

ELECTRONIC CHAMPION

BACKGAMMON™

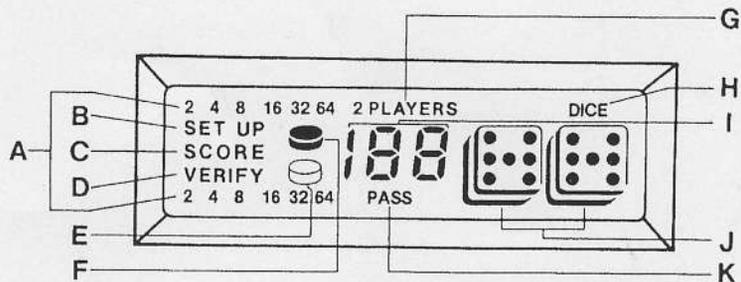
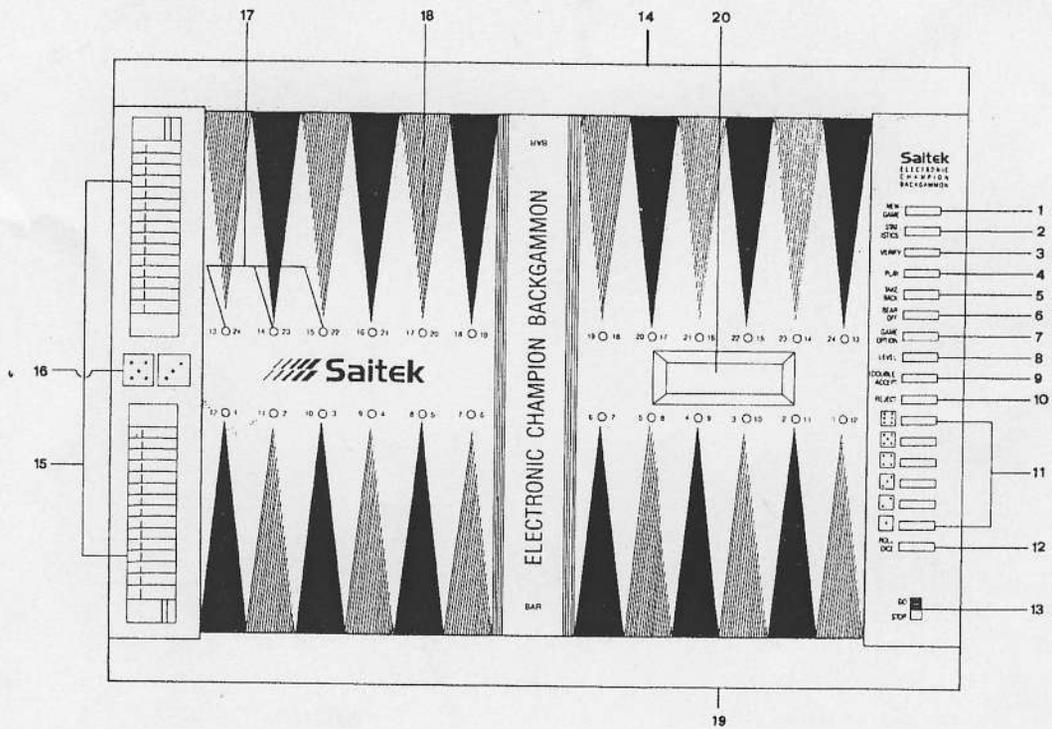
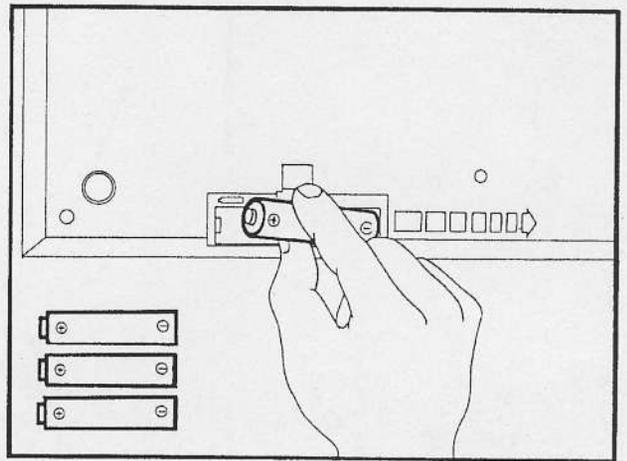
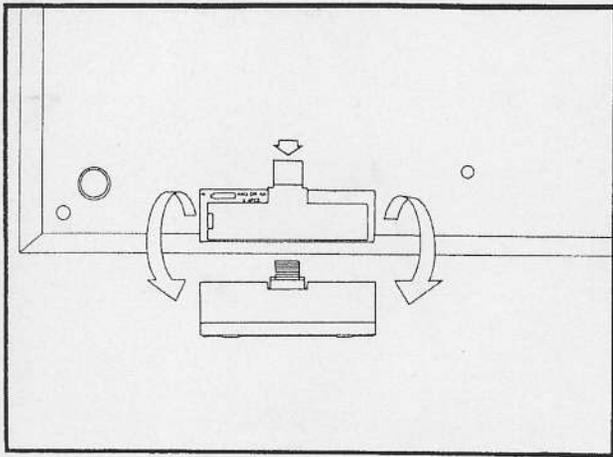
14 ● 23

15 ● 22

16 ● 21

17 ● 20

 **Saitek™**



Bedienungsanleitung

INHALTSVERZEICHNIS

BESCHREIBUNG DES GERÄTES

EINLEITUNG

KURZBEDIENUNGSANLEITUNG

3.12 Neues Spiel

3.13 Spielunterbrechung

3.14 Stromsparschaltung

3.15 Spielstufen

1. SPIELREGELN

- 1.1 Grundposition
- 1.2 Ziehen der Steine
- 1.3 Blockierte Punkte
- 1.4 Spielfeldeinteilung
- 1.5 Schlagen eines Steines
- 1.6 Wiedereinsetzen von Steinen
- 1.7 einen Punkt "machen"
- 1.8 Herauswürfeln
- 1.9 Gammon und Backgammon
- 1.10 Verdopplungswürfel

2. VERWANDTE SPIELE

- 2.1 Jacquet
- 2.2 Trictrac
- 2.3 Moultezim
- 2.4 Plakoto

3. BEDIENUNG DES GERÄTS

- 3.1 Batterien
- 3.2 Spiel gegen den Computer
- 3.3 Spielbeginn
- 3.4 Ausführung der Züge
- 3.5 Schlagen eines Steines
- 3.6 Herauswürfeln
- 3.7 Computerzüge
- 3.8 Fehlerkorrektur
- 3.9 Passen
- 3.10 Verdoppeln
- 3.11 Spielstandsanzeige

4. SPIELOPTIONEN

- 4.1 Spielversion
- 4.2 Spielstil
- 4.3 Kontrollton
- 4.4 Spielmodus
- 4.5 Spielrichtung
- 4.6 Stellungsaufbau
- 4.7 Zusammenfassung

5. SONDERFUNKTIONEN

- 5.1 Spielüberwachung
- 5.2 Seitenwechsel/Zugvorschläge
- 5.3 Statistikfunktion
- 5.4 Manuelles Würfeln
- 5.5 Stellungsüberprüfung
- 5.6 Stellungsaufbau

6. TECHNISCHE EIGENSCHAFTEN

- 6.1 ACL-Taste
- 6.2 Batteriewechsel
- 6.3 Pflege des Geräts
- 6.4 Technische Daten

7. FEHLERSUCHE

(C) 1990 Saitek Ltd.
(Ein Unternehmen der SciSys-Gruppe)

Saitek und Electronic Champion Backgammon
sind Warenzeichen der Saitek Ltd.

