

#### INTERNATIONALE EINGESCHRÄNKTE GARANTIE

Für dieses Erzeugnis wird für einen Zeitraum von 6 Monaten ab Datum des Kaufs garantiert, daß es frei von Material- und Herstellungsfehlern ist. Wenn während dieses Zeitraums wegen der vorgenannten Fehler Reparaturen notwendig werden, wird das Produkt nach unserer Wahl entweder kostenlos repariert oder durch ein vergleichbares Produkt kostenlos ersetzt. Aus dieser Garantie können nur Ansprüche hergeleitet werden, wenn bei Anzeige des Fehlers ausreichend Beweis für das Datum des Kaufs erbracht wird.

Diese Garantie wird unwirksam, wenn an dem Produkt Veränderungen vorgenommen worden sind, es nicht bestimmungsgemäß verwendet wird oder unsachgemäß behandelt wird und/oder ein Fehler dadurch entsteht, daß Reparaturen von nicht berechtigten Personen vorgenommen werden. Die Garantie beinhaltet nur die in dieser Garantieerklärung von uns übernommenen Leistungen und enthält weder ausdrücklich noch stillschweigend darüber hinausgehende Leistungen, sofern die letzteren gesetzlich ausgeschlossen werden können. Jedoch wird für diejenigen Länder und Staaten, in denen die Beschränkung der stillschweigend enthaltenen Garantie für die Marktfähigkeit und die Geeignetheit, einem bestimmten Zweck zu dienen, die für die Zeitdauer dieser Garantie möglich ist, eine derartige Beschränkung vereinbart.

Diese Garantie erstreckt sich nicht auf Batterien, Schäden, die durch Batterien oder Filme entstanden sind, Schäden an Filmen, Lampen, Blitzlampen oder Blitzbirmen, wo anwendbar. Darüber hinaus werden Ansprüche auf Ersatz von unmittelbarem und Folge-Schaden aller Art ausgeschlossen, sofern und soweit das gesetzlich möglich ist.

Einsendungen dürfen keine Batterien enthalten und sollen ordnungsgemäß verpackt und frei an Ihre nächste Hanimex-Firma oder wahlweise an Ihren Händler erfolgen.

Diese Garantie gibt Ihnen besondere rechtliche Ansprüche. In einzelnen Staaten und Ländern können Sie darüber hinaus zusätzliche Rechte und Rechte mittel besitzen, die entweder durch das jeweils geltende Gesetz nicht ausgeschlossen oder eingeschränkt werden können oder die durch die Bestimmungen dieser Garantie nicht ausgeschlossen oder eingeschränkt sind. Diese Rechte und Rechtsmittel sind unterschiedlich in den einzelnen Staaten und Ländern. So gestatten einige Staaten der USA nicht den Ausschluss oder die Beschränkung von Ansprüchen zum Ersatz des unmittelbaren und Folge-Schadens. In Frankreich kann diese Garantie nicht die Geltung des Artikels 1641 und anderer Artikel des französischen Zivilgesetzbuches betreffend verdeckte Mängel ausschließen.

HÄNDLER: .....

KAUFDATUM: .....

