

**NOVAG<sup>®</sup>**

**SCHACHBRETTER**

**NOVAG MAGNETSENSORBRETT**

**NOVAG DRUCKSENSORBRETT**

**ANLEITUNG**

# **INHALTSVERZEICHNIS**

- I. ALLGEMEINE HINWEISE**
- II. DAS NOVAG MAGNETSENSORBRETT**
- III. DAS NOVAG DRUCKSENSORBRETT**
- IV. VERBINDUNG: SCHACHBRETT - SUPER SYSTEM**
- V. KURZANLEITUNG**
- VI. SPIELFUNKTIONEN**
  - 1. Ausführen von Zügen
  - 2. Schlagen von Figuren
  - 3. Rochade
  - 4. Bauernumwandlung
  - 5. Unerlaubte Züge
- VII. BEDIENUNGSTASTEN**
- VIII. FUNKTION DER BEDIENUNGSTASTEN**
- IX. BEDIENUNGSPROBLEME**

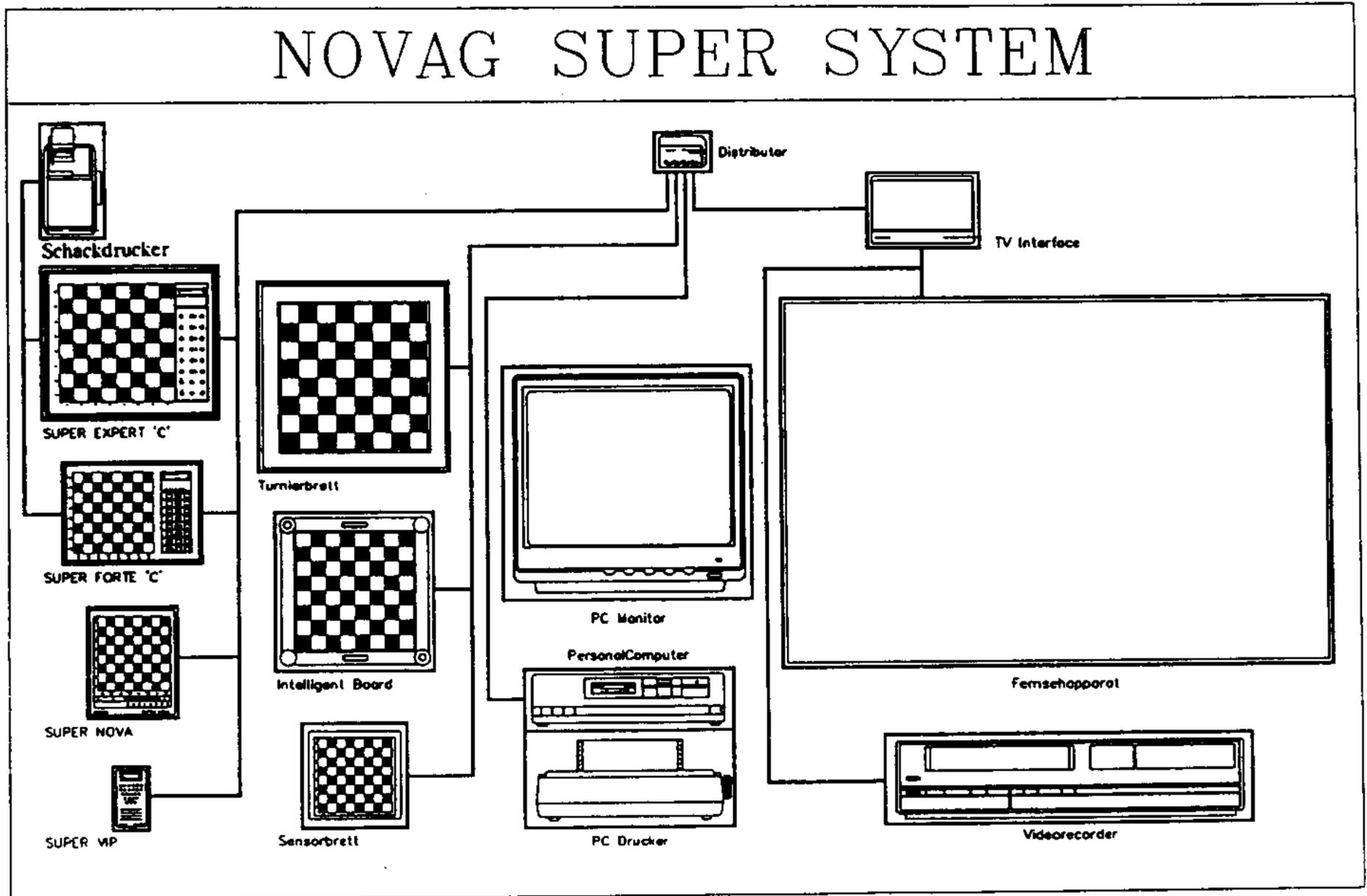
## I. ALLGEMEINE HINWEISE

Wir gratulieren Ihnen zum Kauf des Novag Schachbrettes (Drucksensor Schachbrett oder Magnetsensor Schachbrett), welches an das NOVAG SUPER SYSTEM angeschlossen werden kann.

Bevor Sie sich mit dem Anschluss des Schachbrettes vertraut machen, sollten Sie sich über die Möglichkeiten und den Umfang des NOVAG SUPER SYSTEMS informieren. Das nachfolgende Diagramm zeigt Ihnen auf einen Blick den Umfang des Super Systems. Sie können dann entscheiden, welche Ausbaumöglichkeit Ihren Vorstellungen entspricht.

### Bemerkung:

Die Grundeinheit des NOVAG SUPER SYSTEMS ist die VERTEILERBOX (Distributor), sie schafft die Verbindung zwischen Ihrem Schachbrett und den anderen separat lieferbaren Zusatzgeräten des Super Systems..



Diese Bedienungsanleitung ist so gegliedert, dass bei Bedarf jeder Abschnitt einzeln gelesen werden kann. Die erforderlichen Hinweise auf ergänzende Abschnitte werden jeweils angegeben.

## II. DAS NOVAG MAGNETSENSOR SCHACHBRETT

Dieses übersichtliche Magnetsensorbrett in Edelholz Ausführung zeichnet sich auch durch seine Turniergrösse und seinen Bedienungskomfort aus. Es wird sowohl in Schachclubs und auf Turnieren, als auch vom Schachenthusiasten zu Hause, eingesetzt.

