

KASPAROV

**SCHACH-TRAINER
ENTRAINER D' ECHECS
SCHAAKTRAINER**

INHALT

Tasten, LED-Anzeigen und Eigenschaften 4

1. Einleitung	5
2. Der Anfang	5
3. Die Spielstufen	7
4. Weitere Funktionen	9
5. Die Hilfsstufen (COACH)	11
6. Meisterübungspartien	12
7. Technische Eigenschaften	12
8. Schachregeln	12
9. Fehlersuche	14

TABLE DES MATIERES

Touches, Lumières et Caractéristiques 17

1. Introduction	18
2. Mise en marche	18
3. Niveaux de Jeu	20
4. Caractéristiques avancées	22
5. Fonctions pédagogiques	24
6. Etudes de parties de maîtres	25
7. Détails techniques	25
8. Règles des échecs	25
9. En cas de panne	27

INHOUDSOPGAVE

Toetsen, Lampjes en Kenmerken 29

1. Inntroductie	30
2. Hoe u begint	30
3. Spelniveaus	32
4. Geavanceerde eigenschappen	34
5. Oefenmogelijkheden	36
6. Meesterpartien om te bestuderen	37
7. Technische gegevens	37
8. De regels van het schaakspel	37
9. Problemen en hun mogelijke oorzaken	39

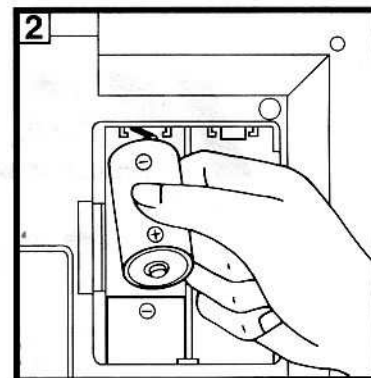
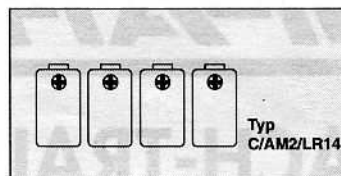
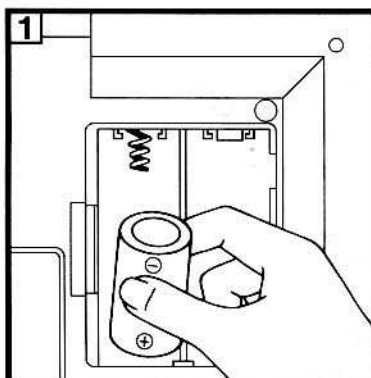


Abbildung 1 · Fig. 1 · figuur 1

KASPAROV

SCHACH-TRAINER

Lieber Schachfreund,

Als man vor vier Jahrzehnten den Computer erfand, ahnte noch niemand, daß mit ihm eine der wichtigsten Entwicklungen der Zeit eingeleitet wurde. Heute sind Computer für jedermann zugänglich und fast in jedem Haushalt zu finden.

Die Firma Saitek hat mich gebeten, Sie mit einigen Worten in die Welt der schachspielenden Computer zu begleiten. Ich bin seit 1983 mit dieser Firma verbunden und kann daher aus persönlicher Erfahrung über ihre Produkten sprechen.

Bis vor kurzem betrachtete man Schachcomputer als einfache Spielzeuge, die niemals in der Lage sein würden, einem ernsthaften Schachspieler als Partner zu dienen. Das hat sich gründlich geändert - nicht zuletzt durch rapide Fortschritte in der Mikrocomputer-Technologie und in der Programmierkunst. Heute spielen Schachcomputer eine sehr nützliche Rolle in der Schachgemeinschaft: Sie helfen den Anfängern nicht nur, das schönste Spiel in der Welt kennenzulernen, sondern ermutigen sie auch, an Wettkämpfen mit Menschen als Gegnern teilzunehmen. Der Schachcomputer bringt Ihnen alle notwendigen Grundkenntnisse bei und bleibt auf gleichem Niveau mit Ihnen, auch wenn Sie sich zu einem Spitzenvereinsspieler entwickeln.

Saitek war auf dem Gebiet der schachspielenden Elektronik immer ein Vorreiter und zeichnet für viele der fortschrittlichsten Entwicklungen verantwortlich. Es ist das einzige Schachcomputerunternehmen unter schweizer Leitung. Ich freue mich auf eine lange und interessante Zusammenarbeit mit Saitek und mit Ihnen, die Sie sich für einen ihrer Computer entschieden haben.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit Ihrem neuen Schachcomputer - vielleicht werden wir uns irgendwann in der Zukunft zum Wettkampf am Schachbrett treffen!
Viel Glück!