HANIMEX (DEUTSCHLAND) GMBH  
SERVICE-STATION  
30112 LANGENHAGEN, POSTFACH 1644

# HANIMEX

## Schachcomputer HMG 1200

12 Spielstärken



## Bedienungsanleitung

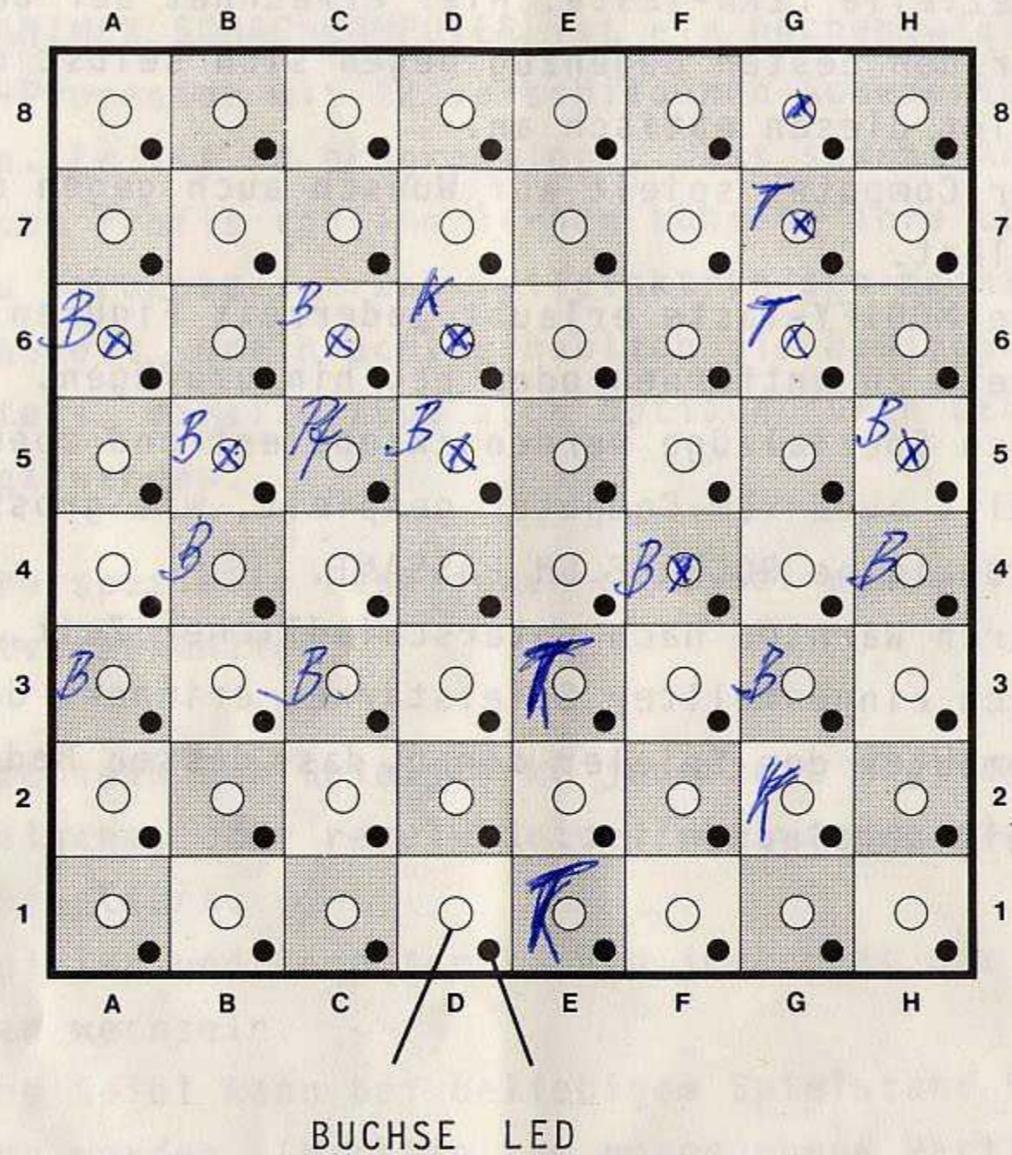
Ihr HANIMEX SCHACHCOMPUTER ist ein hochentwickelter Micro-Processor mit 12 verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Er ist so programmiert, dass sowohl Anfänger als auch Profis von ihm lernen können, ihre Leistungen zu verbessern. Das vollelektronisch-mechanische Schachbrett vereinfacht erheblich die Bedienung des Computers, da alle Züge auch optisch durch LED's angezeigt werden.

Weitere spezielle Funktionen sind bei diesem Gerät selbstverständlich:

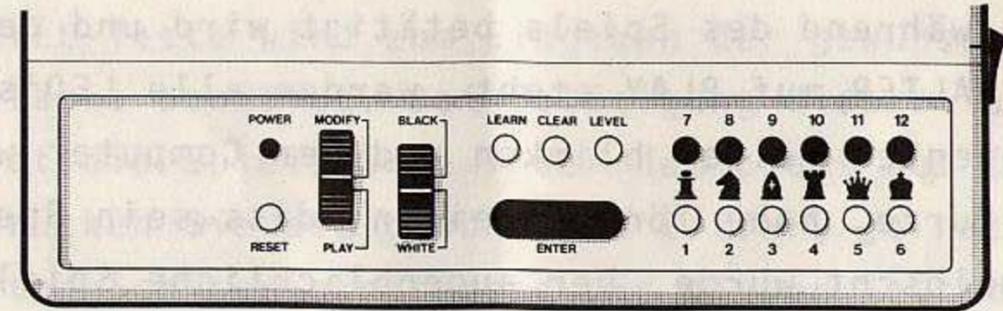
1. Wechseln der Spielstärke jederzeit möglich.
2. Falsche, oder regelwidrige Züge werden nicht akzeptiert.
3. Spieler und Computer können jederzeit die Seiten wechseln.
4. Das Spiel kann bei beliebigem Spielstand begonnen werden. (Wichtig, um vorgegebene Partien weiterspielen zu können.)
5. Akustische Signale bei Beginn eines Spiels, nach jedem Zug des Computers sowie bei REMIS oder MATT.

6. Spezielle LERN-Taste. Hier errechnet der Computer den besten Gegenzug gegen sich selbst und zeigt diesen optisch an.
7. Der Computer spielt auf Wunsch auch gegen sich selbst.
8. Die MODIFY-Taste erlaubt jederzeit Figuren vom Brett zu entfernen oder neu hinzuzufügen.
9. Auch Spezialzüge werden akzeptiert und ebenfalls auch vom Computer gespielt, wie grosse und kleine ROCHADE, EN PASSANT.
10. Durch Warnton nach unterschiedlicher Zeit, je nach eingestellter Spielstärke, erinnert der Computer den Spieler daran, dass dessen Bedenkzeit abgelaufen ist.

# DAS SCHACHBRETT



Jedes Feld hat eine Buchse zum Einstecken der Figuren und eine eigene LED-Anzeige, welche durch Aufleuchten anzeigt, den durch den Computer errechneten Zug durch Umsetzen der Figuren durchzuführen.