Beim Ausführen von Zügen auf dem Schachbrett registrieren die Magnetschalter jede Figurenbewegung und ermöglichen eine völlig natürliche Spielweise. Sie können die Figuren verschieben oder durch Anheben von einem Feld auf das andere setzen.

Die ausgeführten Züge werden auf der LCD Anzeige, auf dem Fernsehschirm oder am PC, falls angeschlossen, angezeigt.

## III. DAS NOVAG DRUCKSENSOR SCHACHBRETT

Dieses kleine Schachbrett mit Drucksensoren ist als Arbeitsbrett und Ergänzung zum NOVAG Super VIP gedacht. Durch seine praktische Grösse kann es aber auch in allen anderen Kombinationsmöglichkeiten des NOVAG SUPER SYSTEMS eingesetzt werden.

Alle Züge, die Sie auf dem Drucksensorbrett ausführen, werden bei leichtem Druck auf die entsprechenden Felder, automatisch im Super System registriert und auf der LCD Anzeige des Schachbrettes, auf dem Fernsehschirm oder am PC, falls diese Geräte angeschlossen sind, angezeigt.

### **Bemerkung:**

Beide Schachbretter können die vom Super System kommenden Signale empfangen und alle Züge, die auf dem Spielfeld ausgeführt wurden, an das Super System weiterleiten. Beide Schachbretter enthalten kein Schachprogramm.

## IV. DIE VERBINDUNG DER SCHACHBRETTER MIT DEM SUPER SYSTEM

### 1. Die Verbindungskabel

Jeweils zwei Kabel sind bei der Verpackung den beiden Schachbrettern beigelegt:

- 1 POWER OUT Kabel: Dieses verbindet Ihr Novag Schachbrett mit dem TV-Interface des NOVAG Super Systems.
- 1 Langes KOMMUNIKATIONS Kabel: Dieses verbindet Ihr Novag Schachbrett mit der NOVAG Verteilerbox (Distributor).

### 2. Die Verbindungsmöglichkeiten

- \* Schachbrett - Verteilerbox - Schachcomputer
- \* Schachbrett - Verteilerbox - TV-Interface - Fernsehapparat
- \* Schachbrett - Verteilerbox - PC
- \* Schachbrett - Verteilerbox - Schachcomputer - PC
- \* Schachbrett - Verteilerbox - an alle Zusatzgeräte des Systems

### 3. Beispiel: Schachbrett - Verteilerbox - TV-Interface - Fernsehapparat - Schachcomputer

### **Bemerkung:**

Der Verpackung der NOVAG Verteilerbox ist ein langes KOMMUNIKATIONS-Kabel und ein PC Kabel beigelegt. Der Verpackung des NOVAG TV-Interface ist ein kurzes KOMMUNIKATIONS-Kabel, ein ANTENNEN Kabel, (= RF Kabel) und ein POWER OUT Kabel beigelegt.

- a) Verbinden Sie Ihr Schachbrett mit einem der beiden langen Kommunikations-Kabel an die mit "CHESS BOARD" beschriftete Buchse der Verteilerbox.  
Das zweite Kommunikations-Kabel verbindet den Novag Schachcomputer und die mit "CHESS COMPUTER" beschriftete Buchse der Verteilerbox.

b) Schieben Sie die Verteilerbox in das TV-Interface Gehäuse. Verbinden Sie nun mit dem kurzen Kommunikations-Kabel diese beiden Geräte. (Die Buchse am TV-Interface befindet sich seitlich am Gerät und die Buchse der Verteilerbox ist mit "TV-INTERFACE" beschriftet).

c) Das eine der beiden Power Out-Kabel verbindet Ihr Schachbrett mit dem TV-Interface. (Es spielt keine Rolle, welcher der beiden mit "POWER OUT" beschriftete Anschluss am TV-Interface benützt wird).

Das zweite Power Out-Kabel verbindet den Novag Schachcomputer mit dem TV-Interface. (Benützen Sie jetzt den zweiten mit POWER OUT beschrifteten Anschluss am TV-Interface).

d) Sollten Sie bei dieser Aufbaumöglichkeit den Novag Super VIP oder den Novag Super Nova als Schachcomputer eingesetzt haben, so erfolgt die gesamte Stromversorgung über den Novag Adapter Art. No. 8220. (Dieser Adapter wird an das TV-Interface angeschlossen).

Möchten Sie aber einen Novag Super Forte "C" / Expert "C" oder SCORPIO / DIABLO an das System anschliessen, so benötigen Sie einen zweiten Adapter (Art. Nr. 8220) zur Stromversorgung. (Einen für den Betrieb des Schachcomputers und den anderen für den Betrieb des Systems via TV-Interface).

**Bemerkung:**

Die Verbindung TV-Interface an einen Farbfernseher ist ausführlich in der Anleitung zum NOVAG TV-INTERFACE beschrieben.

## V. KURZANLEITUNG

Wenn Sie das Novag Super System ausprobieren wollen, ohne ausführlich die Bedienungsanleitung zu lesen, gehen Sie wie folgt vor:

### 1. Eingabe wenn Sie WEISS spielen:

a) *Für das Magnetsensorbrett*

VIDEO oder HUMAN Taste → NEW GAME Taste des Schachbrettes → SIDE Taste → Führen Sie nun den ersten Zug für WEISS aus.

b) *Für das Drucksensorbrett*

VIDEO oder HUMAN Taste → NEW GAME Taste des Schachbrettes → INTERFACE und SIDE Taste → Führen Sie nun den ersten Zug für WEISS aus.

### 2. Eingabe wenn der Computer WEISS spielt:

a) *Für das Magnetsensorbrett:*

VIDEO oder HUMAN Taste → NEW GAME Taste des Schachbrettes → SIDE Taste → GO Taste des Schachcomputers, der Computer zeigt Ihnen den Zug für WEISS an, den Sie dann auf dem Schachbrett ausführen. Dann führen Sie den Zug für SCHWARZ auf dem Schachbrett aus.

b) *Für das Drucksensorbrett:*

VIDEO oder HUMAN Taste → NEW GAME Taste des Schachbrettes → INTERFACE und SIDE Taste → GO Taste des Schachcomputers, der Computer zeigt Ihnen den Zug für WEISS an, den Sie dann auf dem Schachbrett ausführen. Dann führen Sie den Zug für SCHWARZ auf dem Schachbrett aus.