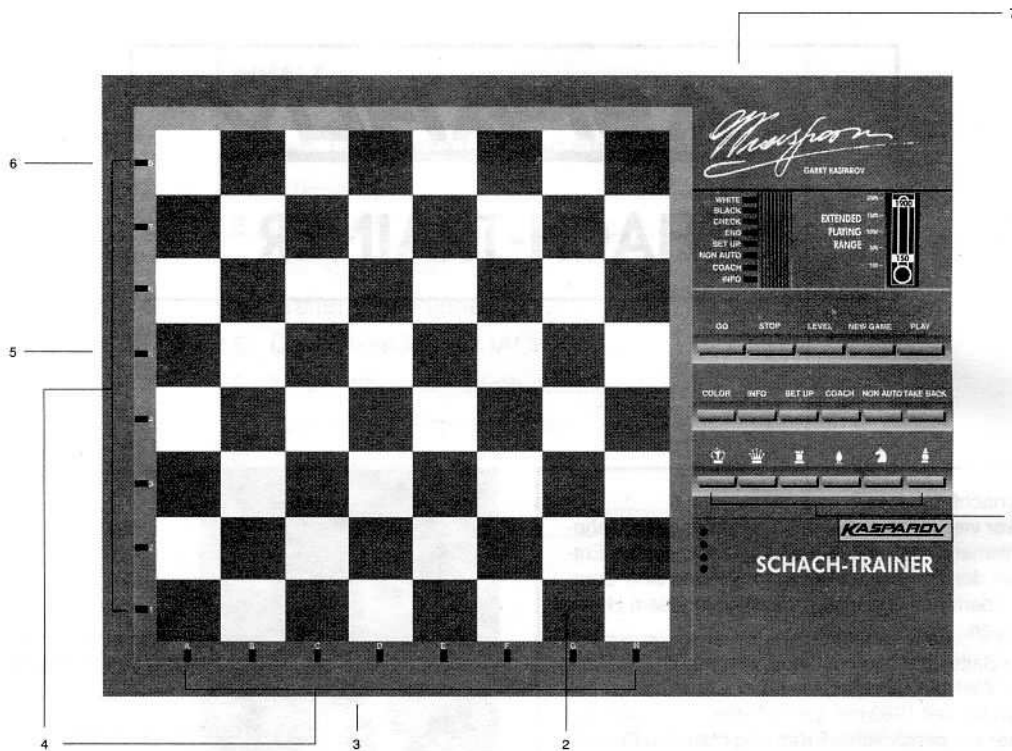
Garry Kasparov



KURZANLEITUNG FÜR DEN SCHNELLEN EINSTIEG

Für diejenigen unter Ihnen, die sofort eine Partie spielen möchten, ohne vorher das gesamte Handbuch zu lesen, ist diese Kurzanleitung wie gemacht!

1. Legen Sie 4 C/AM2/LR14 Alkalibatterien, wie in Abbildung 1 gezeigt, ein.
2. Drücken Sie auf **GO** und schalten den Computer ein. Falls der Computer nicht reagiert, drücken Sie die **ACL**-Taste wie in Abschnitt 2 beschrieben.
3. Stellen Sie die Schachfiguren in der Grundstellung auf, wobei Weiß auf Ihrer Seite steht.
4. Drücken Sie auf **NEW GAME**.
5. Um einen Zug einzugeben, drücken Sie auf die Figur, ziehen die Figur und drücken sie erneut an.
6. Den Gegenzug des Computers zeigen Ihnen die horizontalen und vertikalen Randlämpchen an.
7. Führen Sie Ihren nächsten Zug wie beschrieben aus. Viel Spaß bei Ihrem ersten Spiel!
8. Drücken Sie **STOP**, um den Computer auszuschalten: die gegenwärtige Stellung wird gespeichert.



TASTEN, LED-ANZEIGEN UND AUSSTATTUNGSMERKMALE

TASTEN

PLAY	Ausführen des nächsten Zugs. Wenn Sie am Zug sind und diese Taste drücken, veranlaßt es den Computer, den nächsten Zug für Sie auszuführen. Wenn der Computer am Zug ist, unterbricht es den Rechenvorgang.
NEW GAME	Drücken, um die Ausgangsstellung für eine neue Partie aufzustellen.
LEVEL	Drücken, um die Spielstufe zu wählen.
STOP	Drücken, um den Computer auszuschalten. Die augenblickliche Brettstellung wird gespeichert.
GO	Schaltet den Computer ein. Eine mittels STOP unterbrochene Partie kann wieder aufgenommen werden.
TAKE BACK	Diese Taste drücken, um den letzten Zug zurückzunehmen. Bis zu 34 Züge können zurückgenommen werden.
NON AUTO	Ermöglicht Eingabe von Zugfolgen . (Schiedsrichterfunktion)
COACH	Drücken zum Einstellen der Hilfsstufe (E, F, G oder H).
SET UP	Einschalten der Einstellstufe zur Änderung oder Eingabe von Stellungen.
INFO	Drücken Sie diese Taste, um vom Computer beraten zu werden oder die gegenwärtigen Stellungsbewertung zu erhalten.
COLOR	Anwenden bei der Farbwahl einer Figur, die überprüft oder eingegeben werden soll.