BESCHREIBUNG DES GERÄTES

TASTEN (Abb. 2, 2a)

- | | |
|--|--|
| <p>1. NEW GAME Neues Spiel; Aufbau der Grundposition</p> <p>2. STATISTICS Anzeige des Pip-Counts. Drücken von ACCEPT oder ROLL DICE für detaillierte Informationen</p> <p>3. VERIFY Brettstellung kontrollieren</p> <p>4. PLAY Abbruch des Rechenvorganges, Seitenwechsel, Zugvorschlag</p> <p>5. TAKE BACK Zugrücknahme</p> <p>6. BEAR OFF Abtragen eines Steines aus dem Heimfeld</p> <p>7. GAME OPTION Dient in Verbindung mit REJECT zur Einstellung von:</p> <p style="margin-left: 20px;">a. Spielversion:
Backgammon (G0)
Jacquet - 1 (G1)
Jacquet - 2 (G2)
Trictrac (G3)
Moultezim (G4)
Plakoto (G5)</p> <p style="margin-left: 20px;">b. Spielstil:
standard (H0)
konservativ (H1)
aggressiv (H2)</p> <p style="margin-left: 20px;">c. Ton:
an (So)
aus (nS)</p> <p style="margin-left: 20px;">d. Anzahl Spieler
ein Spieler (1PL)
zwei Spieler 2 PLAYERS</p> <p style="margin-left: 20px;">e. Spielrichtung [= oder =]</p> <p style="margin-left: 20px;">f. Stellungsaufbau (SET UP)</p> <p>8. LEVEL Wahl der Spielstufe (0-9) in Verbindung mit REJECT und ACCEPT</p> <p>9. DOUBLE/ACCEPT Verdoppeln oder Verdopplung annehmen; gewählte Spielstufe eingeben; gewählte Spieloption eingeben</p> | <p>10. REJECT a. Verdopplung ablehnen
b. mit GAME OPTION Spielarten einstellen
c. nach NEW GAME Spielstand löschen
d. mit LEVEL Spielstufe wählen</p> <p>11. Würfel-symbole Eingabe der Augen beim manuellen Würfeln</p> <p>12. ROLL DICE Betätigung der elektronischen Würfel; Bestätigung der eingegebenen Augen bei manuellem Würfeln</p> <p>13. GO/STOPE in- bzw. Ausschalten des Computers</p> <p>14. ACL stellt werksseitig vorgegebene Grundeinstellung ein (auf der Geräterückseite)</p> |
|--|--|

LEUCHTDIODEN/BEDIENUNGSELEMENTE

15. Mulde zur Aufbewahrung von je 15 weißen und schwarzen Steinen
16. Würfel für den manuellen Spielbetrieb
17. Leuchtdioden für die Zuganzeige
18. Drucksensorbrett
19. **Batteriefach** (Rückseite des Gerätes)
20. **LCD-Anzeige** (Abb. 2a) für:
- a. Stand des Verdopplungswürfels
 - b. Eingabe von Stellungen
 - c. Spielstand (gesamt)
 - d. Stellungsüberprüfung
 - e. Weiß am Zuge
 - f. Schwarz am Zuge
 - g. Spieler gegen Spieler oder Spieler gegen Computer
 - h. Aufforderung zum Würfeln (blinkt)
 - i. Spielstand, Stellungsüberprüfung, Statistikfunktion, Meldungen
 - j. Würfelanzeige
 - k. Passen (kein legaler Zug möglich)

EINLEITUNG

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf Ihres Saitek Electronic Champion Backgammon™. Diese begleitende Broschüre soll Ihnen den neuen, elektronischen Spielpartner mit seinen vielfältigen Ausstattungsmerkmalen näherbringen, damit er Ihnen viele Stunden ungetrübter Spielfreude schenken kann.

Die Ursprünge des Backgammon reichen ungefähr 5000 Jahre zurück. In all den Jahren hat es bei nur geringen Veränderungen nichts von seinem Unterhaltungswert eingebüßt und sich zu einem der beliebtesten Brettspiele der Welt entwickelt.

Vielleicht ist es die unterhaltende Mischung von Glück und Können, das die eigenartige Faszination dieses Spiels ausmacht. Anders als beim Schach oder sonstigen strategischen Spielen kann mit etwas Würfelglück selbst der Anfänger erfahrene Spieler besiegen; letztere wiederum werden durch ein besseres positionelles Verständnis und die Anwendung der Wahrscheinlichkeitsgesetze das Spiel in der Regel zu ihren Gunsten wenden können.

Ihr Saitek Electronic Champion Backgammon kennt alle Spielregeln und weiß eine ganze Menge über die Strategie des Spiels. Dabei spielt er immer sehr schnell, so daß Sie nie lange auf den Gegenzug des Computers warten müssen. Sie können den Spielstil Ihres elektronischen Gegners verändern und ihn defensiv, aggressiv oder positionell spielen lassen. So lernen Sie die verschiedenen Vorgehensweisen kennen, die Ihnen auch im Spiel gegen Menschen begegnen werden.

Der Electronic Champion Backgammon beherrscht auch einige verwandte Spiele, die in anderen Ländern ebenfalls sehr beliebt sind. Neben dem traditionellen Backgammon können Sie Jacquet in zwei Variationen, das französische Trictrac, das türkische Moultezim und das in Griechenland populäre Plakoto spielen. Die entsprechenden Regeln finden Sie in Kapitel zwei dieser Anleitung.

Das Gerät enthält stromsparende, modernste elektronische Bauteile. Mit einem Satz Batterien können Sie mehr als hundert Stunden spielen. Es verfügt über ein automatisches Sensorbrett und erkennt direkt die Züge, die Sie auf dem Brett ausführen. Ein Langzeitspeicher sorgt dafür, daß Sie eine Partie jederzeit unterbrechen und später wieder aufnehmen können.

KURZBEDIENUNGSANLEITUNG

Die nachstehende Kurzübersicht ist für diejenigen von Ihnen gedacht, die schon über einige Backgammon- und Computerkenntnisse verfügen. Detaillierte Informationen über die Backgammon-Regeln finden Sie in Kapitel eins; in den Kapiteln drei bis fünf werden Sie mit den Funktionen des Computers vertraut gemacht.

Zunächst benötigen Sie vier Mignon-Batterien, die Sie gemäß Abbildung 1 einsetzen müssen. Nach dem Aufbau der Grundstellung schalten Sie das Gerät ein. In dem LCD-Anzeige wird jetzt folgendes sichtbar (evtl. noch einmal **NEW GAME** drücken):

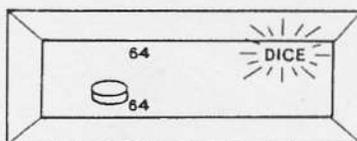


Abb. 3

Drücken Sie nun **ROLL DICE**, um mit dem Spiel zu beginnen. Im Sichtfenster erscheinen beide Würfel - Schwarz links, Weiß rechts -. Der Spieler, der die höhere der beiden Zahlen gewürfelt hat, beginnt das Spiel, indem er seine und auch die vom Gegner gewürfelte Zahl zieht. Beispiel: 4, 6 = Weiß zieht zuerst; 6, 4 = Schwarz fängt an. Die Züge werden wie folgt ausgeführt: Drücken Sie einen Ihrer Steine leicht an (Sie hören einen Summton, und die Diode dieses Punktes leuchtet auf) und bewegen Sie ihn zum gewünschten Zielpunkt, wo Sie ihn mit leichtem Druck absetzen. Ein Summton und das Erlöschen der Diode des Ausgangspunktes zeigen eine korrekte Zugausführung an.

Normalerweise spielt der Computer mit den schwarzen Steinen. Wenn Sie jedoch wünschen, daß der Computer unabhängig von der gewürfelten Augenzahl beginnt, drücken Sie nach **ROLL DICE** einfach **PLAY**.

Mit dem Aufleuchten eines Lämpchens zeigt Ihnen der Computer, wie er zu setzen wünscht. Nach Druck auf einen Stein dieses Punktes wird die Bewegungsrichtung des Zuges durch aufeinanderfolgendes Leuchten der entsprechenden Dioden angezeigt. Die Diode des Zielpunktes leuchtet dann solange, bis Sie durch Druck hierauf die Eingabe abschließen.

Die Ausführung der Züge für den Electronic Champion Backgammon unterscheidet sich also nicht von der oben beschriebenen Vorgehensweise.

Schlagen eines Steines

Um einen einzelnen Stein (Blot) Ihres Gegners zu schlagen, brauchen Sie ihn nur auf seinen Punkt zu drücken. Es leuchten dann die vier Lämpchen, die die BAR begrenzen. Den geschlagenen Stein stellen Sie sodann mit Druck auf der durch die Spielfarbe gekennzeichneten Seite ab.

Herauswürfeln

Drücken Sie zunächst den Stein, den Sie herausnehmen wollen und dann die Taste mit der Aufschrift **BEAR OFF** leicht an. Danach entfernen Sie diesen Stein vom Spielfeld. Spielen Sie **JACQUET**, so müssen Sie im Anschluß an **BEAR OFF** den Stein mit Druck auf dem Anfangspunkt des Gegners absetzen.

Würfelt der Computer einen Stein heraus, zeigt er es durch Aufleuchten der Diode des Ausgangspunktes an. Nach Druck auf diesen Punkt leuchten alle Lämpchen des Heimfeldes. Durch Betätigen der Taste **BEAR OFF** nehmen Sie diesen Stein aus dem Spiel.

Passen

Der Computer erkennt sofort, wenn einer der Spieler einen Zug oder einen Teil davon nicht ausführen kann. In der Anzeige sehen Sie **PASS**. Nach Drücken von **ROLL DICE** können Sie das Spiel fortsetzen.

Verdoppeln

Wenn der Computer verdoppeln will, hören Sie eine Folge von Pieptönen und eine "2" blinkt in der Anzeige auf. Sie können annehmen, indem Sie **DOUBLE/ACCEPT** drücken und das Spiel fortsetzen oder mit **REJECT** ablehnen, womit Sie allerdings das Spiel aufgeben - manchmal eine weise Entscheidung!