## BEDIENUNGSTASTEN

### 1. RESET-Taste

- A. um ein neues Spiel zu beginnen, wenn der WAHLSCHALTER auf PLAY steht,
- B. ein vorgegebenes Programm zu übernehmen, wenn der WAHLSCHALTER auf MODIFY gestellt ist, (s. WAHLSCHALTER).

Wenn die RESET-Taste betätigt wird und der WAHLSCHALTER auf PLAY steht, werden alle LED's der durch Figuren belegten Felder aufleuchten und zwei lange hohe Töne anzeigen, dass das Spiel begonnen werden kann. Dieser Start kann nicht erfolgen, wenn der WAHLSCHALTER auf MODIFY gestellt ist.

Sofern der WAHLSCHALTER auf MODIFY gestellt ist (zum Programmieren des Computers mit einem bestimmten Spielstand), werden nach Betätigung der Taste RESET sämtliche LED's aufleuchten, gleich ob die Felder belegt oder frei sind. Ferner ertönt auch hier ein zweifacher, langer Ton, der anzeigt, dass das gewünschte Programm eingegeben werden kann (s. MODIFY).

**ACHTUNG:** Bitte beachten Sie, wenn die RESET-Taste zu-

fällig während des Spiels betätigt wird und der WAHLSCHALTER auf PLAY steht, werden alle LED's der belegten Felder blinken und der Computer wird durch kurze, hohe Töne anzeigen, dass sein Speicher gelöscht wurde. Der augenblickliche Spielstand kann jedoch wieder neu programmiert werden durch Umschalten auf MODIFY und Anheben und Neueindrücken jeder Figur auf dem Schachbrett und entsprechender Betätigung der Tasten 1 bis 6 für die weissen Steine, bzw. 7 bis 12 für die schwarzen Steine.

Durch die RESET-Taste wird ausserdem automatisch die Spielstärke auf LEVEL 1 reduziert.

#### Tasten LEARN, CLEAR und LEVEL

Diese können nur betätigt werden, wenn der Spieler am Zug ist.

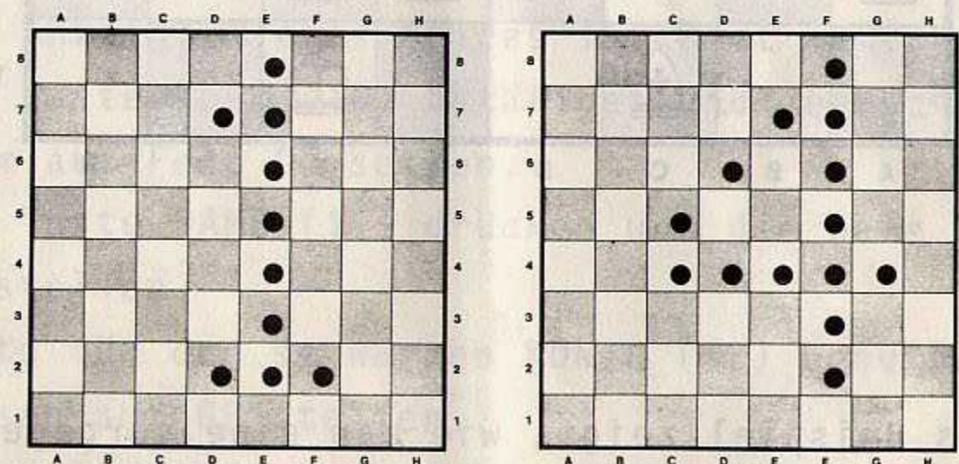
Die LEARN-Taste kann gedrückt werden, um dem Spieler vom Computer den besten Gegenzug vorzuschlagen. Dieser Zug braucht jedoch nicht vom Spieler akzeptiert zu werden. Ferner kann mit dieser Taste der Computer gegen sich selbst spielen, indem die vorgeschlagenen Züge durch Setzen der Figuren durchgeführt werden und anschliessend die Taste ENTER betätigt wird.

Die CLEAR-Taste wird benutzt, um die Position von unbesetzten Feldern anzuzeigen und nicht gewünschte Figuren vom Brett zu entfernen. Diese Taste arbeitet nur bei Schalterstellung MODIFY (s. ÜBERPRÜFUNG DES SPIELFELDES).

Die LEVEL-Taste wird zum Eingeben der gewünschten Spielstärke benötigt. Bei Betätigung dieser Taste leuchtet die Spielstärke 1 auf dem Brett auf (s. Abb.) Dann drücken Sie die gewünschte Ziffer, je nach dem gewährten Schwierigkeitsgrad und dieser leuchtet dann auf dem Brett auf.

Wenn kein Wechsel gewünscht wird, muss diese Taste nochmals gedrückt werden.