**Bemerkung:**

Ist Ihr Schachbrett über das Super System mit einem Fernsehapparat verbunden, drücken Sie die VIDEO TASTE. Die gespielten Züge werden dann automatisch am Fernsehschirm übertragen.

Ist Ihr Schachbrett über das Super System mit einem PC verbunden, drücken Sie die HUMAN TASTE. Die Züge werden dann auf den PC-Bildschirm übertragen.

### **Schritt 1:**

Wenn Sie alle Geräte des Super Systems, wie in unserem Beispiel beschrieben, miteinander verbinden und diese einschalten (Schachbrett, TV-Interface, Schachcomputer und Fernsehapparat), so leuchten die entsprechenden LED-Lämpchen am TV-Interface und auf der Verteilerbox auf. Zudem sollten Sie jetzt die grafische Darstellung eines Schachbrettes am Bildschirm Ihres Fernsehapparates sehen.

### **Schritt 2:**

Stellen Sie die Figuren ohne Druck (wenn Sie mit dem Drucksensorbrett spielen) in Grundstellung auf das Spielfeld. Sollten Sie mit dem Magnetsensorbrett spielen, achten Sie bitte darauf, dass die Figuren gut in der Mitte der Spielfelder stehen. Die Stellung einer schlecht aufgestellten Figur wird über die LCD Anzeige des Schachbrettes angezeigt und kann korrigiert werden.

### **Schritt 3:**

Drücken Sie die NEW GAME Taste auf Ihrem Schachbrett; ein kurzes Blinken am TV-Bildschirm bestätigt die richtige Einstellung des Super Systems.

- a) Wenn Sie WEISS spielen: Drücken Sie die SIDE Taste so oft, bis die LCD Anzeige "SE nd" anzeigt und ein weisser und schwarzer Balken darunter erscheint. Daraufhin erscheint in der LCD Anzeige "-- --", dies bedeutet, dass Sie nun den ersten Zug für WEISS auf dem Schachbrett ausführen können. Sollten Sie gegen einen NOVAG Schachcomputer spielen, so wird der Zug für SCHWARZ am TV - oder PC-Bildschirm angezeigt. Führen Sie auch diesen Zug auf dem Schachbrett aus.
- b) Wenn Sie mit den schwarzen Figuren spielen: Drücken Sie die SIDE Taste so oft, bis die LCD Anzeige "SE nd" anzeigt und ein weisser und schwarzer Balken darunter erscheint. Daraufhin erscheint in der LCD Anzeige "-- --". Drücken Sie jetzt die GO Taste des Schachcomputers, um den Computerzug für WEISS abzurufen. Führen Sie den Zug für WEISS auf dem Schachbrett aus und machen dann Ihren Zug für SCHWARZ.

## **VI. DIE SPIELFUNKTIONEN**

### **1. Das Ausführen von Zügen auf dem Schachbrett**

#### *Beim Magnetsensorbrett:*

Die Magnetschalter registrieren jede Figurenbewegung und ermöglichen eine völlig natürliche Spielweise. Sie können die Figuren verschieben oder durch Anheben von einem Feld auf das andere setzen.

Die ausgeführten Züge werden auf der LCD Anzeige, auf dem Fernsehschirm oder am PC, falls angeschlossen, angezeigt.

#### *Beim Drucksensorbrett:*

Alle Züge, die Sie auf dem Drucksensorbrett ausführen, werden bei leichtem Druck auf die entsprechenden Felder, automatisch im Super System registriert und auf der LCD Anzeige des Schachbrettes, auf dem Fernsehschirm oder am PC, falls diese Geräte angeschlossen sind, angezeigt.

#### **Bemerkung:**

Beide Schachbretter können die vom Super System kommenden Signale empfangen und alle Züge, die auf dem Spielfeld ausgeführt wurden, an das Super System weiterleiten. Beide Schachbretter enthalten kein Schachprogramm.

### **2. Schlagen von Figuren**

Sobald eine Figur geschlagen werden soll, entfernen Sie diese Figur vom Feld und setzen Sie die schlagende Figur mit leichtem Druck auf das Feld).

### **3. Rochade**

Machen Sie zuerst den Königszug und dann den Turmzug, indem Sie die beiden Figuren auf die entsprechenden Felder setzen.

#### 4. Bauernumwandlung

Sobald einer Ihrer Bauern die gegnerische Grundlinie erreicht, erscheint in der LCD Anzeige "Pr o?". Wechseln Sie den Bauern mit der gewünschten Figur aus und drücken Sie dann die entsprechende Figurensymboltaste.

#### 5. Unerlaubte Züge

- a) Machen Sie einen illegalen Zug, so leuchtet beim Magnetsensorbrett das ERROR Lämpchen auf und die LCD Anzeige springt auf das Ausgangsfeld zurück. Ihre Fehleingabe können Sie dadurch korrigieren, indem Sie die Figur auf das angezeigte Ausgangsfeld setzen. Führen Sie dann einen legalen Zug aus.  
Beim Drucksensorbrett leuchtet in der LCD Anzeige zuerst "Er r" auf und dann das Ausgangsfeld. Nehmen Sie auch hier die Fehleingabe zurück, indem Sie die Figur mit leichtem Druck auf das Ausgangsfeld setzen.
- b) Stellen Sie nach dem Setzen Ihrer Figur fest, dass Sie einen Fehler gemacht haben, dann können Sie diesen Zug wie folgt korrigieren:  
Beim Magnetsensorbrett setzen Sie diese Figur auf das Ausgangsfeld zurück und machen dann einen anderen, für Sie günstigeren Zug.  
Beim Drucksensorbrett nehmen Sie Ihren ungünstigen Zug zurück, indem Sie die TAKE BACK Taste drücken und den Zug mit Druck, wie angezeigt, auf das Ausgangsfeld zurücksetzen.
- c) Machen Sie einen Fehler beim Ausführen eines Computerzuges (korrekte Figur aber falsches Feld), setzen Sie, wenn Sie mit dem Magnetsensorbrett spielen, die richtige Figur auf das vom Computer angezeigte Endfeld. Machen Sie aber einen illegalen Computerzug, muss die Figur zuerst auf das Ausgangsfeld gesetzt werden. Drücken sie dann die TRACE FORWARD Taste des Schachcomputers, damit der korrekte Computerzug angezeigt wird. Führen sie diesen Zug auf dem Schachbrett aus.  
Beim Drucksensorbrett nehmen Sie in jedem Fall den falsch ausgeführten Zug durch Druck auf die TAKE BACK Taste zurück. Drücken Sie dann die TRACE FORWARD Taste des Schachcomputers, damit dieser den bereits ausgeführten Zug nochmals anzeigt. Dies wird auch am TV oder PC Bildschirm angezeigt. Führen Sie nun den richtigen Computerzug auf Ihrem Schachbrett aus.