Während der Computer nur auf Stufe 9 vom Verdopplungswürfel Gebrauch macht, können Sie dies auf jeder Stufe tun. Wenn Sie am Zuge sind, brauchen Sie nur **DOUBLE/ACCEPT** zu drücken. Falls der Computer akzeptiert, wird er den neuen Wert des Verdopplungswürfels in der unteren linken Ecke des Sichtfensters anzeigen. Bei einer Ablehnung wird das Spiel beendet, der Computer gibt auf und rechnet das Ergebnis dem Gesamtspielstand hinzu.

Spielende

Am Ende einer Partie wird eine kleine Melodie gespielt und der augenblickliche Gesamtspielstand angezeigt.

Spielstufen

Der Electronic Champion Backgammon verfügt über zehn Spielstufen, die auch während des Spiels verändert werden können. Die Stufe 0 ist für den Anfänger bestimmt. Nach dem Einschalten ist mit der Stufe 9 der höchste Schwierigkeitsgrad eingestellt. Mit **LEVEL** wird die gegenwärtige Spielstufe angezeigt. Mehrfaches **REJECT** stellt eine andere Stufe ein. Mit **ACCEPT** übernehmen Sie die gewünschte Einstellung. Bei **TRICTRAC** und den anderen verwandten Spielen ist lediglich eine Einstellung (Stufe 5) möglich.

1. SPIELREGELN

1.1 Grundposition

Backgammon ist ein Spiel, bei dem zwei Spieler mit jeweils 15 Steinen auf einem Brett mit 24 Dreieckspunkten (Points) spielen. Die Spielsteine sind in der Startposition wie in Abb. 4 angeordnet.

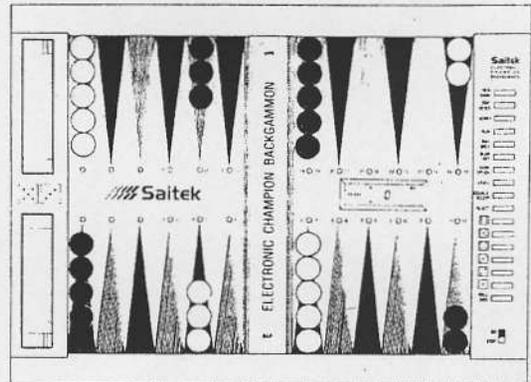


Abb. 4

1.2 Ziehen der Steine

Auf einem Backgammon-Brett befinden sich insgesamt 24 Punkte, auf denen die Steine in der vorgeschriebenen Bewegungsrichtung (niemals rückwärts!) gezogen werden. Der Spieler, der die höhere Augenzahl gewürfelt hat, beginnt zu ziehen und rückt seine Figuren um die selbst und die von seinem Gegner gewürfelte Augenzahl vor. Nach dem Eröffnungswurf würfeln beide Parteien immer abwechselnd mit zwei Würfeln. Weiß bewegt sich in U-Form gegen und Schwarz mit der Uhrzeigerrichtung (Abb. 5).

Beispiel:

Würfelt ein Spieler eine 4 und eine 6, kann er entweder mit einem Stein vier und mit dem anderen sechs oder mit einem Spielstein zehn Punkte vorrücken.

Wenn ein Spieler einen "Pasch" wirft - beide Würfel zeigen die gleiche Zahl; auch Dublette genannt -, so kann er die Augen viermal verwenden.

Äußeres Feld
(Outer Board)

Inneres Feld/Heimfeld
(Home-Board)

SCHWARZ

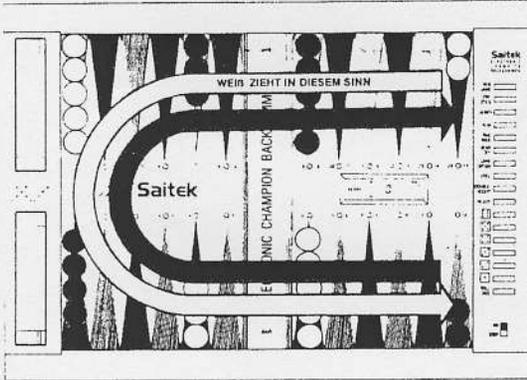


Abb. 5

WEISS

1.3 Blockierte Felder

Ein Stein kann nur dann einen Punkt besetzen oder auf ihm zwischenlanden, wenn dieser:

- a) leer
- b) von einem oder mehreren Steinen der eigenen Farbe besetzt ist

oder

- c) von nur einem einzigen gegnerischen Stein besetzt ist (das nennt man einen "Blot")

Ein Punkt ist blockiert, wenn dort zwei oder mehr Steine Ihres Gegners stehen. Man sagt, daß der betreffende Spieler "den Punkt gemacht" hat. Dieser Punkt steht Ihnen weder zur Besetzung noch zu einem Zwischenhalt zur Verfügung.

Wann immer Sie den Zug nur mit einer Figur machen wollen, müssen Sie tatsächlich zwei - im Falle eines Paschs vier - unabhängige Züge ausführen und nicht einen Gesamtzug. Diese "Einzelzüge" wiederum müssen im Sinne der vorgenannten Zugregeln legal sein. Wenn Sie zum Beispiel 1 und 6 würfeln und einen Stein um insgesamt sieben Punkte bewegen wollen, müssen Sie ihn zunächst um sechs und dann um einen Punkt oder um einen und dann sechs Punkte vorwärts bewegen. Falls also Ihr Gegner den ersten und sechsten Punkt vor diesem Stein besetzt hält, können Sie den Wurf mit diesem Stein nicht ausführen.

Merke: Niemals darf die Gesamtaugenanzahl der beiden Würfel ohne Zwischenlandung in einem Zug gesetzt werden.

Es ist nicht erlaubt, eine gewürfelte Zahl nicht zu ziehen, sofern dies möglich wäre. Jeder Spieler ist verpflichtet so zu ziehen, daß die beiden gewürfelten Zahlen komplett gezogen werden können. Er darf also eine Zahl nicht so setzen, daß die 2. Zahl danach unspielbar wird.

In Abb. 6 zum Beispiel (1, 6) muß ein weißer Stein vom Punkt 24 zunächst um einen Punkt auf 23 und dann auf den Punkt 17 vorgerückt werden (Schreibweise: 24-23, 23-17), weil kein anderer Stein oder Kombination von Steinen die Augen ausnutzen könnte.

Kann nur eine Zahl gezogen werden, muß (wenn irgend möglich) die höhere gezogen werden. Die Zahlen, die nicht gespielt werden können, verfallen.

In Abb. 6 muß der Weißspieler bei einem Wurf von 3, 4 den Stein von Punkt sechs auf Punkt zwei setzen.

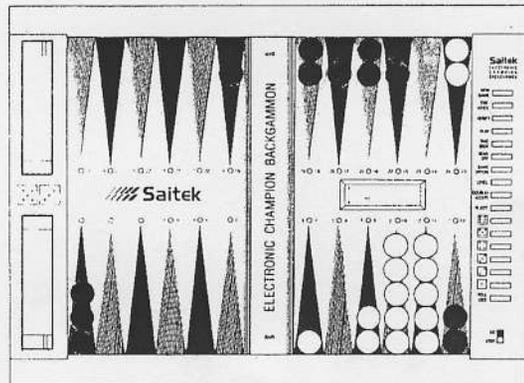


Abb. 6

1.4 Spielfeldeinteilung

Das Spielbrett ist in vier Felder aufgeteilt. Der das Feld unterteilende, senkrechte Streifen wird BAR genannt. Wenn Sie mit Weiß spielen, ist beim gezeigten Aufbau gem. Abb. 5 (häufig wird auch mit einer spiegelverkehrten Grundposition begonnen) die links von der BAR liegende Seite das Außenfeld und die rechte Seite das Innenfeld oder Heimfeld.

Wenn Sie das Brett auch noch horizontal in der Mitte teilen, ist die untere linke Hälfte das Außenfeld

den zweifachen Wert des eingesetzten Verdopplungswürfels gut.

- c) Ein Backgammon (dreifaches Spiel). Der Gewinner hat alle Steine herausgewürfelt und sein Gegner hat noch mindestens einen Stein im Heimfeld des Gewinners. Der Gewinner schreibt sich drei Punkte oder den dreifachen Wert des eingesetzten Verdopplungswürfels gut.

1.10 Verdopplungswürfel

Normalerweise ist im Backgammon das "Doppeln" oder die "Verdopplung" erlaubt. Dafür gibt es auch den Verdopplungswürfel, der die Zahlen 2, 4, 8, 16, 32 und 64 trägt. Am Anfang eines Spiels wird der Verdopplungswürfel auf die Mitte der BAR gesetzt, und zwar mit der 64 nach oben. Nach dem ersten Wurf darf jeder Spieler, wenn er am Zug ist (d.h. unmittelbar bevor er würfelt) den Einsatz verdoppeln, indem er den Verdopplungswürfel mit der 2 nach oben dreht. Der Gegner muß sich nun entscheiden, ob er annimmt (dann wird um den doppelten Einsatz oder die doppelte Punktzahl weitergespielt) oder ablehnt (dann ist das Spiel zu Ende und der Doppelnde gewinnt den Einsatz, der vor dem Angebot galt). Wurde ein Doppel angenommen, darf danach nur der andere Spieler wieder verdoppeln, d.h. es wird stets abwechselnd gedoppelt. Ihr Electronic Champion Backgammon zeigt den Wert des Verdopplungswürfels im LCD-Anzeige an. In der Einstellung Spieler - Spieler ist eine Verdopplung nicht möglich.