LÄMPCHEN

WHITE/BLACK	Diese Lämpchen zeigen an, wer am Zug ist. Wenn der Computer rechnet, blinkt das entsprechende Lämpchen.
CHECK	Ein König steht im Schach.
END	Ende einer Partie
SET UP	Eine Stellung wird eingegeben oder geändert.
NON AUTO	Der Computer fungiert als Schiedsrichter und Berater.
COACH	Eine Hilfsstufe wird gewählt oder abgeändert.
INFO	Der Computer schlägt einen Zug vor.

Ausstattungsmerkmale

1. **Figurentasten:** Anwenden bei Unterverwandlung, bei Nachprüfung der Stellung oder Eingabe von neuen Stellungen.
2. **Sensor-Schachbrett:** Mittels Drucksensor in jedem Feld werden Züge vom Computer erkannt.
3. **ACL-Schalter** (Unterseite des Geräts).
4. **Randlämpchen:** Diese Lämpchen benutzt der Computer, um Spielzüge anzuzeigen, Züge zurückzunehmen oder Einblick in den momentanen Denkvorgang zu gewähren. Sie werden auch zur Überprüfung der Brettstellung, sowie zur Anzeige der Spielstufe und Stellungsbewertung verwendet.
5. Schachfigur-Aufbewahrfach (Unterseite des Geräts).
6. Batteriefach (Unterseite des Geräts).
7. Buchse für Netzadapter

1. EINLEITUNG

Ihr Kasparov SCHACH-TRAINER ist ein einzigartiger Schachpartner und -lehrer. Sein spielstarkes Programm wird speziell mit unserem computerunterstützten Lehrbuch (Computer Assisted Learning (CAL)): "Kasparov - Schritt-für-Schritt zur Meisterschaft" ergänzt. Die sorgfältig ausgesuchten Meisterpartien und extra herausgehobenen Stellungen im Computer und Buch vermitteln Ihnen ein wechselseitiges Übungsprogramm, ob Sie nun ein Anfänger sind oder nur Ihr Spiel verbessern wollen.

Zusätzlich zu den im Computer gespeicherten Partien und Stellungen bietet der SCHACH-TRAINER zahlreiche gute Übungsfunktionen, die Sie unterstützen, auch wenn Sie die Analysestellungen nicht in Gebrauch nehmen. In den normalen Partien überwacht der Computer Ihre Züge und sorgt dafür, daß alle Schachregeln eingehalten werden. Er hilft bei Eröffnungen und schlägt auf Wunsch Züge vor. Eine spezielle Hilfsstufe warnt Sie, wenn Sie einen Fehler begehen oder eine Ihrer Figuren in Gefahr gerät - die Zurücknahmefunktion ermöglicht es Ihnen dann, das Problem zu vermeiden! Jederzeit kann Ihnen der Computer den seinerseits besten Zug zeigen und Ihre Spielstärke beurteilen.

1.1 Schach spielend lernen

Mit Ihrem Kasparov SCHACH-TRAINER können Sie auf leichte Art Schach lernen und üben. Auf angenehme Weise werden Sie ermuntert, mit Hilfe des Buches und der Partien, die sich gegenseitig ergänzen, Ihr Spiel zu verbessern. Bald werden Sie den Computer auf den unteren Spielstufen schlagen. Dann können Sie es auf immer höheren Schachstufen probieren. Die Schritt für Schritt aufgebauten Übungen ermöglichen es Ihnen, Ihre Fortschritte auf dem Weg zur Schachmeisterschaft zu überwachen.

Die Schachregeln

Ihr Kasparov SCHACH-TRAINER kennt alle Schachregeln einschließlich Rochade, En Passant und Patt. Es kann manchmal erscheinen, als ob er unzulässig spielt, während er jedoch in der Tat die Regeln befolgt. Falls Sie nicht ganz mit den Regeln vertraut sind, können Sie am Ende des Handbuches nachlesen, wo sich eine Übersicht der Schachregeln befindet. Weiterführende Literatur zum Thema Schach hält sicherlich Ihre örtliche Bibliothek bereit.

2. DER ANFANG

Ihr Kasparov - Schachcomputer enthält modernste elektronische Bauteile und ermöglicht Ihnen über 150 Spielstunden mit vier Mignonzellen, Typ C/AM2/LR14 Alkalibatterien. Öffnen Sie das Batteriefach und setzen Sie die Batterien wie in Abbildung 1 beschrieben ein.