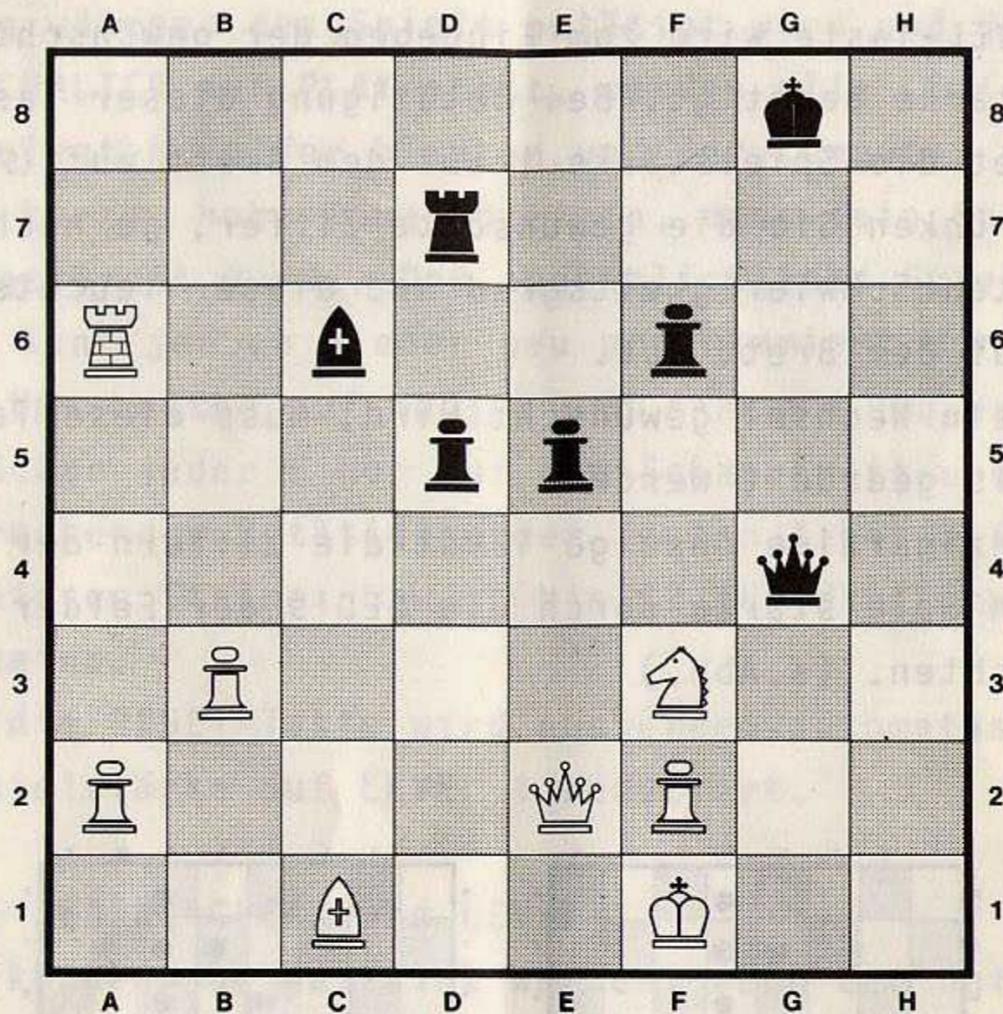
Die einzigartige Anzeige lässt die Ziffern der eingeben Spielstärke durch die LED's der Felder gross aufleuchten. (s. Abb.)



#### WAHLSCHALTER

MODIFY wird benötigt für:

- A. zum Einprogrammieren eines bestimmten Spielstandes in den Computer,
- B. Figurenwechsel auf dem Schachbrett und
- C. Überprüfung des Spielfeldes während des Spiels.



Dieses Beispiel zeigt, wie man eine vorgegebene Position lt. Abb. programmiert.

1. Beginnen Sie mit einem leeren Schachbrett.
  2. Stellen Sie den WAHLSCHALTER auf MODIFY.
  3. Drücken Sie die Tasten RESET und CLEAR, alle LED's werden aufleuchten und der Computer wird zwei lange, helle Töne erzeugen.
  4. Betätigen Sie die Taste für den schwarzen BAUERN (7). Alle LED's gehen aus. Nun setzen Sie die schwarzen Bauern in die Felder D5, E5, F6. Nach dem Einstecken dieser Figuren leuchten die LED's dieser Felder auf.
  5. Nun drücken Sie die Taste (9) für den schwarzen LÄUFER. Die LED's der schwarzen Bauern erlöschen. Nun setzen Sie den schwarzen Läufer auf C6. Die LED Anzeige dieses Feldes leuchtet auf.
  6. Nun Taste TURM (10) betätigen und den schwarzen Turm auf Feld D7 setzen.
  7. Nun Taste DAME (11) drücken und die Dame in Feld G4 stellen.
  8. Taste für den schwarzen KÖNIG (12) benutzen und diesen auf G8 stellen.
  9. Die weissen Figuren in der gleichen Weise placieren.
  10. Nun den WAHLSCHALTER auf PLAY zurückstellen.
- Jetzt ist die Programmierung abgeschlossen.