2. VERWANDTE SPIELE

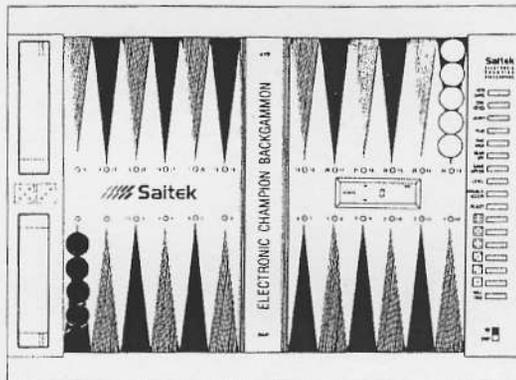
Der Saitek Electronic Champion Backgammon beherrscht vier Backgammon-Spielarten:

- Jacquet
- Tricrac
- Moultezim
- Plakoto.

Zu jedem dieser Spiele existieren weitere Variationen, die in den jeweiligen Ländern populär sind. Die Grundposition für die Spiele a) - c) ist in der folgenden Abbildung Nr. 9 zu sehen, während Sie die Anfangsaufstellung für Plakoto in Abschnitt 2.4 finden.

Bitte beachten Sie, daß in diesen Spielen die Felder des Spielbrettes andere Namen tragen (vergl. Abb 10). So wird das Heimfeld Weiß beispielsweise als viertes Spielfeld bezeichnet.

Erstes Spielfeld von Weiß 15 weiße Steine



15 schwarze Steine Erstes Spielfeld von Schwarz

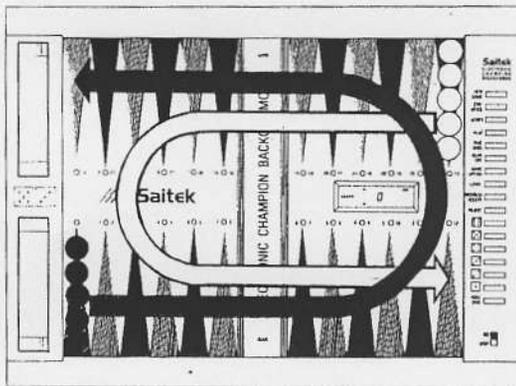
Abb. 9

2.1 Jacquet

Diese Spielart weicht erheblich stärker von dem normalen Backgammon ab. Wie beim Backgammon ist es Ziel des Spieles, die Steine in das Heimfeld zu bringen und dort abzutragen. Zu Beginn des Spieles sind aber alle 15 Steine auf dem ersten Punkt im ersten Feld der jeweiligen Farbe angeordnet. Dies gibt dem Spiel einen anderen Charakter und Spielfluß.

2. Feld Weiß
(4. Feld Schwarz)

1. Feld Weiß
(3. Feld Schwarz)



(1. Feld Schwarz)
3. Feld Weiß

(2. Feld Schwarz)
4. Feld Schwarz

Abb. 10

Beim Jacquet gibt es keinen Blot, keine BAR und keine Verdopplung. Der Gegner kann durch einen einzigen Stein auf einem Punkt am Landen oder Zwischenlanden gehindert werden!

Der erste Stein, der das innere Feld verläßt, wird "Postillion" genannt. Er muß bis zum vierten Feld vordringen, ehe die anderen 14 Steine ("Talon" bezeichnet) das erste Feld verlassen dürfen. Um Verwechslungen zu vermeiden, wird der Postillion immer auf die Spitze der Punkte gesetzt, bis er das vierte Feld erreicht.

Merke:

- a) Wenn man die letzten beiden Punkte im eigenen vierten Feld besetzt hält, darf man den Gegner mit sechs hintereinanderstehenden Steinen blockieren. Ansonsten sind fünf hinter einanderstehende Steine das Limit.
- b) Man darf seinen Gegner niemals in dessen viertem Feld auf allen sechs Punkten blockieren. Mindestens ein oder zwei Punkte müssen stets freigelassen werden. Vor Beginn des Spiels wird die genaue Anzahl vereinbart. Beim Spiel gegen den Computer können Sie das durch die Anwahl von "G1" (ein offener Punkt) oder "G2" (zwei offene Punkte) tun (vergl. Abschnitt 4.1).

Ein wichtiger Unterschied zum Backgammon ist auch, daß man immer die kleinere Augenzahl zuerst setzen muß. Ist dies nicht möglich, muß man passen, auch wenn man die höhere Augenzahl setzen könnte.

Wenn ein Pasch (Dublette) gewürfelt wird, darf man seine Steine diese Augenzahl und die auf der gegenüberliegenden Seite des Würfels liegende vorwärtsbewegen. Haben Sie also 5, 5 gewürfelt, dürfen Sie 2, 2 und 5, 5 ziehen.

Anders als beim Backgammon, wo Sie möglichst beide Augenzahlen ausnutzen müssen und keinen Würfel "verschenken" dürfen, akzeptiert Ihr Electronic Champion Backgammon beim Jacquet, wenn Sie die geringere Augenzahl nicht optimal setzen und dadurch kein legaler Zug übrig bleibt.

Sobald ein Spieler alle Steine ins vierte Feld gebracht hat, kann er anfangen sie herauszuwürfeln. Die Regeln hierfür sind die gleichen wie beim normalen Backgammon. Es ist üblich, die herausgewürfelten Steine gleich auf den Startpunkt des Gegners zu setzen, damit man sofort mit einem neuen Spiel (mit vertauschten Farben) beginnen kann. Ein Herauswürfeln ist nicht möglich, wenn dieser Punkt vom Gegner besetzt ist.

Gewinner ist, wer als erster alle Steine herausgewürfelt hat. Er erhält

- 1 Punkt, wenn der Gegner ebenfalls zumindest einen Stein herausgewürfelt hat;
- 2 Punkte, wenn alle gegnerischen Steine im letzten Feld stehen, jedoch keiner bislang herausgewürfelt werden konnte;
- 3 Punkte, wenn der Gegner einen oder mehrere Steine noch im dritten Feld hat;
- 4 Punkte, wenn der Gegner einen oder mehrere Steine noch im zweiten Feld hat;
- 5 Punkte, wenn der Gegner einen oder mehrere Steine noch im ersten Feld hat.

2.2 Trictrac

Die grundlegenden Regeln des Trick-Tracks sind die gleichen wie bei Jacquet:

Die Grundposition ist die gleiche, beide Seiten ziehen in die gleiche Richtung, man kann keinen Blot schlagen, es gibt keine BAR und keine Verdopplung, und man muß die gewürfelte Augenzahl nicht optimal ausnutzen.

Wie beim Jacquet kann man einen Punkt auch mit nur einem einzigen Stein blockieren.

Folgende abweichende Regeln sind bei diesem Spiel jedoch zu beachten:

- a) alle Steine können von Anfang an gesetzt werden
- b) es gibt keine Begrenzung der Anzahl Steine in irgendeinem Feld oder der Anzahl von Punkten, die sie besetzt halten
- c) die Würfelkombination 1, 2 wird "Trictrac" genannt, und der Spieler muß seine Steine um die folgenden Punkte und in der aufgeführten Reihenfolge vorwärts bewegen: 1, 1, 2, 2, 5, 5, 6 und 6. Kann eine dieser Augenzahlen nicht gesetzt werden, sind diese und die folgenden Zahlen verloren. Dubletten (Päsche) werden wie im Backgammon behandelt. Die Augenzahl wird viermal gesetzt.

Wenn ein Spieler alle 15 Steine in sein viertes Feld gebracht hat, kann er mit dem Heraustragen beginnen; die Regeln folgen denen des normalen Backgammon. Anders als dort zählt ein Gewinn jedoch nur einen Punkt und es spielt keine Rolle, ob sein Gegner bereits einen Stein herausgewürfelt hat oder nicht.

2.3 Moultezim

Bei diesem orientalischen Spiel, das in der Türkei sehr beliebt ist, finden wir viele Ähnlichkeiten mit Trictrac und Jacquet:

Die gleiche Ausgangsposition, Bewegungen gegen den Uhrzeigersinn, keine Blots, keine **BAR** und keine Verdopplung. Jedoch kann die gewürfelte Augenzahl mit den Steinen in beliebiger Reihenfolge gesetzt werden und der Spieler ist gezwungen, seine gewürfelte Augenzahl optimal auszunutzen.

Es gibt keine speziellen Würfe, wengleich Du-bletten (Päsche) wie beim Backgammon behandelt werden, d.h. man setzt die Augenzahl insgesamt viermal. Man muß erst eine Figur in das eigene äußere (dritte) oder innere (vierte) Feld führen, bevor man eine zweite und darauffolgende Figuren auf die Reise schicken kann. Herauswürfeln und das Ergebnis werden wie beim Backgammon behandelt, außer daß es keinen Verdopplungswürfel gibt.