### VII. LISTE DER BEDIENUNGSTASTEN

Nachfolgend sind alle Funktions-Tasten der beiden Schachbretter in alphabetischer Folge aufgeführt und kurz erklärt. Die Beschriftungen der Funktions-Tasten sind in einigen Fällen für Magnetsensor- und Drucksensorbrett unterschiedlich. Aus diesem Grund ist die Tastenbeschriftung in der nachstehenden Liste doppelt aufgeführt; in **BLOCKSCHRIEF** stehen die Tasten für des Magnetsensorbrett und darunter in normaler Schrift die Tasten für das Drucksensorbrett.

<b>TASTEN:</b>	<b>ERKLÄRUNG:</b>
1. <b>AUTOCLOCK</b> Taste: Autoclock Taste	Übertragung der Zeitanzeigen für beide Seiten zum TV oder PC
2. <b>B/W</b> Taste: Color Taste	Wechsel der Figurenfarbe (siehe <b>VERIFY/SET UP</b> Modus)
3. <b>"GLOCKE"</b> Taste: Sound Taste	Ton ein- und ausschalten
4. <b>BISHOP = LÄUFER =</b>	Figurensymbol Taste (siehe <b>VERIFY/SET UP</b> Modus)
5. <b>BOARD</b> Taste: Send Board Taste	Sendet aufgestellte Spielstellung zum TV oder PC
6. <b>"CL"</b> Taste: Clear Taste	Lösch-Taste; zum Löschen der LCD Anzeige oder der Spielfelder wenn im <b>VERIFY/SET UP</b> Modus

- |     |  |   |
|-----|--|---|
| 7.  | <b>GAME Taste:</b><br>Send Game Taste      | Sendet Spielstellung an PC oder TV  |
| 8.  | <b>GO Taste:</b>                           | <b>NUR BEIM DRUCKSENSOR BRETT</b><br>Verlassen der VERIFY/SET UP Funktion   |
| 9   | <b>HUMAN Taste:</b><br>Human/Video Taste   | Kommunikations Modus wenn mit PC verbunden  |
| 10. | <b>"I" Taste:</b><br>Info Taste            | Informations Taste, Zeit- und Zuganzeige für jede Seite   |
| 11. | <b>INTERFACE Taste:</b><br>Interface Taste | Kontrolliert die Signale zwischen Schachbrett - TV oder PC  |
| 12. | <b>KING = KÖNIG =</b>                      | Figurensymbol Taste (siehe VERIFY/SET UP Modus)   |
| 13. | <b>KNIGHT = SPRINGER =</b>                 | Figurensymbol Taste (siehe VERIFY/SET UP Modus)   |
| 14. | <b>LOCK Taste:</b>                         | <b>NUR BEIM MAGNETSENSOR BRETT</b><br>Schaltet die Betätigung der Funktions-Tasten des Magnetsensorbrettes aus                                      |
| 15. | <b>"NG" Taste:</b><br>New Game Taste       | <b>NEW GAME Taste = Neues Spiel</b><br><br>Die Einstellung SPIELER gegen COMPUTER und SPIELER gegen SPIELER wird in diesem Kapitel auch beschrieben |
| 16. | <b>PAWN = BAUER =</b>                      | Figurensymbol Taste (siehe VERIFY/SET UP Modus)   |
| 17. | <b>QUEEN = DAME =</b>                      | Figurensymbol Taste (siehe VERIFY/SET UP Modus)   |
| 18. | <b>REPLAY Taste:</b><br>Replay Taste       | Automatische Spielwiderholung   |
| 19. | <b>RESTORE Taste:</b><br>Restore Taste     | Spiel aus dem Speicher abrufen (siehe auch TRACE FORWARD Modus)   |
| 20. | <b>"S" Taste:</b><br>Set up Taste          | SET UP Taste = Spielposition eingeben   |
| 21. | <b>SIDE Taste</b><br>Side Taste            | Wahl der Spielfarbe oder Einstellen des PLAYER/PLAYER Modus   |
| 22. | <b>" ← " Taste:</b><br>Take Back Taste     | TAKE BACK Taste = Zugzurücknahme  |
| 23. | <b>" → " Taste:</b><br>Trace Forward Taste | TRACE FORWARD Taste = Gespeicherte Züge/Partien werden angezeigt  |
| 24. | <b>"V" Taste:</b><br>Verify Taste          | VERIFY Taste = Figurenstellung überprüfen   |
| 25. | <b>VIDEO Taste:</b><br>Human/Video Taste   | Interface oder Default Modus in Verbindung mit dem TV-Interface.  |

## VIII. FUNKTION DER BEDIENUNGSTASTEN

### 1. AUTOCLOCK Taste

Eingabe: AUTOCLOCK Taste → AN → AUTOCLOCK Taste → AUS

Wenn AUTOCLOCK (Auto) an ist, werden die Zeitanzeigen für beide Seiten, jeweils nachdem SCHWARZ den Zug ausgeführt hat, am TV oder PC Bildschirm auf den letzten Stand gebracht (d. h. ohne Übertragungsverzögerung). Bleibt AUTOCLOCK eingeschaltet, werden die Zeitanzeigen automatisch nach jedem Zug auf den neuesten Stand gebracht. Wenn Sie diesen Modus ausschalten möchten, drücken Sie nochmals die AUTOCLOCK Taste.

### 2. B/W = COLOR Taste

In der Grundstellung, die Sie am Bildschirm des TVs oder PCs sehen, stehen die weißen Figuren auf den Reihen 1 und 2 und die schwarzen Figuren auf den Reihen 7 und 8. Wenn Sie mit den schwarzen Figuren spielen möchten, drücken Sie die COLOR Taste. Die Figurenstellung am Bildschirm ist jetzt seitenverkehrt. Drücken Sie nun die GO Taste des Schachcomputers, um den ersten Computerzug für WEISS abzurufen.

Wird die COLOR Taste während des Spiels betätigt (ist nur möglich, wenn der Schachcomputer, falls an das System angeschlossen, nicht rechnet), wechselt das Zugrecht von WEISS auf SCHWARZ bzw. umgekehrt. Durch diese Form des Farbwechsels werden alle vorherigen Züge im Speicherspeicher gelöscht.