## FIGURENÜBERPRÜFUNG

Im Laufe der Programmierung kann es passieren, dass der Spieler versehentlich die falschen Tasten drückt und so die Figuren auf die falschen Felder setzt. Folglich muss durch die Figuren-Überprüfung VERIFY ROUTINE der Fehler korrigiert werden. Der Spieler braucht nur einfach jede Taste betätigen und entsprechend leuchten die LED's auf.

Angenommen, der schwarze Turm in unserem Programmbeispiel war durch ein Versehen als weisser Turm eingegeben worden (z.B. Taste 4 wurde anstelle der Taste 10 betätigt). Die LED-Anzeige in Pos.D7 leuchtet auf, wenn Taste 4 betätigt wurde, jedoch nicht, wenn Taste 10 gedrückt wurde. Dieser Fehler kann wie folgt behoben werden:

1. Schalter auf MODIFY stellen.
2. Taste CLEAR drücken, alle LED's auf den nicht besetzten Feldern leuchten auf.
3. Den schwarzen Turm von D7 entfernen. Diese Anzeige D7 wird ebenfalls mit den nicht besetzten Feldern aufleuchten.
4. Taste SCHWARZER TURM (10) drücken. Alle LED's werden erlöschen, ausser auf den Feldern, die durch den schwarzen Turm besetzt sind. In diesem Fall also kein Feld.
5. Den schwarzen Turm auf die D7 setzen, die LED-Anzeige D7 leuchtet auf.
6. Schalter MODE SELECT wieder auf PLAY stellen. Die Korrektur ist nun erfolgt.

## WECHSELSCHALTER COLOR SELECT - SCHWARZ GEGEN WEISS

BLACK=Spieler - zieht schwarz

WHITE=Spieler - zieht weiss

Es ist möglich, die Farben auch während des Spiels zu wechseln u.z. in der nachstehenden Weise, jedoch nur, wenn der Spieler am Zug ist. Dann Taste ENTER betätigen, damit der Computer den nächsten Zug machen kann.

### ENTER-Taste

Die Taste ENTER wird benötigt nach jedem vom Spieler ausgeführten Zug oder, um einen Seitenwechsel SCHWARZ gegen WEISS abzuschliessen.

### FIGUREN-/SPIELSTÄRKE-Tasten

Diese Tasten haben eine Doppelfunktion. Die Zahlentasten werden zur Programmierung der gewünschten Spielstärke benötigt in Verbindung mit der LEVEL-Taste. Die Schachfiguren-Symbole dieser Taste finden während der Programmierung oder Korrektur Anwendung.

### HAUPTSCHALTER

Der HAUPTSCHALTER rechts an der Geräteseite dient zum Aus- und Einschalten des Computers.

## SPIELABLAUF

1. Netzteil mit dem Computer verbinden.
2. Netzteil mit der Steckdose verbinden.
3. Schalter rechts am Gerät auf ON stellen.
4. COLOUR-Schalter auf BLACK (SCHWARZ) oder WHITE (WEISS) stellen.
5. Schalter auf PLAY für ein neues Spiel, bzw. auf MODIFY zur Programmierung setzen.
6. RESET-Taste drücken.
7. WHITE beginnt mit dem 1. Zug. Falls der Spieler WEISS spielt, Figur ziehen und ENTER betätigen. Falls der Spieler SCHWARZ spielt, Taste ENTER drücken, damit der Computer den ersten Zug machen kann.

## FIGURENZIEHEN

1. Spieler zieht.
  - A. Die gewünschte Figur aus dem entsprechenden Feld ziehen.
  - B. In das neue Feld einstecken. Beide LED's leuchten auf.
  - C. Nun ENTER-Taste drücken. Die LED's gehen aus und zeigen damit an, dass der Computer den Zug akzeptiert hat.

2. Der Spieler schlägt eine Figur des Computers.
  - A. Die geschlagene Figur vom Brett nehmen.
  - B. Figur des Spielers in das Feld der entfernten Computer-Figur stecken. die LED's beider Felder leuchten auf.
  - C. ENTER-Taste betätigen. Beide LED's erlöschen.
3. Computer zieht.
  - A. Taste ENTER drücken. Der Computer wird nach einiger Zeit mit zwei kurzen Signaltönen antworten und zwei LED's leuchten auf. Eine hiervon zeigt an, welche Figur bewegt und die andere, wohin diese Figur gestellt werden soll.
  - B. Diese Figur bitte stellen.
  - C. Ist das Feld durch eine Figur des Spielers belegt, diese bitte entfernen, da durch den Computer geschlagen.

## ZEITVORWAHL

Der Computer ist so programmiert, dass er den Spieler durch einen Warnton daran erinnert, dass dessen Bedenkzeit abgelaufen ist. Diese Bedenkzeit ist unterschiedlich je nach Schwierigkeitsgrad des Spiels und entspricht der Überlegungszeit des Computers. Dieser Warnton kann jedoch vom Spieler unbeachtet bleiben.