2.4 Plakoto

In Griechenland wird Backgammon "Portas" genannt. Eine Variante zu diesem Spiel nennen die Griechen "Plakoto".

Das Spielfeld wird in die gleichen Bereiche wie bei Backgammon aufgeteilt, wengleich zu Beginn des Spiels alle 15 Steine auf dem äußersten Punkt im Heimfeld des Gegners plaziert werden (vergl. Abb. 11). Die Steine werden in der gleichen Richtung wie beim Backgammon bewegt.

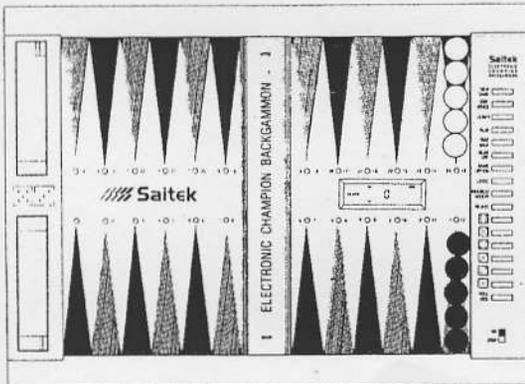


Abb. 11.

15 schwarze Steine
Feld Schwarz

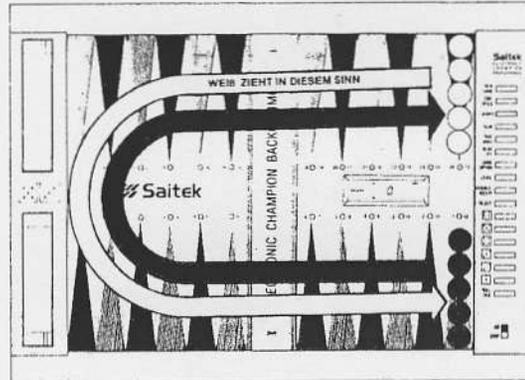
Der wesentliche Unterschied zum Backgammon besteht darin, daß ein Blot nicht geschlagen und auf die **BAR** gesetzt sondern stattdessen regelrecht auf seinem Platz "festgenagelt" wird. Solange der gegnerische Stein auf ihm liegt, kann dieser Stein

nicht einen Schritt vorrücken. Sie aber können auf den von Ihnen so besetzten Punkt weitere eigene Figuren bringen und so des Gegners Weiterkommen abriegeln.

Abgesehen hiervon und von dem Fehlen des Verdopplungswürfels sind alle anderen Regeln die gleichen wie beim Backgammon.

2. Feld Weiß
(3. Feld Schwarz)

1. Feld Weiß
(4. Feld Schwarz)



(2. Feld Schwarz)

(1. Feld Schwarz)

3. Feld Weiß

Abb. 12.

Feld Weiß

3. BEDIENUNG DES GERÄTS

In diesem Kapitel werden Sie alle Bedienungsmerkmale Ihres Saitek Electronic Champion Backgammon kennenlernen: wie man ein Spiel beginnt, wie man zieht, wie man Fehler korrigiert - also alle Dinge, die in einem Spiel gegen den Computer vorkommen können.

3.1 Batterien

Der Computer wird mit vier handelsüblichen Mignonzellen betrieben. Wir empfehlen Ihnen, Alkaline-Zellen zu verwenden, die eine Betriebsdauer von ca. 100 Stunden gewährleisten. Setzen Sie die Batterien wie in Abb. 1 dargestellt in das Fach auf der Rückseite des Gerätes ein, und stellen Sie den Hauptschalter auf **GO**.

Um Strom zu sparen, werden die Funktionen Ihres Backgammon-Computers automatisch in einen Wartezustand versetzt, wenn zehn Minuten lang keine Taste gedrückt wurde.

Um die Partie fortzuführen oder eine neue zu beginnen, schalten Sie das Gerät mit **STOP** aus, um danach mit **GO** den Betriebszustand wiederherzustellen.

3.2 Spiel gegen den Computer

Stellen Sie die Steine in der Grundposition auf (vergl. Abb. 4), schalten Sie den Computer ein und drücken Sie **NEW GAME** (falls erforderlich);

Im LCD-Anzeige sind nun folgende Informationen sichtbar:

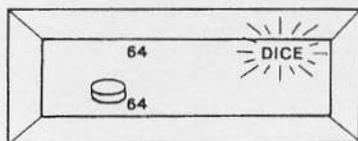


Abb. 13

Die blinkende Anzeige "DICE" fordert Sie auf, das Spiel durch Drücken von **ROLL DICE** zu beginnen.

Die "64" bedeutet, daß der Verdopplungswürfel auf 64 gestellt ist, und daher beide Seiten nach dem ersten Zug das Recht haben zu verdoppeln.

Falls Sie andere Informationen in der Anzeige sehen oder gar Schwierigkeiten haben, eine Partie zu beginnen, so kann es daran liegen, daß bestimmte Parameter verstellt sind, weil vorher eine andere Spielart oder Sonderfunktion angewählt wurde. Bitte schlagen Sie dann in den Abschnitten 4.1 und 5 nach. Dort wird erklärt, wie man mit **GAME OPTION** die "normale" Spielart einstellen kann.

Als Radikallösung bietet sich natürlich an, die Batterien für einige Sekunden zu entfernen. Danach sind die werkseitig vorgegebenen Grundeinstellungen wieder vorhanden.

3.3 Spielbeginn

Wenn Sie am Anfang des Spiels **ROLL DICE** drücken, würfelt der Computer für beide Seiten. Die Seite mit der höheren Augenzahl beginnt. Der rechte Würfel gehört Weiß und, falls er die höhere Augenzahl zeigt, dürfen Sie beginnen - es erscheint ein weißer Stein in der Anzeige (vergl. Sie hierzu auch Abschnitt 1.2). Normalerweise spielt der Computer mit Schwarz, aber wenn Sie möchten, daß er die weißen Steine führt, brauchen Sie **PLAY** zu drücken und er wird den ersten Zug ausführen.

Ist der Anfangswurf ein Pasch, müssen Sie noch **ROLL DICE** drücken und den neuen Wurf verwenden.

3.4 Ausführung der Züge

Üblicherweise werden die Steine beim Backgammon in U-Form vorwärtsgesetzt; Weiß gegen den Uhrzeigersinn und Schwarz im Uhrzeigersinne. Bei einer spiegelverkehrten Aufstellung der hier vorgegebenen ist selbstverständlich auch die Bewegung entgegengesetzt.

Um einen Stein zu setzen, drücken Sie ihn leicht auf seinem Dreieckspunkt (Point) an. Bei korrekter Ausführung ist ein Kontrollton zu hören und die Diode an der Spitze des Punktes leuchtet. Setzen Sie diesen Stein mit leichtem Druck auf dem Zielpunkt ab. Wieder hören Sie den Kontrollton und die Diode des Zielpunktes wird kurz aufleuchten. Der Würfel, dessen Augenzahl Sie gerade gesetzt haben, wird im Sichtfenster gelöscht. Den zweiten Zug führen Sie auf die gleiche Art und Weise aus.

Wenn Sie eine Dublette (Pasch) gewürfelt haben, werden die Würfel mit einem doppelten Rahmen angezeigt und weisen so darauf hin, daß Sie insgesamt viermal setzen können. Achten Sie darauf, wie die Umrandung verschwindet, wenn Sie die beiden ersten Züge ausgeführt haben.

Mit der Einschränkung, daß Sie nicht auf einem besetzten Punkt landen oder zwischenlanden können und jede Augenzahl separat als einen Zug ausführen müssen, ist die Kombination der Augenzahlen beliebig.

3.5 Schlagen eines Steines

Wenn Sie auf einen Punkt ziehen, der von einem einzigen gegnerischen Stein besetzt ist, wird dieser geschlagen (auch "hitting a blot" genannt). Sie hören einen Kontrollton und die vier die BAR begrenzenden Lämpchen fordern Sie auf, diesen Stein vom Spielfeld zu nehmen und auf der BAR abzusetzen. Dies tun Sie, indem Sie den für die jeweilige Farbe gekennzeichneten Bereich auf der BAR leicht andrücken.

3.6 Herauswürfeln

Wenn Sie alle Ihre Steine in das Heimfeld gebracht haben, können Sie mit dem Abtragen beginnen.

Drücken Sie zunächst den Stein, den Sie herausnehmen wollen, leicht an, und dann die Taste **BEAR OFF**. Zur Bestätigung leuchten die Lämpchen des Heimfeldes kurz auf. Die herausgewürfelten Steine können Sie in der dafür vorgesehene Mulde ablegen.

Beim Jacquet gehen Sie auf die gleiche Weise vor,

setzen jedoch abschließend den Stein auf dem Startpunkt des Gegners mit leichtem Druck ab.

Mit seinen Leuchtdioden unterstützt der Electronic Champion Backgammon das korrekte Abtragen auch bei den verwandten Spielen. Um sich die Einzelheiten der Spielregeln wieder zu vergegenwärtigen schlagen Sie bitte in den Kapiteln 1 und 2 nach.