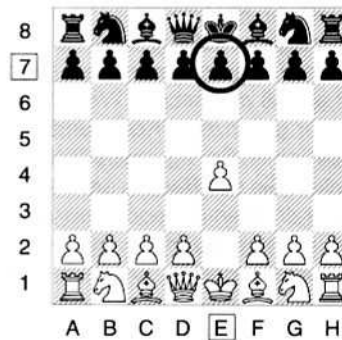
Bauen Sie die Schachfiguren in der Ausgangsstellung auf und drücken Sie **GO**. Der Computer ist sofort spielbereit. Sollte er allerdings nicht korrekt reagieren - statische Entladungen können ihn "blockieren" - dann drücken Sie mit einer Nadel oder einem ähnlichen spitzen Gegenstand auf den **ACL**-Schalter auf der Rückseite des Geräts. Damit gelangt der Computer wieder zur Grundeinstellung und löscht seinen Speicher.

2.1 Ihre Züge

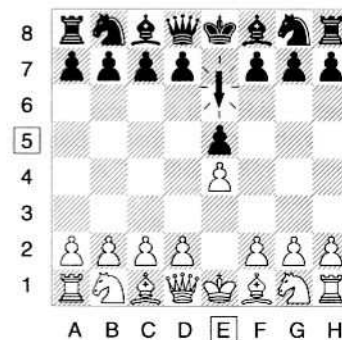
Wenn Sie einen Zug ausführen wollen, drücken Sie zunächst die Figur, mit der Sie ziehen wollen. Sie hören einen kurzen Piepton. Nun stellen Sie die Figur mit leichtem Druck auf das Zielfeld. Sie hören einen zweiten Piepton und der Computer berechnet sofort seinen Gegenzug.

2.2 Computerzüge

Wenn der Computer zieht, hören Sie einen doppelten Piepton und zwei Brettlämpchen leuchten auf. Mit diesen Lämpchen weist der Computer auf ein bestimmtes Feld des Schachbretts hin, indem er die horizontale Reihe und vertikale Spalte anzeigt. Drücken Sie die Figur, die auf diesem Feld steht, leicht an. Nun zeigt Ihnen der Computer, wohin die Figur gezogen werden soll. Setzen Sie sie mit leichtem Druck auf das angezeigte Feld, um den Zug abzuschließen.



Der Computer will den Königsbauern von e7 nach e5 ziehen. Drücken Sie ihn auf e7 an.



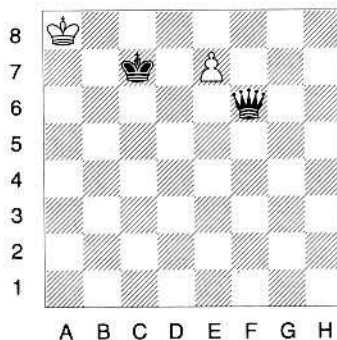
Der Bauer soll auf das Feld e5 gezogen werden. Setzen Sie ihn dorthin und drücken Sie ihn leicht an.

2.3 Sonderzüge

Bei Schlagzügen geben Sie nur den Zug der schlagenden Figur ein.

Bei der Rochade ziehen Sie zuerst mit dem König. Der Computer wird Sie daran erinnern, den Turm nachzuziehen.

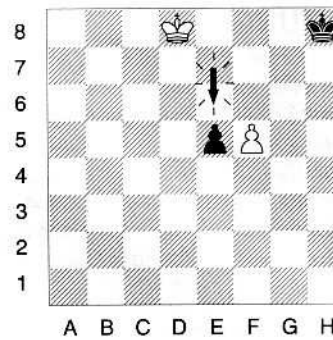
Bei der Bauernumwandlung müssen Sie dem Computer mitteilen, welche Figur Sie wählen. Drücken Sie dazu eine Figurentaste (untere Reihe), nachdem Sie Ihren Bauern bis zur achten Reihe vorgezogen haben. Wenn der Computer einen Bauern umwandelt, müssen Sie die Figurentasten drücken, um festzustellen, welche Figur er gewählt hat.



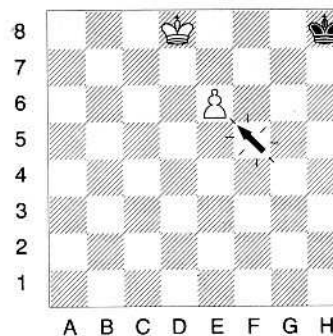
In der oben gezeigten Stellung wäre es für Weiß fatal, den Bauern in eine Dame zu verwandeln - Schwarz könnte dann sofort auf a6 mattsetzen! Weiß nimmt daher einen Springer, der gleichzeitig König und Dame angreift (dies nennt man eine "Springergabel"). Und so wird es gemacht: Drücken Sie den Bauern an, ziehen ihn auf die achte Reihe und drücken ihn nochmals an; dann ersetzen Sie ihn mit einem Springer und drücken auf die Springertaste (untere Reihe), um dem Computer Ihre Wahl mitzuteilen.