Die durchschnittliche Rechenzeit des Computers entnehmen Sie der folgenden Tabelle:

SPIELSTARKE	DURCHSCHNITTSZEIT
1 ANFÄNGER	30 Sek.
2	
3 MITTLERE SPIELERQUALITÄT	40 Sek.
4	
5 ERFAHRENER SPIELER	1 Min.
6	
7 FORTGESCHRITTENER SPIELER	9 Min.
8	
9 EXPERTE	12 Min.
10	
11 PROFESSIONELLER SPIELER	15 Min.
12	

Diese durchschnittliche Bedenkzeit des Computers variiert je nach Anzahl der möglichen Spielzüge und dauert länger, wenn SCHACH geboten wird oder eine Figur des Computers bedroht und geschlagen werden kann. Andererseits antwortet der Computer schneller, wenn Standardzüge des Spielers eingegeben werden. Der Computer verfügt über eine Speicherkapazität von 6.250.000 möglichen Spielzügen. Es ist sehr ungewöhnlich, dass die Anzahl der möglichen Gegenzüge des Computers dessen Speicherkapazität überschreiten wird. Ist dies jedoch der Fall, wird der Computer seine Berechnungen automatisch unterbrechen und das Spiel wieder aufnehmen.

#### FALSCHES SPIELZÜGE

Der Computer ist so programmiert, dass er falsche Spielzüge nicht akzeptieren wird. Sofern ein solcher Zug versucht wird, blinken die beiden LED's und ein Weiterspielen ist nicht möglich, bis die falsch gesetzten Figuren auf die Ausgangsposition vor der Falscheingabe zurückgenommen und die Spielzüge korrekt ausgeführt werden.

Die LED's flackern ebenfalls, wenn ein schlechter Kontakt zwischen den Figuren und dem Schachbrett beim Stellen entstand. In einem solchen Fall bitte den Zug ebenfalls wiederholen.

#### SPEZIALZÜGE

##### 1. Damen-Umwandlung

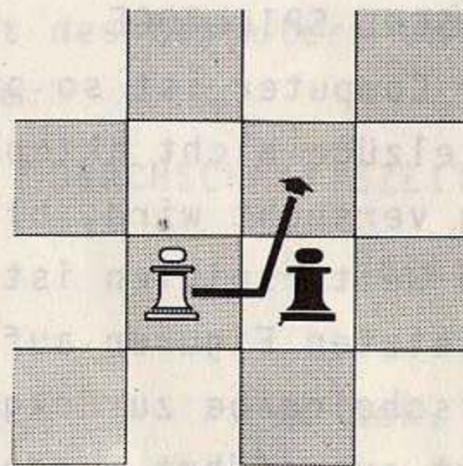
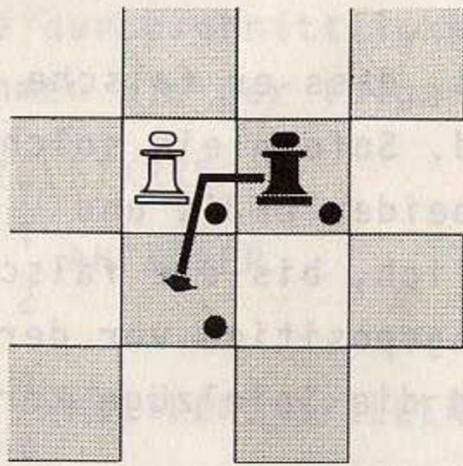
Der Computer verwandelt automatisch den BAUERN in eine DAME, wenn dieser die gegnerische Reihe erreicht.

Bitte vergessen Sie dann nicht, die Figuren entsprechend zu tauschen.

Der Spieler hat die Wahl, den BAUERN auch gegen eine andere, beliebige Figur auszutauschen, (s. PROGRAMMIERUNG).

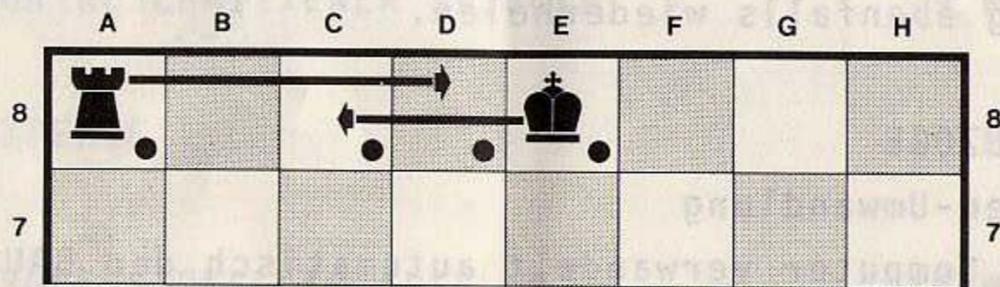
##### EN PASSANT - BAUERN SCHLAGEN

Der Computer ist am Zug. Alle drei LED's leuchten. Der Spieler ist am Zug.