3.7 Computerzüge

Der Computer zeigt seine eigenen Züge dadurch an, daß er einen Piepser ertönen und ein Punkt-
lämpchen aufleuchten läßt. Drücken Sie den Stein auf diesem Punkt leicht an. Nun leuchten die
Lämpchen nacheinander bis zum Zielpunkt auf. Versetzen Sie den Stein mit leichtem Druck dort-
hin. Die fehlerfreie Eingabe wird mit einem Kontrollton quittiert.

Beim Herauswürfeln leuchten alle Dioden des inneren Feldes. Drücken Sie **BEAR OFF**, um dem Computer mitzuteilen, daß Sie den Stein herausgenommen haben.

Beim Jacquet setzen Sie den abgetragenen Stein mit leichtem Druck auf den Startpunkt im ersten Feld des Gegners, wie es Ihnen mit der entsprechenden Diode angezeigt wird.

3.8 Fehlerkorrektur (Zugrücknahme)

Falls Sie versuchen, einen unzulässigen Zug auszuführen, werden Sie einen tiefen Summton hören, und der Computer wird sich weigern, den Zug zu akzeptieren. Sie müssen den Stein auf einen zulässigen Punkt ziehen oder ihn auf das Ausgangsfeld zurücksetzen, um den Zug zu löschen. Wenn Sie einen Zug bereits ausgeführt haben und doch anders ziehen wollen, drücken Sie einfach **TAKE BACK**. Der Computer wird Ihnen helfen, den ganzen Zug zurückzunehmen, und Sie können anschließend anders ziehen. Allerdings müssen Sie die Augen mit den Würfeltasten erneut eingeben oder **ROLL DICE** drücken, damit der Computer das für Sie übernimmt.

Bitte beachten Sie beim Trictrac, daß der Zug 1, 2 (1-1, 2-2, 5-5, 6-6 - vergl. Abschnitt 2.2) nicht zurückgenommen werden darf.

Sollte Ihnen nicht klar sein, warum der Computer einen bestimmten Zug nicht akzeptiert, so empfehlen wir, die in Abschnitt 1 und 2 aufgeführten Regeln noch einmal genau durchzulesen. Der Computer hält diese Regeln strikt ein!

3.9 Passen

Der Computer erkennt sofort, wenn einer der beiden Spieler einen Zug (oder einen Teil davon) nicht ausführen kann. In der Anzeige sehen Sie "PASS" und Sie müssen **ROLL DICE** drücken, um das Spiel fortzusetzen.

Merke: Wenn der Computer nur seinen ersten Zug spielen kann, setzt er einen Stein entsprechend und ist ohne "PASS" anzuzeigen wieder für die andere Partei spielbereit, die dann mit **ROLL DICE** fortsetzen kann.

3.10 Verdoppeln

Bitte denken Sie daran, daß Sie nur die Wahl zwischen Annahme und Aufgabe haben. Die Verdopplung ist nur beim Backgammon, nicht jedoch bei den sonstigen verwandten Spielen erlaubt.

Während der Computer nur auf der Stufe 9 den Verdopplungswürfel bringt, steht Ihnen dies auf jeder Stufe frei.

Will der Computer verdoppeln, hören Sie eine Reihe von Pieptönen und der doppelte Einsatz blinkt in der Anzeige. Sie können annehmen, indem Sie **DOUBLE/ACCEPT** drücken und das Spiel fortsetzen, oder mit **REJECT** ablehnen, womit Sie allerdings das Spiel aufgeben.

Wollen Sie selbst verdoppeln, so drücken Sie **DOUBLE/ACCEPT** wenn Sie am Wurf sind. Falls der Computer akzeptiert, wird er weiterwürfeln, ansonsten das Spiel beenden und Ihnen den Einsatz zurechnen.

Nachdem ein Verdopplungsangebot akzeptiert wurde, sehen Sie den neuen Einsatzwert in der Anzeige, und zwar auf der Seite, die nunmehr das Verdopplungsrecht besitzt (oben Schwarz, unten Weiß). In der Spielüberwachungsfunktion (Modus Spieler gegen Spieler) ist der Gebrauch des Verdopplungswürfels nicht erlaubt.

3.11 Spielstandsanzeige

Am Ende eines Spiels hören Sie die Gewinn- oder Verlustmelodie und der Computer wird den augenblicklichen Spielstand kumulativ anzeigen. Die Spielstandsanzeige wird nach Erreichen des Wertes 255 auf 0 zurückgesetzt.

Im Falle eines **Gammon** (der Verlierer war nicht in der Lage, zumindest einen Stein vom Brett zu nehmen) wird der Einsatz verdoppelt.

Im Falle eines **Backgammon** (der Verlierer hat

keinen Stein abtragen können und zumindest noch einen Stein auf der BAR oder im Heimfeld des Gegners) zählt der Gewinn dreifach.

Die beim Jacquet geltende, hiervon abweichende Wertung ist in Abschnitt 2.2 aufgeführt.

3.12 Neues Spiel

Nach Beendigung eines Spiels können Sie mit **NEW GAME** die Grundposition einstellen.

Wenn Sie den Spielstand löschen und komplett neu (bei 0) anfangen wollen, drücken Sie **REJECT** unmittelbar nach **NEW GAME**. Immer wenn der Spielstand blinkend im Sichtfenster angezeigt wird, ist ein Löschen und Neustart bei 0 möglich.

Ansonsten drücken Sie einfach **ROLL DICE**, um das nächste Spiel zu beginnen. Der augenblickliche Stand wird in diesem Falle für das nächste Match weitergeführt.

3.13 Spielunterbrechung

Wenn Sie ein Spiel unterbrechen müssen, schalten Sie den Computer unbesorgt aus. Er wird stets die letzte Stellung und alle Spielinformationen in seinem Langzeitspeicher behalten und sofort bereit sein weiterzuspielen, wenn Sie ihn wieder einschalten - sogar Wochen oder Monate später.

3.14 Stromsparschaltung

Um wertvollen Batteriestrom zu sparen, ist Ihr Saitek Electronic Champion Backgammon mit einer speziellen Schutzschaltung ausgerüstet: Wenn in einem Zeitraum von zehn Minuten keine Taste gedrückt oder Stein bewegt wird, schaltet sich der Computer automatisch ab. Um mit dem Spiel fortzufahren, brauchen Sie nur den Schalter auf **STOP** und danach wieder auf **GO** zu stellen.

3.15 Spielstufen

Ihr Saitek Electronic Champion Backgammon verfügt über 10 Spielstufen, die jederzeit - auch während einer Partie - frei gewählt werden können. Die Spielstufe 0 ist für Anfänger gedacht. Die Stufe 9 ist als spielstärkste werksseitig voreingestellt. Wenn Sie **LEVEL** drücken, wird die augenblicklich eingestellte Spielstufe angezeigt. Drücken Sie **REJECT**, bis die gewünschte Spielstufe im Display sichtbar ist und schließen Sie die Wahl mit **ACCEPT** ab.

Eine Veränderung der Stufe ist nur beim Backgammon möglich. Bei den anderen Spielarten ist Level 5 fest eingestellt.

4. SPIELOPTIONEN

Zu Beginn eines Spiels gibt es einige Optionen, die Sie mit den Tasten **GAME OPTION** und **REJECT** anwählen können. Jedes Mal wenn Sie **GAME OPTION** drücken wird eine andere Wahlmöglichkeit angezeigt, die Sie mit **REJECT** verändern können.

Die gewünschte Option übernehmen Sie mit **ACCEPT**.

Nachfolgend haben wir die Spieloptionen in der Reihenfolge aufgeführt, in der sie nach **GAME OPTION** im Display erscheinen:

4.1 Spielversion

G0 = Backgammon

G1 = Jacquet 1 (ein unbesetzter Punkt im vierten Feld)

G2 = Jacquet 2 (zwei freie Punkte im vierten Feld)

G3 = Trictrac

G4 = Moultezim

G5 = Plakoto

Drücken Sie **REJECT** bis die gewünschte Spielart erscheint. Mit **ACCEPT** übernehmen Sie die Einstellung für Ihr Spiel.

Falls Sie keine andere Spielversion wünschen, gehen Sie mit **GAME OPTION** zur Einstellung des Spielstils über.

Beim Wechsel der Spielversion wird automatisch die entsprechende Spielrichtung eingestellt.

4.2 Spielstil

Mit diesen Einstellmöglichkeiten können Sie den Charakter des Spieles verändern:

H0 = ausgewogen (optimale Strategie)

H1 = konservativ

H2 = aggressiv

Diese Spielstile sind nur beim Backgammon wählbar.

4.3 Kontrollton

Wählen Sie zwischen
So = Kontrollton an
nS = Kontrollton aus

4.4 Spielmodus

Normalerweise werden Sie gegen den Computer spielen, es ist allerdings auch möglich, auf dem Sensorbrett eine Partie gegen einen menschlichen Gegner zu spielen (im Display wird "2 PLAYERS" angezeigt). Der Computer übernimmt dann die Rolle eines Schiedsrichters und überwacht die Legalität Ihrer Eingaben. In Abschnitt 5.1 wird beschrieben, wie Sie diese Funktion zu Lehr- und Lernzwecken benutzen können.