2.4 "En Passant" Schlagen

Vielen Anfängern ist diese Regel, die erst im 15. Jahrhundert eingeführt wurde, nicht geläufig. "En Passant" Schlagen ist möglich, wenn ein Bauer auf der fünften Reihe steht. Wenn ein gegnerischer Bauer über das Feld in der fünften Reihe zieht, das von diesem Bauern angegriffen wird (durch die Möglichkeit eines Bauern, beim ersten Zug über zwei Felder zu ziehen), kann der Bauer so reagieren, als ob der gegnerische Bauer nur ein Feld gezogen ist und ihn "En Passant" schlagen. Dies geht nur sofort im nächsten Zug.



In der oben angezeigten Stellung hat Schwarz gerade versucht, zu verhindern, daß sein Bauer geschlagen wird, indem er zwei Felder von e7 nach e5 vorgezogen ist.



Weiß kann den Bauern en passant schlagen, indem er seinen Bauern von f5 nach e6 zieht. Der Computer wird Sie immer daran erinnern, den geschlagenen Bauern zu entfernen.

2.5 Falsche Zugeingabe

Wenn Sie versuchen sollten, einen unzulässigen Zug einzugeben, wird der Computer ihn nicht akzeptieren. Sie hören einen Warnton (hoch-tief) und zusätzlich bleiben die Brettlämpchen erleuchtet, die Ihnen zeigen, wo die falsch gezogene Figur ursprünglich stand. Sie können die Figur auf ein zulässiges Feld ziehen oder auf das angezeigte Ausgangsfeld zurücksetzen und eine andere Figur ziehen. Den Doppelton hören Sie ebenfalls, wenn Sie einen Computerzug fehlerhaft ausführen oder eine falsche Taste drücken.

2.6 Schach, Matt und Remis

Wenn der Computer Ihrem König Schach bietet, leuchtet das CHECK-Lämpchen auf. Endet eine Partie mit Schachmatt, leuchtet das END-Lämpchen ebenfalls auf. Wenn die Partie remis ist, leuchtet nur das END-Lämpchen.

2.7 Rücknahme von Zügen

Wollen Sie einen Zug zurücknehmen, drücken Sie **TAKE BACK** wenn Sie am Zug sind. Der Computer wird Ihnen zeigen, welche Figuren zuletzt gezogen wurden und

wohin sie zurückversetzt werden müssen. Sie können bis zu 34 Züge zurücknehmen (17 für jede Seite).

2.8 Der Seitenwechsel

Wollen Sie während einer Partie die Seiten wechseln, so drücken Sie - anstatt zu ziehen - einfach **PLAY**. Der Computer wird den nächsten Zug für Sie ausführen, und Sie können für die Gegenseite weiterspielen. Sie können die Seiten beliebig oft wechseln. Wenn Sie nach jedem Zug **PLAY** drücken, wird der Computer eine ganze Partie gegen sich selbst spielen.

Eine Partie mit Schwarz

Wenn Sie eine Partie mit den schwarzen Figuren spielen wollen, stellen Sie diese unten auf dem Brett auf (die Seite, die Ihnen am nächsten ist). Dann drücken Sie **NEW GAME, COLOR** und **PLAY**. Der Computer wird den ersten Zug für Weiß machen und von oben nach unten ziehen.

2.9 Neue Partie

Wenn Sie eine neue Partie beginnen wollen, drücken Sie auf **NEW GAME** und stellen die Figuren in ihrer Ausgangsstellung auf.

2.10 Der Langzeitspeicher

Sie können eine Partie jederzeit unterbrechen (selbst wenn der Computer gerade einen Gegenzug berechnet), indem Sie einfach auf **STOP** drücken. Das Spiel ist unterbrochen und alle Lämpchen sind abgeschaltet, um die Batterien zu schonen. Der Computer speichert die Stellung bis zu 24 Monate und ist sofort wieder spielbereit, wenn Sie auf **GO** drücken. Die Spielstufe und alle anderen Funktionen bleiben unverändert.

3. DIE SPIELSTUFEN

Ihr Kasparov-Schachcomputer hat insgesamt 64 verschiedene Spielstufen. Darunter sind Spielstufen für gelegentliche Partien, Turnierstufen, Schnellschach, Analyse und Problemlösung. Denken Sie daran, daß Computer (ähnlich wie bei Menschen) umso besser spielen, je mehr Zeit sie zum "Nachdenken" haben.

Die Spielstufe kann am Anfang oder jederzeit während der Partie verändert werden.

Wie man die Spielstufen einstellt

Wenn sie **LEVEL** drücken, zeigen die Brettlämpchen die gegenwärtig eingestellte Spielstufe an. Drücken Sie wiederholt auf **LEVEL**, bis die gewünschte Spielstufe erscheint. Drücken Sie **COLOR**, um gleichzeitig acht Stufen zu überspringen. Sind Sie zum Beispiel auf der Spielstufe A3, dann drücken Sie zuerst **LEVEL**, danach **COLOR**, um zur Stufe B3 zu springen.