Die COLOR Taste wird auch im VERIFY/SET UP Modus eingesetzt, um die Farbe der zu überprüfenden bzw. einzusetzenden Figuren zu wechseln.

### 3. SOUND Taste

Eingabe: SOUND Taste → AN → SOUND Taste → AUS

Wenn Sie einen Zug auf dem Schachbrett ausführen oder eine Funktionstaste betätigen, hören Sie ein akustisches Signal, welches mit der SOUND Taste ein- und ausgeschaltet werden kann.

**Bemerkung:** Mit dem Drücken der NEW GAME Taste wird der SOUND wieder eingeschaltet.

### 4. LÄUFER Taste

Diese Figurensymbol Taste wird im VERIFY/SET UP Modus gebraucht.

### 5. BOARD Taste

Nach Betätigung dieser Taste wird die über den SET UP Modus neu eingegebene oder veränderte Spielstellung vom Schachbrett an den TV oder PC Bildschirm übertragen.

### 6. "CL" = CLEAR Taste:

Diese Taste hat zwei verschiedene Funktionen:

- a) Bei Betätigung der CLEAR Taste können Sie begonnene Eingaben auf der LCD Anzeige Ihres Schachbrettes löschen. Nach dem Löschen, erscheint auf der LCD Anzeige "-- --".
- b) Wenn Sie im SET UP Modus eine Spielstellung neu eingeben wollen, sollten vorher alle Figuren vom Brett entfernt und durch Drücken der CLEAR Taste im Stellungsspeicher gelöscht werden.

### 7. GO Taste - NUR BEIM DRUCKSENSORBRETT

Durch Drücken der GO Taste wird der VERIFY/SET UP Modus beendet.

### 8. GAME Taste

Bei Betätigung dieser Taste wird die momentane Spielstellung zum PC übertragen.

Mit dieser Funktion wird eine Partie auch nachträglich zum PC gesendet und kann von dort gespeichert oder ausgedruckt werden.

## 9. HUMAN Taste

Eingabe: NEW GAME Taste → HUMAN Taste → beliebige FUNKTIONSTASTE

Den HUMAN Modus oder Konversations-Modus kennzeichnet die für den Menschen verständliche Übertragung der Informationen. Dieser Modus wird bevorzugt für die Verbindung Schachbrett und Personal Computer verwendet. Zusätzlich wird die Statistik der Zugberechnung und die Bewertung der Spielposition angezeigt. Der Computer führt auch die von ihm als best ermittelte Hauptvariante einer Spielfolge auf.

## 10. "I" = INFORMATION Taste

Durch die Betätigung der Informations Taste können die nachstehenden Informationen für die am Zug befindliche Farbe abgerufen werden:

### a) Anzeige der verbrauchten Gesamtzeit:

Beispiel: "to t" Die Anzeige der Gesamtzeit ist aktiv und nach ca. 1 Sekunde erscheint die Zeit.  
"06"13" Anzeige der Gesamtzeit für die durch das Farbzeichen angegebene Seite.

### b) Anzeige der momentanen Zugzahl:

Beispiel "CN t" Die Anzeige der momentanen Zugzahl ist aktiv. Nach ca. 1 Sekunde erscheint die Zugzahl.  
"10" In dieser Partie wird der 10. Zug gespielt. Diese Anzeige erscheint nur für die am Zug befindliche Farbe.

Drücken Sie die CLEAR Taste um den Information Modus zu verlassen und die LCD Anzeige zu löschen. Sie können auch den nächsten Zug eingeben, in diesem Fall bleibt aber die Information auf der Anzeige erhalten.

## 11. INTERFACE Taste

Eingabe: INTERFACE Taste → AN ("In t ≡") → INTERFACE Taste → AUS ("In t")

Diese Funktion bestimmt, ob ein Signal vom Schachbrett via TV-Interface an den Fernsehapparat oder den PC gesendet wird. Nur wenn der Interface Modus eingeschaltet ist, werden Signale vom Schachbrett kommend an den TV oder PC Bildschirm übertragen.

## 12. KÖNIG Taste

Diese Figurensymbol Taste wird im VERIFY/SET UP Modus gebraucht.

## 13. SPRINGER Taste

Diese Figurensymbol Taste wird im VERIFY / SET UP Modus gebraucht.

## 14. LOCK Taste - NUR BEIM MAGNETSENSORBRETT

Diese Funktion schaltet die Bedienung der Funktions-Tasten aus. Sie dient als spezielle Vorkehrung um eine Fehlbedienung der Funktions-Tasten zu vermeiden.

### a) Ausschalten der Funktions-Tasten:

Drücken Sie die LOCK Taste und auf der LCD Anzeige erscheint "Lo C". Schieben Sie nun den LOCK Schalter an der linken Seite des Funktionstasten-Gehäuses nach unten. Die Lock Position ist somit gesichert.

### b) Einschalten der Funktions-Tasten:

Schieben Sie den LOCK Schalter nach oben in die Ausgangsposition und drücken Sie die LOCK Taste noch einmal. Auf der LCD Anzeige erscheint jetzt "un Lo". Die Funktions-Tasten können wieder betätigt werden.

### Bemerkung:

Die LOCK Taste kann ausser im VERIFY/SET UP Modus jederzeit betätigt werden.

## 15. "NG" = NEW GAME Taste

Durch die Betätigung der NEW GAME Taste werden alle gespeicherten Informationen gelöscht und die Figuren werden in die Grundstellung gesetzt. Stellen Sie die Figuren dementsprechend auch auf dem Schachbrett in der Grundposition auf.

Die NEW GAME Taste kann jederzeit betätigt werden, in jedem Fall aber bevor Sie ein neues Spiel beginnen.

## **EINSTELLUNG SPIELER gegen COMPUTER:**

- a) Eingabe am Schachcomputer: - NEW GAME Taste → LEVEL Taste → MOVES Taste →
- b) Eingabe am Schachbrett: - NEW GAME Taste → SIDE Taste → falls Sie WEISS Spielen, führen Sie den ersten Zug aus, oder:  
- NEW GAME Taste → SIDE Taste → dann GO Taste des Schachcomputers um den ersten Computerzug abzurufen.