1PI = Spiel gegen den Computer
2 PLAYERS = Spielüberwachungsfunktion

4.5 Spielrichtung

Hier haben Sie die Wahl zwischen:

[= = normale Spielrichtung - gegen
den Uhr zeigersinn
=] = umgekehrte Spielrichtung

Bitte denken Sie daran, daß die Grundposition sich in Abhängigkeit von der Spielrichtung ebenfalls ändert. Mit **VERIFY** können Sie sicherstellen, daß alle Steine regelgerecht angeordnet sind (vergl. Abschnitt 5.5).

4.6 Stellungsaufbau

Wenn Sie nach **GAME OPTION** auf einen der Dreieckspunkte drücken, gelangen Sie in den Modus "Stellungsaufbau". Hier können eine beliebige Kombination von Steinen zu Trainings- oder Testzwecken aufbauen (vergl. Abschnitt 5.6).

Mit **GAME OPTION** oder **ACCEPT** können Sie zum regulären Spiel zurückkehren.

4.7 Zusammenfassung

A. Spielversion

Backgammon	G0
Jacquet 1	G1
Jacquet 2	G2
Trictrac	G3
Moultezim	G4
Plakoto	G5

B. Spielstil (nur Backgammon)

standard	H0
konservativ	H1
aggressiv	H2

C. Ton

Ton an	So
Ton aus	nS

D. Spielmodus

ein Spieler	1 PI
zwei Spieler	2 PLAYERS

E. Spielrichtung

normal	[=
umgekehrt	=]

F. Stellungsaufbau

SET UP

Hinweis: Der Computer verändert selbsttätig die Grundstellung, wenn eine andere Spielversion angewählt wird.

5. SONDERFUNKTIONEN

Was Sie bis jetzt erfahren haben ist sicherlich ausreichend, um Ihnen viele Stunden Spielvergnügen mit Ihrem Saitek Backgammon Computer zu sichern: Sie können unter sechs verschiedenen Spielversionen wählen, fehlerhafte Eingaben korrigieren, den Spielstil und die Spielstufen verändern, um den Computer an Ihre Wünsche und Fähigkeiten anzupassen.

Aber dieser Computer verfügt über weitere Ausstattungsmerkmale, die ihn noch vielseitiger machen.

5.1 Spielüberwachung

Sie brauchen nicht immer nur gegen den Computer zu spielen, sondern können ihn auch bei Backgammon-Partien gegen einen menschlichen Gegner einsetzen. Schalten Sie in den Zwei-Spieler-Modus (im Abschnitt 4.4 beschrieben) und spielen Sie auf dem Sensorbrett genauso wie Sie gegen den Computer spielen. Er wird für beide Seiten das Spiel überwachen, die Würfel rollen (**ROLL DICE** drücken) und dafür sorgen, daß niemand einen unzulässigen Zug macht. Außerdem hält er das Gesamtergebnis nach.

Mit **STATISTICS** oder **PLAY** gibt Ihnen der Computer Ratschläge. In der ersten Alternative zeigt Ihnen der Computer den sogenannten Pip-Count (vergl. Abschnitt 5.3) und die Trefferwahrscheinlichkeit an. Nach Drücken von **PLAY** führt er den Zug für den Spieler aus, welcher nach dem nächsten Würfeln an der Reihe ist.

5.2 Seitenwechsel/Zugvorschläge

Wenn Sie gegen den Computer spielen, können Sie jederzeit die Seiten wechseln, indem Sie **PLAY** drücken, anstatt einen Zug auszuführen. Mit dieser Methode können Sie sich auch auf einfache Weise Ratschläge vom Computer holen. Wenn Sie Hilfe brauchen, drücken Sie einfach **PLAY** und lassen den Computer den Zug für Sie ausführen.

Wenn Sie weiter **PLAY** drücken anstatt die Züge auf dem Brett auszuführen, unterbreitet der Computer Ihnen einen Zugvorschlag; der Zug wird nur angezeigt, nicht jedoch ausgeführt. Wenn Sie dann die Zugausführung übernehmen, indem Sie die Steine auf den Punkten andrücken, wechselt der Computer die Seiten und spielt mit Ihren Steinen weiter.

Beim Wurf eines Trick-Tracks zeigt der Computer auch nach Ausführung des ersten Teils (1, 1, 2, 2) diese Augenzahl an - für den zweiten Teil kann auf die beschriebene Art und Weise ein Ratschlag des Computers eingeholt werden.

Wenn Sie **ROLL DICE** und **PLAY** nach jedem Zug drücken, wird der Computer die gesamte Partie gegen sich selbst spielen.

5.3 Statistikfunktion

Der Saitek Electronic Champion Backgammon verfügt über eine spezielle Statistikfunktion, die Ihnen wertvolle Hinweise auf den Pip-Count gibt und die Wahrscheinlichkeit einen Hit zu machen. Diese Funktion versetzt Sie in die Lage, ein tieferes Verständnis für das Element der beim Backgammon bedeutsamen Wahrscheinlichkeitsrechnung zu entwickeln. Sie ist besonders wichtig, um Risiken von Strategien besser abschätzen zu können.

Pip-Count

Der Pip-Count ist eine Zählmethode, mit der die Anzahl der noch bis zum vollständigen Abtragen notwendigen Augen festgestellt wird.

Beide Spieler starten mit einem Pip-Count von 167, der während des Spieles fortlaufend verringert wird. Wenn Sie zum Beispiel eine Kombination 3, 1 würfeln und die Steine entsprechend setzen, vermindert sich der Pip-Count um vier Punkte und beträgt 163.

Wird ein Stein geschlagen und auf die BAR gesetzt, erhöht sich der momentane Pip-Count, da die Figur den bisher zurückgelegten Weg noch einmal gehen muß, um in das eigene Heimfeld zu gelangen.

Der Pip-Count gibt Ihnen Informationen darüber, welche Seite zur Zeit führt. Vor allen Dingen für die Beurteilung, ob eine Verdopplung Erfolg verspricht oder nicht, ist diese Methode von großer Wichtigkeit.

Der Vergleich der eigenen Einschätzung von Erfolgsaussichten mit der Berechnung des Computers ist eine gute Methode, um das Spielverständnis zu vertiefen.

Trefferwahrscheinlichkeit

In einigen Situationen kann das Schlagen eines Blots spielentscheidend sein. Dies trifft insbesondere dann zu, wenn der Gegner mehrere Punkte in seinem Heimfeld besetzt hält. Damit kann das Wiedereinsetzen erschwert oder total blockiert werden, während der Gegner ungehindert abtragen kann.

Diese Funktion ist daher sehr nützlich, wenn Sie den Zug suchen, der Ihrem Gegner möglichst geringe Chancen einräumt einen Ihrer Blots zu schlagen.

Die Wahrscheinlichkeitsberechnung erfolgt auf der Basis von 36 möglichen Kombinationen, die sich aus zwei 2 Würfeln mit je sechs Zahlen ergeben. Kann ein Blot mit der Kombination von 3 und 5 getroffen werden, dann stehen die Chancen ihn zu schlagen bei 2 : 36 (1 : 18), da nicht nur die Kombination 3, 5 sondern auch der Wurf 5, 3 den gleichen Erfolg sichert. Lediglich aus statistischen Gründen werden diese Würfe als unterschiedliche behandelt.

Die Chancen für einen Pasch, z.B. 1, 1, stehen demgegenüber nur bei 1 : 36, weil nur eine Kombination hierfür möglich ist.

Detaillierte Statistik

Nach Drücken von **STATISTICS** zeigt der Computer an, welche Farbe mit welchem Pip-Count führt. Das Symbol für Weiß und "20" im Display bedeuten, daß Weiß mit 20 Augen führt. Für weitere Informationen können Sie entweder **VERIFY** oder **ACCEPT** betätigen.

Nach **VERIFY** zeigt der Computer den augenblicklichen Spielstand an. Drücken einer beliebigen anderen Taste blendet diese Anzeige aus.

Nach **ACCEPT** überprüft der Computer die Brettstellung und berechnet die Chancen, irgendeinen Ihrer Blots zu schlagen. In diesem Zusammenhang bedeutet die Anzeige des Symbols für Weiß und "12", daß die Chancen 12 : 36 (1 : 3) stehen, daß ein weißer Blot geschlagen wird.

Nochmaliges **ACCEPT** zeigt die Berechnung für die andere Spielfarbe an. Wiederholtes Betätigen zeigt die Chancen geschlagen (im Jacquet "festgenagelt") zu werden für die einzelnen Blots an. Existieren keine weiteren Chancen mehr, wird dieser Modus verlassen.

Wenn die Chance geschlagen zu werden für den jeweiligen Blot angezeigt wird, kann man durch Drücken von **ROLL DICE** vom Computer erfahren, mit welcher Würfelkombination dieses möglich ist. Falls weitere Kombinationen existieren, werden sie durch wiederholtes **ACCEPT** angezeigt, bis keine mehr vorhanden sind.