3.1 Spielstufen für Gelegenheitsspieler

Die vom Computer benötigten Rechenzeiten sind hier im Durchschnitt über eine große Anzahl von Zügen angegeben. Im Eröffnungs- und Endspiel spielt der Computer meist schneller, jedoch in strategisch komplizierten Stellungen im Mittelspiel kann der SCHACH-TRAINER deutlich mehr Rechenzeit für die einzelnen Züge brauchen.

Spielstufen für Gelegenheitsspieler	Durchschnittliche Bedenkzeit pro Zug
A1	1 Sekunde / Zug
A2	2 Sekunden / Zug
A3	3 Sekunden / Zug
A4	5 Sekunden / Zug
A5	10 Sekunden / Zug
A6	15 Sekunden / Zug
A7	20 Sekunden / Zug
A8	30 Sekunden / Zug
B1	45 Sekunden / Zug
B2	60 Sekunden / Zug
B3	90 Sekunden / Zug
B4	2 Minuten / Zug
B5	3 Minuten / Zug
B6	5 Minuten / Zug
B7	10 Minuten / Zug
B8	unbegrenzt - Computer rechnet, bis er unter- brochen wird.

DEUTSCH

3.2 Turnierstufen

Auf diesen Stufen spielt der Computer eine bestimmte Anzahl von Zügen innerhalb eines gewissen Zeitraumes, wobei er versucht die sogenannten "Zeitkontrollen" an bestimmten Punkten des Spieles zu erreichen. Das ist genau das, was in menschlichen Turnieren geschieht. Der Schiedsrichter überprüft an den Zeitkontrollen, ob beide Spieler die vorgeschriebene Anzahl von Zügen durchgeführt haben. Wenn es einer der Spieler nicht getan hat, hat dieser die Partie verloren.

Turnierstufen

C1	40 Züge in	90 Minuten
C2	35 Züge in	105 Minuten
C3	40 Züge in	105 Minuten
C4	35 Züge in	90 Minuten
C5	40 Züge in	120 Minuten
C6	45 Züge in	150 Minuten
C7	50 Züge in	120 Minuten
C8	40 Züge in	180 Minuten

3.3 Schnellschach

Diese Turnierform, die rasch an Popularität gewinnt, ist eine, die beide Spieler zwingt, alle ihre Züge innerhalb einer gewissen Zeit zu machen, ohne Rücksicht auf die Anzahl der Züge in dem Spiel. Wenn eine Seite ihre Zeit verbraucht hat, ohne den Gegner schachmatt zu setzen, verliert diese Seite das Spiel. Diese Turniere nennt man Blitz- bzw. Schnellschach. Das Spiel kann beendet werden, wenn es ein technisches Remis ist (z.B. nicht genügend Material für ein Matt), oder wenn beide Spieler sich auf remis einigen.

Auf den Stufen D1 bis D8 versucht der Computer alle Züge des Spiels in den unten angegebenen Zeiten zu vollenden. In einer sehr langen Partie beschleunigt der Computer allmählich seine Geschwindigkeit in dem Versuch, innerhalb dieser Zeitgrenze zu bleiben.

Schnellschach	
D1	5 Minuten / Partie
D2	10 Minuten / Partie
D3	15 Minuten / Partie
D4	20 Minuten / Partie
D5	30 Minuten / Partie
D6	45 Minuten / Partie
D7	60 Minuten / Partie
D8	90 Minuten / Partie

3.4 Anfängerstufen

Wenn Sie ein Anfänger oder recht gelegentlicher Spieler sind, werden Sie finden, daß der Computer in jedem der normalen Spielstufen unschlagbar ist. Es ist sehr frustrierend und entmutigend, jedesmal geschlagen zu werden, ohne auch nur einmal eine Chance zu haben, einen Ihrer taktischen Pläne auszuprobieren. Deshalb bietet der Kasparov SCHACH-TRAINER Ihnen acht spezielle Anfängerstufen. Auf den Stufen E1 bis E8 zieht der Computer fast sofort nach Ihrem Zug. Dadurch kann der Computer nicht seine gesamte Spielstärke ausnutzen und ermöglicht es sogar einem Anfänger, gelegentlich zu gewinnen. Die Stufe E1 ist die leichteste, wobei die Spielstärke des Computers allmählich bis zur Spielstufe E8 zunimmt.