**Bemerkung:** Beim Drucksensorbrett muss die INTERFACE Taste vor der SIDE Taste gedrückt werden.

- a) Überprüfen Sie nochmals die Kabelverbindungen wie unter III. e) beschrieben. Die Figuren sind in der Grundstellung auf dem Schachbrett aufgestellt. Drücken Sie die NEW GAME Taste des Schachcomputers und wählen Sie die gewünschte Spielstufe mit der LEVEL Taste. (Die Funktions-Tasten des Schachcomputers sind in der jeweiligen Bedienungsanleitung ausführlich beschrieben).  
Drücken Sie dann die MOVES Taste bis in der LCD Anzeige "in t ≡" erscheint. Der Schachcomputer ist nun bereit Signale vom Schachbrett zu empfangen.
- b) Drücken Sie jetzt die NEW GAME Taste des Schachbrettes. Wenn Sie WEISS spielen, drücken Sie die SIDE Taste bis die LCD Anzeige "SE nd" mit dem weissen und schwarzen Balken darunter anzeigt. Führen Sie nun den ersten Zug für WEISS aus.

Wenn Sie SCHWARZ spielen möchten, drücken Sie die SIDE Taste bis die LCD Anzeige "SE nd" mit den weissen und schwarzen Balken darunter anzeigt. Drücken Sie dann die GO Taste des Schachcomputers um den ersten Computerzug für WEISS abzurufen.

### **Bemerkung:**

Sollten Sie Besitzer eines Novag Schachcomputers der ersten Generation sein, drücken Sie, falls ein Farbwechsel gewünscht wird, die folgende Tastenkombination auf Ihrem Schachbrett:

Wenn Sie WEISS spielen: NEW GAME Taste → SIDE Taste bis die LCD Anzeige "SE nd" mit einem weissen Balken darunter anzeigt.

Wenn Sie SCHWARZ spielen: NEW GAME Taste → SIDE Taste bis die LCD Anzeige "SE nd" mit einem schwarzen Balken darunter anzeigt.

## **EINSTELLUNG SPIELER gegen SPIELER:**

Eingabe: NEW GAME Taste → SIDE Taste → Zugeingabe

Für die SPIELER/SPIELER Einstellung benötigen Sie den Schachcomputer nicht. Schalten Sie diesen aus und ziehen Sie das Kommunikations-Kabel aus der Buchse, die mit "CHESS COMPUTER" beschriftet ist. Alle weiteren Kabelverbindungen bleiben, wie bereits früher beschrieben, bestehen.

Drücken Sie jetzt die NEW GAME Taste und ein kurzes Blinken der Schachbrettgrafik am Bildschirm bestätigt, dass Ihr Super System spielbereit ist.

Drücken Sie dann die SIDE Taste und in der LCD Anzeige erscheint "-- --" mit dem weissen und schwarzen Balken darunter. WEISS kann nun den ersten Zug auf dem Schachbrett ausführen. Alle auf dem Schachbrett ausgeführten Züge werden zum TV oder PC Bildschirm übertragen.

### **16. BAUER Taste**

Diese Figurensymbol Taste wird im VERIFY/SET UP Modus gebraucht.

### **17. DAME Taste**

Diese Figurensymbol Taste wird im VERIFY/SET UP Modus gebraucht.

## 18. **REPLAY Taste:**

Die REPLAY Funktion ermöglicht eine Partiewiederholung. Die gespeicherten Züge werden mit einer Verzögerung von 5 Sekunden nacheinander angezeigt.

### a) **Eingabe beim Drucksensorbrett:**

Drücken Sie die REPLAY Taste und auf der LCD Anzeige erscheint "bE G". Die gespeicherten Züge werden auf die Ausgangsposition gesetzt und automatisch nacheinander am TV oder PC Bildschirm angezeigt

#### **Bemerkung:**

Die Figuren müssen nicht in die Grundstellung zurück gesetzt werden. Wenn alle Züge vom Computer auf dem Bildschirm angezeigt sind, können Sie das Spiel fortsetzen, indem Sie den nächsten Zug ausführen.

### b) **Eingabe beim Magnetsensorbrett:**

Drücken Sie die REPLAY Taste und stellen Sie alle Figuren in der Grundstellung auf, jetzt erscheint in der LCD Anzeige "bE G". Die gespeicherten Züge werden nun automatisch auf dem TV oder PC Bildschirm angezeigt. Möchten Sie von der wiederholten Stellung aus weiter spielen, müssen die Figuren dementsprechend aufgestellt werden. Jetzt können Sie Ihren nächsten Zug eingeben.

## 19. **RESTORE Taste**

Durch die Betätigung der RESTORE Taste wird die gesamte Spielposition in die Ausgangsstellung zurückgesetzt. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie eine bestimmte Spielstellung über SET UP eingegeben haben und nach verschiedenen Lösungen suchen möchten.

### a) **Eingabe wenn Schachcomputer und Schachbrett an das Super System angeschlossen sind:**

Drücken Sie die RESTORE Taste und setzen Sie die Figuren ohne Druck (gilt für beide Schachbretter) in die Grundstellung. Auf der LCD Anzeige erscheint "bE G" und am TV oder PC Bildschirm sind die Figuren in der Grundstellung aufgestellt. Drücken Sie die REFEREE Taste des Schachcomputers ("RE F ≡ ") damit der Computer nicht weiterrechnet, und dann die TRACE FORWARD Taste des Schachbrettes. Die Züge erscheinen bei jedem Druck auf die TRACE FORWARD Taste in der LCD Anzeige. Führen Sie die Züge dementsprechend auf dem Schachbrett aus, diese werden dann am TV oder PC Bildschirm übertragen. Wenn keine Züge mehr im Spielspeicher sind, erscheint "En d" in der LCD Anzeige.

Wenn Sie die Partie weiter spielen wollen, drücken Sie nochmals die REFEREE Taste ("RE F") und führen dann Ihren nächsten Zug aus oder drücken die GO Taste des Schachcomputers um den nächsten Computerzug abzurufen.

### b) **Eingabe wenn nur das Schachbrett an das Super System angeschlossen ist:**

Drücken Sie die RESTORE Taste und "bE G" erscheint in der LCD Anzeige. Stellen Sie die Figuren ohne Druck in die Ausgangsposition und drücken Sie die TRACE FORWARD Taste. Führen Sie die in der LCD Anzeige angezeigten Züge auf dem Schachbrett aus bis "En d" in der LCD Anzeige erscheint. Wenn Sie wünschen, können Sie Ihre Partie weiterspielen.

