicht, verwandelt der Computer den Bauer automatisch in eine Dame. Falls Sie es vorziehen, den Bauer in eine andere Figur zu verwandeln, so kann dieses mit Hilfe des MP Knopfes gemacht werden.

BEMERKUNG 6

Der Computer reagiert nur auf Züge, die von den Regeln zugelassen sind. Wenn Sie einen Zug eintasten, der nicht erlaubt ist, erscheint auf der Anzeige eine Reihe von Strichen. Um diese Striche zu entfernen, tasten Sie einen neuen Zug ein, der erlaubt ist (von den Regeln des internationalen Schachspiels zugelassen).

ÜBERPRÜFUNG DER POSITION DER FIGUREN

Der Spieler kann jederzeit während des Spiels die Position aller Figuren auf dem Brett überprüfen. Dazu drücken Sie auf den CP Knopf. Der Computer wird nacheinander jedes besetzte Feld anzeigen, von A-1 aufwärts, von links nach rechts, unten nach oben. Mit jedem wiederholten Drücken auf CP erscheint auf der Anzeige das nächste besetzte Feld. Die ersten zwei Ziffern links zeigen die Position an. Die dritte Ziffer zeigt ein "E" an, wenn es sich um Ihre Figur handelt, oder bleibt leer, wenn es sich um eine Figur des Computers handelt. Die vierte Ziffer zeigt nach folgendem Schlüssel an, um welche Figur es sich handelt:

FIGUREN CODE

C = KÖNIG

A = DAME

8 = TURM

6 = LÄUFER

4 = SPRINGER

2 = BAUER

UMGEHUNG DER REGELN:

Der Spieler kann mehr als einen Zug machen, indem er wie folgt verfährt:

- A) Drücken Sie auf den OR Knopf
- B) Tasten Sie Ihren Zug ein
- C) Drücken Sie auf den PLAY Knopf

Auf diese Weise wird Ihr Zug von dem Computer aufgenommen, ohne dass er mit einem Gegenzug reagiert.

Sie können auf die gleiche Weise wie oben mehr Züge machen, ohne dem Computer Gelegenheit zu einem Gegenzug zu geben. Oder Sie können

- A) Ihren Zug eintasten
- B) auf den PLAY Knopf drücken.

Jetzt wird der Computer reagieren.

AUFSTELLEN DER SCHACHFIGUREN MIT HILFE DES MP KNOPFES:

Für ein Schachproblem kann der Spieler die Figuren beliebig auf dem Schachbrett aufstellen. Dieses wird vor Anfang des Spiels wie folgt gemacht:

1. Drücken Sie auf den MP Knopf.
2. Drücken Sie auf den CP Knopf. Der Computer reagiert indem er A1 anzeigt. Bei nochmaligem Drücken auf CP, zeigt der Computer B1 an. Mit jedem weiteren Drücken auf CP wird das nächste Feld des Schachbretts angezeigt, und auf diese Weise wird jedes Feld von links nach rechts, von unten nach oben, geprüft. Der Spieler kann nach Belieben die Figuren auf die Felder placieren.
3. Wenn die Notierung eines Feldes angezeigt wird, auf dem Sie eine Figur aufstellen möchten, Tasten Sie den entsprechenden Schlüssel der Figur ein.
4. Wenn es sich um Ihre Figur handelt, drücken Sie dann auf den PLAY Knopf. Wenn es sich um eine (schwarze) Figur des Computers handelt, drücken Sie auf den CP Knopf, wodurch der Computer sich dann weiter zum nächsten Feld bewegt.
5. Um eine Figur vom Brett zu entfernen, drücken Sie auf den CE Knopf. Dann können Sie sich weiter zum nächsten Feld bewegen, oder Sie können eine andere Figur auf das frei gewordene Feld stellen.
6. Wenn das gesamte Schachbrett nachgeprüft worden ist, und Sie alle Figuren aufgestellt haben, prüfen Sie noch einmal das ganze Brett durch, um sicher zu sein, dass Sie keine Fehler gemacht haben. Dieses erreichen Sie durch wiederholtes Drücken auf den CP Knopf.

7. Wenn Sie sicher sind, dass alles richtig ist, können Sie mit dem Spiel beginnen, indem Sie auf den MP Knopf drücken.
8. Wenn Sie den ersten Zug machen wollen, geben Sie Ihren Zug ein.
9. Wenn der Computer den ersten Zug machen soll, drücken Sie auf den OR Knopf und dann auf MP. Damit reagiert der Computer und macht den ersten Zug.

ÄNDERUNG AUF DEM SCHACHBRETT WÄHREND EINES SPIELS:

Dies wird genau so gemacht, wie das Aufstellen bei einem Schachproblem. Der Unterschied ist, dass Sie, wenn Sie den Computer von Feld zu Feld bewegen (indem Sie immer wieder auf CP drücken), einige Felder besetzt finden werden, je nach dem Spiel, welches gerade gespielt wird. Sie fügen Figuren hinzu, wie Sie es vorher getan haben, und manchmal müssen Sie erst ein Feld frei machen, bevor Sie eine andere Figur hinstellen. Wenn Sie die gewünschten Änderungen gemacht haben, drücken Sie auf den MP Knopf (wie vorher) und können dann den nächsten Zug eintasten.

AUFLADBARE BATTERIEN:

Das Gerät enthält vier (4) aufladbare Batterien. Diese Batterien haben eine Spielzeit von mindestens vier (4) Stunden. Die Ladezeit entladener Batterien beträgt 2.5 bis 3 Stunden maximal.

Bei undefinierbarer Leistungsdauer der Batterien bitte das Aufladen auf max. 2 Std. begrenzen. (Überladungen über den genannten Grenzwert hinaus führen zu Schäden an den Batterien.)

CHESS ELECTRONICS funktioniert als Auffüllsystem. Empfohlen werden die folgenden Batterien:
VARTA RSH 1,2 (Aufladezeiten unbedingt beachten).



GARANTIE

Vor der Inbetriebnahme des Schachcomputers mit Batteriebetrieb sind die Batterien aufzuladen.

Während der Spielzeit mit Batteriestrom darf der Adapter nicht angeschlossen sein. Die Garantie für dieses CHESS ELECTRONICS Gerät erlischt automatisch durch jeden Versuch das Gehäuse zu öffnen und den Inhalt zu berühren.

TOYTRONIC™

© TOYTRONIC LTD., HONG KONG.

MADE IN HONG KONG.

ITEM NO. 2323