Anfängerstufen	
E1	1 Sekunde / Zug
E2	2 Sekunden / Zug
E3	3 Sekunden / Zug
E4	4 Sekunden / Zug
E5	5 Sekunden / Zug
E6	6 Sekunden / Zug
E7	7 Sekunden / Zug
E8	8 Sekunden / Zug

3.5 Mattsuchstufe

F1	Matt in 1 Zug
F2	Matt in 2 Zügen
F3	Matt in 3 Zügen
F4	Matt in 4 Zügen
F5	Matt in 5 Zügen
F6	Matt in 6 Zügen
F7	Matt in 7 Zügen
F8	Matt in 8 Zügen

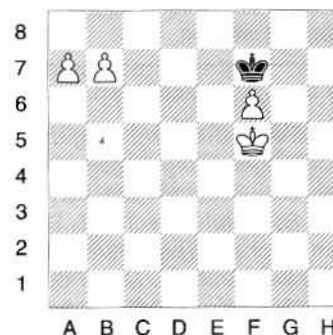
3.6 Trainingsstufen

Auf diesen Stufen sucht der Computer bis zu einer festgesetzten Tiefe (blickt nur eine bestimmte Anzahl von Zügen voraus). Auf Stufe H4, zum Beispiel, erwägt er alle Fortsetzungen bis zu 12 Halbzügen (ein "Halbzug" ist ein Zug für je 1 Seite). In gleicher Weise erwägt er auf der Stufe H8 alle Möglichkeiten für die nächsten 16 Halbzüge (8 Züge für je 1 Seite).

Anmerkung: Unter bestimmten Umständen (Schlagen, Umwandlungen usw.) sucht der Computer tiefer als die festgesetzte Anzahl von Halbzügen.

Trainingsstufen	
G1	Suchtiefe: 1 Halbzug
G2	Suchtiefe: 2 Halbzüge
G3	Suchtiefe: 3 Halbzüge
G4	Suchtiefe: 4 Halbzüge
G5	Suchtiefe: 5 Halbzüge
G6	Suchtiefe: 6 Halbzüge
G7	Suchtiefe: 7 Halbzüge
G8	Suchtiefe: 8 Halbzüge
H 1	Suchtiefe: 9 Halbzüge
H2	Suchtiefe: 10 Halbzüge
H3	Suchtiefe: 11 Halbzüge
H4	Suchtiefe: 12 Halbzüge
H5	Suchtiefe: 13 Halbzüge
H6	Suchtiefe: 14 Halbzüge
H7	Suchtiefe: 15 Halbzüge
H8	Suchtiefe: 16 Halbzüge

Ein Schachproblem
von Samuel Loyd (1867)



Geben Sie die obige Stellung wie im Abschnitt 4.7 beschrieben ein und schalten Sie auf Stufe F3 oder höher. Drücken Sie auf **PLAY**. Nach wenigen Sekunden zeigt Ihnen der Computer die Lösung: 1 a8=B (Unterverwandlung zum Läufer!). Versuchen Sie, mit 1...Kf8, 1...Ke8 und 1...Kg8 die Stellung zu verteidigen und beobachten Sie wie Weiß mit seinem dritten Zug mattsetzt.

3.7 Sofortzüge

Alle angegebenen Zeiten für die unterschiedlichen Spielstufen sind Durchschnittszeiten über eine große Anzahl von Zügen gemessen. Abhängend vom jeweiligen Spielstand und der taktischen Komplexität einer Stellung kann der Computer wesentlich mehr (oder wesentlich weniger) Zeit für einen einzelnen Zug benötigen.

Haben Sie gerade einen Zug gemacht und das Lämpchen für BLACK blinkt (oder das Lämpchen für WHITE, falls der Computer mit den weißen Figuren spielt), bedeutet dies, daß der Computer "denkt". Am Anfang einer Partie kommen die Gegenzüge des Computers jedoch sofort auf allen Stufen, weil er Züge aus seiner Eröffnungsbibliothek spielt. Der Computer kennt eine große Anzahl von guten Eröffnungen, die die Schachmeister im Laufe der Jahrhunderte entdeckt haben.

Aber selbst im Mittelspiel kann Sie der Computer mit sofortigen Gegenzügen überraschen. Dies hat einen guten Grund: Während Sie über einen Zug brüten, nützt der Computer Ihre Bedenkzeit aus und versucht zu erraten, was Sie spielen werden. Sollten Sie einen der vom Computer erwägten Züge spielen, braucht er nicht weiter zu rechnen. Sein Gegenzug kommt dann ohne Verzögerung.

3.8 Unterbrechung des Rechengangs

Wenn der Computer zu lange über einen Zug brütet, können Sie **PLAY** drücken, um den Rechengang zu unterbrechen. Der Computer wird den besten bis dahin gefundenen Zug ausführen. Dies ist besonders wichtig auf der Spielstufe B8 (Analyse) wo der Computer solange rechnet, bis Sie ihn mit **PLAY** unterbrechen - es sei denn er hat nur eine Zugmöglichkeit oder er findet ein erzwungenes Matt.

Bitte merken:

Drücken Sie **PLAY**, wenn Sie den Rechengang des Computers unterbrechen wollen.