## 20. **TURM Taste**

Diese Figurensymbol Taste wird im VERIFY/ SET UP Modus gebraucht.

## 21. **"S" = SET UP Taste**

In der SET UP Funktion können Sie Figuren aus dem Spiel entfernen, einsetzen oder versetzen.

Es können alle legalen Stellungen eingegeben werden. Bei der Eingabe von unmöglichen Stellungen erscheint in der LCD Anzeige "VE r". Überprüfen Sie dann im VERIFY Modus die Spielposition und korrigieren Sie dieselbe im SET UP Modus.

### a) **Eingeben einer Spielstellung:**

- Drücken Sie die SET UP Taste, in der LCD Anzeige erscheint "SE t".
- Entfernen Sie alle Figuren vom Brett und drücken Sie die CLEAR Taste, damit werden die Figuren im Speicher gelöscht.
- Die Auswahl der Figurenart erfolgt über die Figurensymbol Taste. Stellen Sie die entsprechende Figur auf das gewünschte Spielfeld. (Figurenposition sollte mit der LCD Anzeige übereinstimmen).
- Die Auswahl der Farbe erfolgt mit der COLOR Taste.

- Beim Drucksensorbrett drücken Sie auf die GO Taste um den Set Up Modus zu verlassen. Beim Magnetsensorbrett schliesst der Druck auf die SET UP Taste die Eingabe ab.
- Damit die neue Spielstellung an den TV oder PC Bildschirm übertragen wird, drücken Sie die BOARD Taste.
- Drücken Sie, falls nötig, die COLOR Taste, um die Farbe des nächsten Zuges zu bestimmen. In der LCD Anzeige erscheint "-- --". Sie können nun den nächsten Zug ausführen oder über die GO Taste des Schachcomputers einen Computerzug abrufen.

**b) Entfernen von Figuren:**

- Drücken Sie die SET UP Taste.
- Beim Drucksensorbrett entfernen Sie die Figuren, indem Sie sie mit leichtem Druck vom Brett entfernen. Beim Magnetsensorbrett werden die Figuren ohne Druck entfernt.
- Der Druck auf die GO Taste bzw. SET UP Taste schliesst die Umsetzung von Figuren ab.
- Übertragung der Spielstellung: Druck auf die BOARD Taste.

**c) Einsetzen und Verändern von Figuren:**

- Drücken Sie die SET UP Taste.
- Jede auf dem Spielfeld befindliche Figur wird umgesetzt, indem Sie die gewünschte Figur wie bei einem normalen Zug von einem Feld auf das andere setzen.
- Beim neu Einsetzen einer Figur, drücken Sie die Figurensymbol Taste und setzen die Figur auf das gewünschte Feld.
- Um diesen Modus zu verlassen, drücken Sie die GO Taste bzw. SET UP Taste.
- Übertragung der Spielstellung: Druck auf die BOARD Taste.

**21. SIDE Taste**

Mit der SIDE Taste wählen Sie zu Spielbeginn die Farbe, mit der Sie spielen möchten oder Sie können den SPIELER/SPIELER bzw. SPIELER/COMPUTER Modus wählen.

**SPIELER/SPIELER Modus:**

Drücken Sie die SIDE Taste bis in der LCD Anzeige "SE nd" mit dem weissen und schwarzen Balken erscheint.

**SPIELER/COMPUTER Modus:**

Bei der zweiten Generation der Novag Schachcomputer, drücken Sie die SIDE Taste bis in der LCD Anzeige "SE nd" mit dem weissen und schwarzen Balken erscheint.

Bei der ersten Generation der Novag Schachcomputer, drücken Sie wenn Sie WEISS spielen möchten, die SIDE Taste bis "SE nd" mit dem weissen Balken erscheint. Wenn Sie SCHWARZ spielen möchten, drücken Sie die SIDE Taste bis "SE nd" mit dem schwarzen Balken erscheint.

**Bemerkung:**

Wenn mit dem Drucksensorbrett gespielt wird, muss immer die INTERFACE Taste vor der SIDE Taste gewählt werden.

**22. " ← " = TAKE BACK Taste**

Die TAKE BACK Taste erlaubt Ihnen Züge zurückzunehmen, um einen schwachen oder ungünstigen Zug zu korrigieren oder eine andere Strategie einzuschlagen. Sie können alle gespielten Züge zurücknehmen. Wenn Sie aber mit der SET UP oder COLOR Funktion Figurenpositionen bzw. die Farbe geändert haben, dann sind alle Züge vor der Veränderung gelöscht und Sie können mit TAKE BACK die Züge nur bis zu dieser Position zurücknehmen.

Eingabe: TAKE BACK Taste → Zug zurücknehmen

Nach Betätigung der TAKE BACK Taste zeigt die LCD Anzeige an, welcher Halbzug zurückzunehmen ist. Führen Sie diesen Zug auch auf dem Schachbrett aus. Wenn Sie alle gespielten Züge zurückgenommen haben, erscheint in der LCD Anzeige "bE G".

Möchten Sie das Spiel fortsetzen, drücken Sie die GO Taste des Schachcomputers um einen Computerzug abzurufen oder führen Ihren nächsten Zug aus.

### 23. "→" = TRACE FORWARD Taste

Wie bereits in vorhergehenden Abschnitten erwähnt, können Sie mit der RESTORE Taste eine gespeicherte Partie in die Ausgangsposition zurücksetzen oder mit der TAKE BACK Taste Züge zurücknehmen.

Eingabe: RESTORE oder TAKE BACK Taste → TRACE FORWARD → Zug ausführen

Um zurückgenommene Züge wieder vorwärts abrufen zu können, drücken Sie die TRACE FORWARD Taste und führen den jeweiligen Zug auf dem Brett aus. Befinden sich keine weiteren Züge im Speicher, erscheint in der LCD Anzeige "En d".

#### **Bemerkung:**

Falls ein Schachcomputer an das System angeschlossen ist, drücken Sie die REFEREE Taste (damit der Computer nicht weiterrechnet), bevor Sie die TRACE FORWARD Taste betätigen.

### 24. "V" = VERIFY Taste

Mit der VERIFY Funktion können Sie Figuren und ihre Feldposition überprüfen. Nach Eingabe einer neuen Spielstellung im SET UP Modus, empfiehlt es sich, diese mit der VERIFY Funktion zu überprüfen.