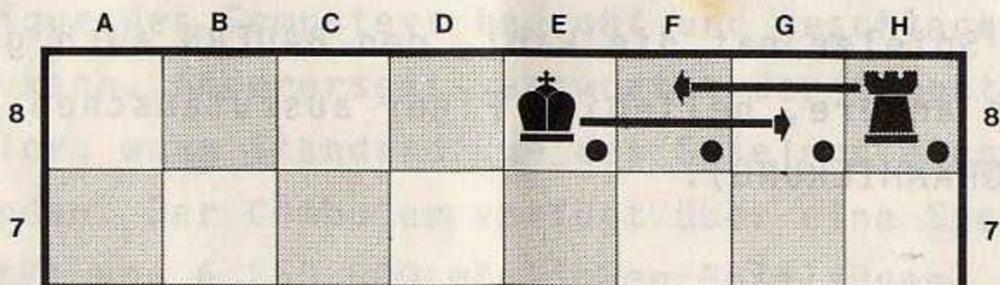


Der Computer ist am Zug.

Der Spieler ist am Zug.



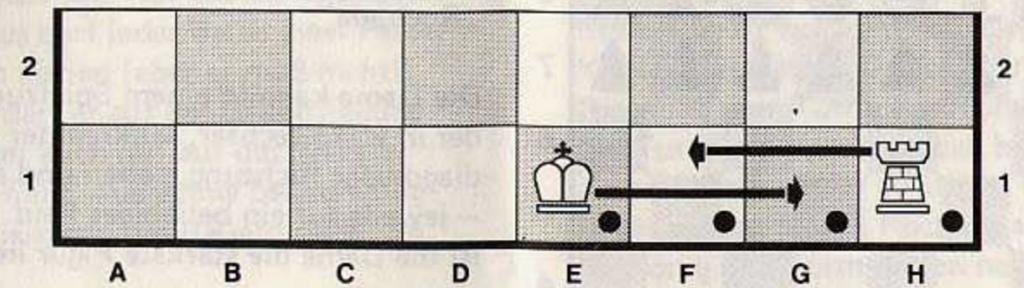
GROSSE ROCHADE



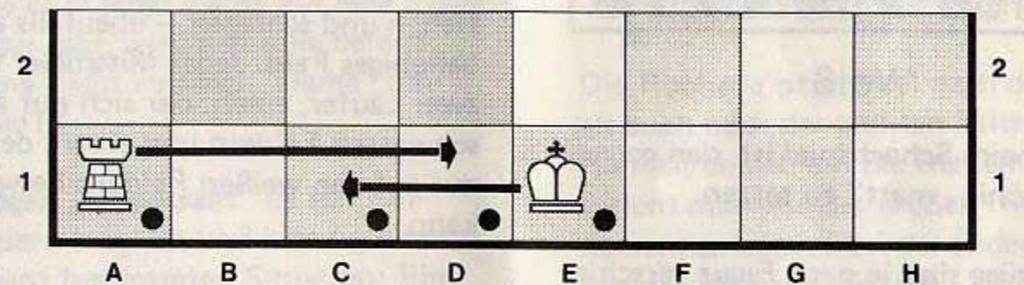
KLEINE ROCHADE

ROCHADE ist nur möglich, sofern das Spiel nicht unterbrochen wurde.

Computer spielt WHITE.



KLEINE ROCHADE



GROSSE ROCHADE

### SPIELSTAND-ANZEIGE

#### 1. Schach

Die LED-Anzeige des Königsfeldes leuchtet auf, wenn der Computer dem Spieler SCHACH geboten hat.

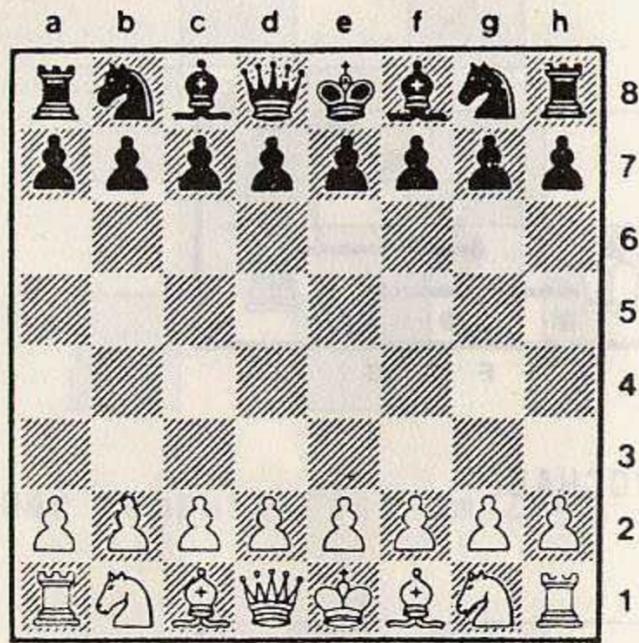
#### 2. Schach-Matt

Alle LED's der besetzten Felder der Figuren des Gewinners leuchten auf und zwei lange Signale ertönen.

#### 3. Unentschieden

Alle LED's der besetzten Felder beider Seiten leuchten auf.

## Schwarz



## Weiß

Das Ziel beim Schachspiel ist, den gegnerischen König „matt“ zu setzen.