Wird während der Anzeige der Trefferwahrscheinlichkeit irgendeine Taste außer **ACCEPT** gedrückt, verläßt der Computer diesen Modus und kehrt zum normalen Spiel zurück.

Hinweis: Die Anzeige der Trefferwahrscheinlichkeit ist bei Backgammon und Plakoto möglich. Bei Tricrac, Jacquet und Moultezim kann nur der Pip-Count angezeigt werden, da Schlagen nach den Regeln nicht erlaubt ist.

Im seltenen Fall, daß eine mögliche Wurfkombination nicht für ein legales Schlagen verwendet werden kann, ist die tatsächliche Trefferwahrscheinlichkeit etwas geringer.

Übersteigt der Pip-Count den Wert 199, zeigt der Computer im Display erneut eine 0 an und fängt auf dieser Basis erneut an zu rechnen.

5.4 Manuelles Würfeln

Vielleicht haben Sie manchmal das Gefühl, daß der Computer schummelt, d.h. daß er beim automatischen Würfeln sich selbst bevorteilt. Dieser Verdacht ist gänzlich unbegründet, denn Ihr Saitek Electronic Champion Backgammon besitzt aufwendige Algorithmen, die absolut zufälliges Würfeln garantieren. Trotzdem können Sie, wenn Ihnen dabei wohler ist, mit normalen Würfeln spielen und die Augen manuell über die Würfeltasten eingeben. Schließen Sie die Eingabe mit **ROLL DICE** ab.

5.5 Stellungsüberprüfung

Wenn Sie die Steine auf dem Brett durcheinandergebracht haben oder aus irgendeinem Grund unsicher sind, wo sie genau stehen, können Sie die Stellung leicht mit Hilfe des Computers kontrollieren. Drücken Sie dazu (wiederholt) **VERIFY**. Jedesmal leuchtet ein Punkt-Lämpchen auf, und gleichzeitig sehen Sie in der Anzeige, wieviele Steine dort stehen. Die Farbe der Steine erkennen

Sie am Begleitton (hoch = weiß; tief = schwarz) und an den Weiß/Schwarz-Symbolen in der LCD-Anzeige. Steine, die sich auf der BAR befinden, werden mit den vier BAR-Lämpchen angezeigt. Nachdem Sie die Stellung kontrolliert und ggfs. korrigiert haben, drücken Sie einen beliebigen Dreieckspunkt, um zum normalen Spielmodus zurückzugelangen.

5.6 Stellungsaufbau

Vielleicht wollen Sie mit dem Computer experimentieren und dafür die Brettstellung verändern. Gehen Sie zu diesem Zweck in den **SET UP**-Modus wie in Abschnitt 4.7 beschrieben (Drücken von **GAME OPTION**, bis "SET UP" in der Anzeige erscheint).

Der Aufbau einer Stellung beginnt mit einem leeren Spielfeld. Durch Drücken auf einen Dreieckspunkt wird dort ein Spielstein eingegeben. Mit **REJECT** ändern Sie die Farbe des Steines (bitte das Display beachten). Die Eingabe der Figuren schließen Sie mit **GAME OPTION** ab.

Sofort nach Eingabe der Stellung können Sie mit dem Spiel beginnen.

Es ist nicht möglich, mehr als 15 Steine pro Seite aufzustellen. Wenn Sie weniger als 15 Steine aufbauen, geht der Computer davon aus, daß die restlichen Steine bereits abgetragen sind.

Bitte beachten Sie folgende Hinweise für Jacquet und Plakoto.

Jacquet

Die aufgebaute Stellung muß legal sein, widrigenfalls wird der Computer die Eingabe zurückweisen. Bitte denken Sie daran, daß sich der Postillion bereits im vierten Feld befinden muß, ehe die übrigen 14 Steine (Talon) ihren Startpunkt verlassen dürfen. Die Anzahl der freien Punkte muß mindestens 1 (Jacquet 1) oder 2 (Jacquet 2) betragen. Außerdem dürfen Sie keine Stellung aufbauen, bei der mehr als fünf Punkte hintereinander von Steinen der gleichen Farbe besetzt sind, falls diese Farbe nicht die beiden letzten Punkte in seinem vierten Feld besetzt hält (vergl. Abschnitt 2.1).

Plakoto

Um dem Computer mitzuteilen, daß sich ein "festgenagelter" Stein auf einem Punkt befindet, ist zunächst ein Stein dieser Farbe einzugeben, danach wird eine Figur der anderen Farbe aufgesetzt. Eine blinkende Diode bestätigt die Eingabe. Hat man den Modus Stellungsaufbau angewählt und möchte eine Eingabe korrigieren, wird durch

NEW GAME das Brett wieder abgeräumt und der Aufbau kann von vorn beginnen.

Drückt man **GAME OPTION** unmittelbar nach **NEW GAME**, wird das Brett geleert und die Betriebsart "Stellungsaufbau" verlassen. Verläßt man den Modus mit "leerem" Brett, baut der Computer selbsttätig die Grundstellung des gewählten Spiels auf, da ein Spielbeginn ohne Steine unlogisch wäre.

6. TECHNISCHE EIGENSCHAFTEN

6.1 ACL-Taste

Falls der Computer nach dem Einschalten nicht oder anders reagiert als in dieser Anleitung beschrieben - statische Entladungen können verursachen, daß er sich "aufhängt" - drücken Sie mit einem Stift oder einer Büroklammer für ein paar Sekunden die auf der Rückseite des Computers angebrachte **ACL**-Taste. Auf diese Weise werden die werksseitig eingestellten Grundparameter wieder aktiviert. Danach können Sie alle gewünschten Einstellungen vornehmen.

6.2 Batteriewechsel

Schwache Batterien sollten immer rechtzeitig ausgetauscht werden, um Beschädigung durch Auslaufen zu verhindern. Entfernen Sie auch immer die Batterien, wenn Sie längere Zeit nicht mit dem Computer spielen wollen.

6.3 Pflege des Gerätes

Ihr Saitek Electronic Champion Backgammon Computer ist ein elektronisches Präzisionsgerät, das Sie vor übermäßiger Kälte, Hitze oder Feuchtigkeit schützen sollten. Verwenden Sie zur Pflege des Computers niemals chemische Reinigungsmittel, da diese die Kunststoffteile angreifen können.

6.4 Technische Daten

Programmspeicher:	16 KBytes
LCD-Anzeige:	48 Segmente
Leuchtdioden:	24 Brettlämpchen
Tasten:	17
Schalter:	GO/STOP, ACL
Ton:	Piezo-elektrischer Summer
Stromverbrauch:	90 mW
Batterien:	4 Mignonzellen
Betriebsstunden:	100
Speicher:	bis zu einem Jahr
Maße:	360 x 270 x 27 mm
Gewicht:	900 g (ohne Batterien)
Zubehör:	je 17 weiße und schwarze (magnetisch)
Steine	2 Würfel

Saitek behält sich das Recht auf technische Änderungen vor, die der Verbesserung und Modernisierung des Gerätes dienen, ohne dieses besonders anzuzeigen.

Bescheinigung des Herstellers/Importeurs (Bundesrepublik Deutschland)

Hiermit wird bescheinigt, dass der **Saitek Electronic Champion Backgammon (Art. No. 681)** in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der AmtsblVfg, 1046/1984 funkenstört ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.
Saitek Ltd.

**ACHTUNG Verbrauchte Batterien
nicht in den Hausmüll werfen.
Batterien nur bei den bestehenden
Sammelstellen oder bei einem
Sondermüllplatz abgeben.**

7. FEHLERSUCHE

SYMPTOME	MÖGLICHE URSACHEN	WAS SIE TUN SOLLTEN
1. Das Gerät lässt sich nicht einschalten	Batterien schwach oder verbraucht	Batterien ersetzen
	Batterien nicht korrekt eingesetzt	Siehe Zeichnung 1
	Schlechter Kontakt der Batterie	Kontakte überprüfen
2. LCD-Anzeige nicht in Ordnung	Batterien verbraucht	Batterien ersetzen. Falls Fehler immer noch vorhanden, Service-Center konsultieren.
3. Segmente in LCD-Anzeige schwach	Batterien schwach	Batterien ersetzen
4. Gerät reagiert nicht oder fehlerhaft	Batterien verbraucht	Batterien ersetzen
	Statische Aufladung	ACL-Taste drücken. Falls Fehler immer noch vorhanden, Service-Center konsultieren.
5. Computer nimmt Zugeingabe nicht an	Zug ist illegal	Neuen Zug eingeben (vergl. Abschnitte 1 und 2)
6. Sie verfügen über keinen legalen Zug mehr, aber der Computer zeigt PASS nicht an	Vorheriger Zug nutzt Augenzahl nicht optimal	Zug zurücknehmen und neuen, besseren eingeben
7. Zugrücknahme nicht möglich	Spieler hat gepasst	Spiel fortsetzen
	Zug ist ein Trictrac	vergl. Abschnitt 3.8