Eingabe: VERIFY Taste → COLOR Taste (wenn nötig) → Figurensymbol Taste → VERIFY Taste oder GO Taste (zum Verlassen der Funktion).

Nach Betätigung der VERIFY Taste erscheint in der LCD Anzeige "VE r". Falls gewünscht, drücken Sie die COLOR Taste, um die Farbe zu wechseln.

Es gibt zwei Möglichkeiten, um die Figuren zu überprüfen:

- a) Drücken Sie die Figurensymbol Taste der zu überprüfenden Figur. In der LCD Anzeige erscheint das Symbol der Figur und deren Feldposition. Befindet sich keine weitere Figur derselben Art auf dem Spielfeld, erscheint "no nE" in der Anzeige.
- b) Beim Drucksensorbrett drücken Sie mit der Figur auf das zu überprüfende Feld. In der LCD Anzeige erscheint das Figurensymbol und die Feldposition.

Beim Magnetsensorbrett heben Sie die zu überprüfende Figur an und in der LCD Anzeige erscheint die Figurenfarbe und Feldposition.

(Sollte das Feld nicht besetzt sein, erscheint lediglich die Feldposition in der Anzeige.)

Verlassen Sie diesen Modus indem Sie die VERIFY Taste (für Magnetsensorbrett) oder die GO Taste (für Drucksensorbrett) drücken.

### 25. VIDEO Taste

Die VIDEO Funktion wird zur Übertragung der Daten beim Anschluss an einen Fernsehapparat benötigt. Wird keine besondere Eingabe gemacht, so ist die VIDEO Funktion voreingestellt und muss nicht jedesmal bei Spielbeginn eingestellt werden.

Wenn Sie aber zuvor die HUMAN Funktion gebraucht haben, muss die VIDEO Taste gedrückt werden, um in die VIDEO Funktion zurückzukommen.

## IX. BEDIENUNGSPROBLEME

Die NOVAG Schachbretter unterlagen bei der Fertigung einer strengen Qualitätskontrolle, um eine einwandfreie Funktion zu gewährleisten. Falls bei der Bedienung Probleme auftauchen, prüfen Sie anhand der nachstehenden Punkte und der Bedienungsanleitung, ob ein Bedienungsfehler vorliegt.

1. Überprüfen Sie alle Kabelverbindungen und vergewissern Sie sich, ob alle Kabelenden richtig in der Buchse sitzen.
2. Überprüfen Sie bei Spielbeginn, ob alle Ein- Ausschalter auf ON geschaltet sind. (Alle Geräte des Super Systems, die an die Verteilerbox angeschlossen sind, müssen eingeschaltet sein.)

3. Überprüfen Sie die Wahl des Fernsehkanals und versuchen Sie den richtigen Kanal einzustellen.
4. Überprüfen Sie die Tasteneingabe am Schachcomputer zu Spielbeginn. (Druck auf die MOVES Taste - "int ≡ " muss in der LCD Anzeige des Schachcomputers erscheinen.)
5. Bevor Sie den ersten Zug ausführen, prüfen Sie, ob in der LCD Anzeige "SE nd" mit dem weissen und schwarzen Balken erscheint.

Falls Sie mit einem NOVAG Schachcomputer der ersten Generation spielen, muss die Farbwahl für WEISS/SCHWARZ einzeln eingestellt werden. (siehe VI. 22 SIDE Taste)

**Bemerkung:** Wenn Sie vorübergehend ein Gerät nicht benutzen wollen, schalten Sie dieses aus, indem Sie das entsprechende Kabel aus der Buchse der Verteilerbox ziehen.

Bewahren Sie die Verpackung Ihres Novag Schachbrettes auf, damit Sie es im Falle einer erforderlichen Reparatur in der Originalverpackung an die Novag Kundendienststation einsenden können.

Garantiereparaturen und Reparaturen nach Ablauf der Garantiezeit werden von der auf der Garantiekarte angegebenen NOVAG-Kundendienststation sachgemäß, unter Verwendung von NOVAG-Originalersatzteilen, ausgeführt. Die Versandkosten gehen zu Lasten des Einsenders.

Änderungen im Sinne des technischen Fortschritts vorbehalten.

Die Novag Schachbretter wurden nach bewährtem Qualitäts- und Sicherheitsstandard von Novag Industries Ltd. hergestellt und entsprechen der Europäischen Sicherheitsnorm CE-EN 71 für welche der Importeur, dessen Name auf der beigegefügtten Garantiekarte vermerkt ist, garantiert. Eignet sich nicht für Kinder unter 36 Monaten.

**NOVAG ®**  
ist das eingetragene Warenzeichen für  
NOVAG INDUSTRIES LIMITED,  
Rm. 906-910, 9th/Fl. Kornhill Metro Tower,  
1 Kornhill Road, Quarry Bay,  
Hong Kong

Fax: 567 5003 Tel: 568 2263  
Tlx: 74018 HOMIT HX

Copyright © 1991 NOVAG INDUSTRIES LIMITED.  
Hong Kong

## **ERGÄNZUNG ZUR BEDIENUNGSANLEITUNG FÜR NOVAG SCHACHBRETTER**

**Siehe unter:** IV.2. Die Verbindung der Schachbretter mit dem Super System.

**Beispiel:** Schachbrett - Verteilerbox - Schachcomputer

Verbinden Sie die Geräte mit Hilfe der beigefügten Verbindungskabel. (Beschreibung der Kabelanwendung finden Sie unter IV.3.).  
Zur Stromversorgung brauchen Sie für die Schachbretter einen 9 Volt DC Adapter (8210) und einen zweiten Adapter zur Stromversorgung der Schachcomputer.

- Für den Betrieb des Novag SUPER VIP und SUPER NOVA brauchen Sie den Novag 9 Volt DC Adapter (8210).
- Für den Betrieb des Novag SUPER FORTE C und SUPER EXPERT C sowie des Novag DIABLO und SCORPIO brauchen Sie den Novag 8.5 Volt AC Adapter (8220). Zusätzlich werden die Schachbretter wie oben erwähnt, mit einem 9 Volt DC Adapter (8210) betrieben.

Bitte beachten Sie, dass weder die Schachbretter noch die Schachcomputer mit Batterien betrieben werden können.

**WICHTIG:** Bitte stecken Sie niemals den 8.5 Volt AC Adapter in die Adapterbuchse der Schachbretter, dies könnte Komponenten beschädigen. Gebrauchen Sie **nur** den 9 Volt DC Adapter für den Betrieb der Schachbretter.