Die **Spielzüge** sind je nach Figur verschieden. Jede von einer Figur erreichbare gegnerische Figur darf geschlagen werden. Ausnahme: der König (er darf nur „matt“ gesetzt werden). „Geschlagen“ heißt: Die Figur nimmt den Platz der gegnerischen Figur ein. Die gegnerische Figur wird vom Feld genommen. „Erreichbar“ heißt: Auf direktem Wege – ohne daß eine andere eigene oder gegnerische Figur dazwischen steht (Ausnahme siehe der Springer). Eigene Figuren dürfen nicht geschlagen werden. Ein Schlagzwang besteht nicht.

Wichtig: Die weiße Dame muß immer auf einem weißen Feld stehen, die schwarze Dame immer auf einem schwarzen.

Der König kann auf jedes nicht bedrohte, freie benachbarte Feld ziehen. Steht dort eine gegnerische Figur, kann er sie schlagen. Anders ziehen kann der König nur bei der „Rochade“.

Die **Dame** kann in einem Spielzug entweder in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Richtung ziehen und schlagen – jeweils auf ein beliebiges Feld. Damit ist die Dame die stärkste Figur im Spiel.

Der **Turm** kann nur waagrecht oder senkrecht ziehen und schlagen – ebenfalls auf ein beliebiges Feld.

Der **Läufer** kann nur auf den Diagonalen ziehen und schlagen – ebenfalls auf ein beliebiges Feld. Jeder Mitspieler hat zwei Läufer, einen, der sich nur auf den schwarzen Feldern und einen, der sich nur auf den weißen Feldern bewegen kann.

Der **Springer** bewegt sich bei jedem Zug einen Schritt in gerader Richtung und einen Schritt in diagonaler Richtung, bzw. umgekehrt: einen Schritt in diagonaler Richtung und einen Schritt in gerader Richtung. Über dazwischenstehende Figuren springt er hinweg.

Der **Bauer** darf grundsätzlich nur vorwärts gehen. Er zieht senkrecht und schlägt diagonal – jeweils nur auf das nächste Feld. Nur aus der Grundstellung heraus darf jeder Bauer zwei Felder nach vorn ziehen (aber er muß nicht!). Schlagen darf er aus der Grundstellung heraus aber auch nur auf das nächste Diagonal-Feld. Ausnahme bei den möglichen Spielzügen des Bauern siehe „en passant“.

Erreicht ein Bauer die gegnerische Grundlinie, so kann er in einen beliebigen Offizier befördert werden (außer in einen König). Dadurch ist es möglich, daß ein Spieler mit zwei oder mehreren Damen spielt. (Da es in jeder Farbe nur eine Dame-Figur gibt, wird hier eine bereits geschlagene Figur zu einer „Dame“ umfunktioniert.)

Das **Schlagen „en passant“** ist nur zwischen Bauern möglich und hier auch nur in einer ganz bestimmten Situation: Ein Bauer, der von seinem Grundfeld aus im Doppelschritt ein von einem gegnerischen Bauern besetztes Feld passiert, kann von diesem geschlagen werden – und zwar so, als wäre er nur einen Schritt vorwärts gezogen.

Anders gesagt: Der von der Grundlinie im Doppelschritt herauskommende Bauer stellt sich neben einen gegnerischen Bauern auf gleiche Höhe. Nun kann der gegnerische Bauer auf das Feld hinter den herauskommenden Bauern ziehen und diesen wegnehmen. Das En-passant-Schlagen ist kein Zwang, sondern ein Recht, von dem der Gegner allerdings sofort Gebrauch machen muß, denn mit dem nächsten Zug erlischt dieses Recht.

Die **Rochade** ist der einzige Zug beim Schachspiel, bei dem zwei Figuren bewegt werden dürfen, und zwar der König und der Turm. Diese Doppel-Bewegung ist wie folgt festgelegt: Der König macht einen Doppelschritt in Richtung zum Turm. Dann überspringt der Turm den König so, daß beide Offiziere nebeneinander zu stehen kommen. Bedingungen für die Rochade sind:

- König und Turm dürfen noch nicht gezogen worden sein.
- Die Felder zwischen König und Turm dürfen von keiner Figur besetzt sein.
- Weder König noch die Felder, die er beim Rochieren überschreitet, dürfen zum Zeitpunkt der Rochade bedroht sein.

Die Rochade ist sowohl nach der linken als auch nach der rechten Seite möglich. Handelt es sich um die Damen-Seite, spricht man von der großen Rochade, dementsprechend bei der anderen Seite von der kleinen Rochade.

Jeder Spieler hat nur einmal die Möglichkeit zur Rochade.

**Matt:** Der gegnerische König wird von mindestens einer Figur bedroht. Er kann auf kein anderes, unbedrohtes Feld mehr ausweichen. Die Matt-Drohung kann weder durch Dazwischenstellen einer Figur noch durch Schlagen der bedrohten Figur abgewendet werden. Der gegnerische König wird nicht geschlagen, sondern der Gegenspieler gibt zu, daß er die Partie verloren hat.

**Patt:** Die Partie endet unentschieden, weil eine Partei nicht mehr in der Lage ist, einen Zug auszuführen, mit dem der König auf ein nicht vom Schach bedrohtes Feld ziehen kann.

# HANIMEX

ein guter Name weltweit