Drücken Sie **PLAY**, wenn Sie am Zug sind und Sie einen Seitenwechsel vornehmen möchten (siehe Abschnitt 2.8).

4. WEITERE FUNKTIONEN

Alles, was Sie bisher erfahren haben, dürfte ausreichen, um Ihnen viele genußreiche Stunden mit Ihrem Kasparov SCHACH-TRAINER zu bereiten. Sie können normale Partien gegen ihn spielen, Fehler korrigieren und die Spielstärke Ihrer eigenen anpassen. Aber der Computer besitzt eine ganze Reihe von weiteren Fähigkeiten, die noch zusätzliche Unterhaltung garantieren. In diesem Abschnitt werden alle Zusatzfunktionen einzeln beschrieben.

4.1 Non Auto

Normalerweise, wenn Sie einen Zug auf dem Sensorbrett ausführen, beginnt der Computer automatisch, einen Gegenzug zu berechnen. Aber es gibt Situationen, in denen Sie einfach nur Züge eingeben wollen. Vielleicht wollen Sie eine besondere Eröffnung ausprobieren, in der der Computer nicht selbst spielt oder wollen den Computer zwingen, eine bestimmte Fortsetzung zu spielen, damit Sie eine komplizierte Stellung besser verstehen können.

In solchen Fällen drücken Sie **NON AUTO**. Damit versetzen Sie den Computer in einen besonderen Zustand, in dem er keine Gegenzüge berechnet, sondern nur darüber wacht, daß Ihre eingegebenen Züge zulässig sind. Wollen Sie zum normalen Spielmodus zurückkehren, drücken Sie **NON AUTO** ein zweites Mal.

Anmerkung: Während Sie die Non Auto-Funktion aktiviert haben, leuchtet das Non Auto-Lämpchen auf. Indem Sie **NEW GAME** drücken, löschen Sie diese Funktion.

Nachspielen von Meisterpartien

Eine sehr interessante Anwendung der NON AUTO Funktion ist das Studium von Meisterpartien. In der NON AUTO-Funktion können Sie die Weltmeisterschaftspartien nachspielen oder berühmte Partien, die Sie in Schachbüchern finden oder sogar Ihre eigenen Partien mit Freunden oder dem Computer. Drücken Sie die **PLAY**-Taste, wann immer Sie eine interessante Position erreichen und diese mit dem Computer analysieren wollen. Der Computer wird diese Position analysieren und den nächsten Zug durchführen.

4.2 Der Computer als Schiedsrichter

Die NON AUTO-Funktion hat eine weitere wichtige Verwendbarkeit. Wenn Sie mit einem Freund eine Partie spielen, drücken Sie **NON AUTO** und spielen dann auf dem Sensorbrett. Der Computer wird als Schiedsrichter und Berater fungieren. Er wird auch dafür sorgen, daß keine unzulässigen Züge gemacht werden. Und falls einer der beiden Spieler Hilfe braucht, kann er einfach **PLAY** drücken und vom Computer einen Zugvorschlag bekommen.

4.3 Informationen vom Computer

Möchten Sie vielleicht wissen, was in Ihrem elektronischen Gegner vorgeht, wenn er über einen Zug "nachdenkt"? Der Computer gibt Ihnen bereitwillig Auskunft und vermittelt Ihnen eine Fülle von Informationen über seinen "Denkprozess". Er zeigt Ihnen, welchen Zug er gerade erwägt und seine Bewertung der augenblicklichen Stellung. Dies ist nicht nur unterhaltsam, sondern hilft Ihnen, mehr über das Spiel zu lernen.

Drücken Sie **INFO** während der Computer gerade rechnet. Er zeigt Ihnen den besten Zug, den er bisher gefunden hat. Beachten Sie, daß das INFO-Lämpchen leuchtet.

Wenn Sie ein zweites Mal auf **INFO** drücken (während der Computer rechnet), zeigen Ihnen die Lämpchen auf der linken Brettseite, wie der Computer die augenblickliche Stellung beurteilt. Die Bewertung stützt sich auf eine Skala von 1 bis 8 und ist folgendermaßen zu verstehen:

Lämpchen	Bedeutung
8	Weiß hat eine Gewinnstellung
7	Weiß Stellung ist deutlich besser
6	Weiß hat einen Vorteil
5	Die Stellung ist ausgeglichen
4	Die Stellung ist ausgeglichen
3	Schwarz hat einen Vorteil
2	Schwarze Stellung ist deutlich besser
1	Schwarz hat eine Gewinnstellung

Während der Computer die Stellung noch tiefergehend analysiert, können Sie beobachten, wie er die Stellungsbewertung ändert.

Die INFO-Anzeige (bester Zug oder Bewertung) bleibt immer aktiv, auch dann, wenn Sie eine neue Partie beginnen. Drücken Sie **INFO** ein drittes Mal, können Sie diese Funktion abschalten.

Ein Experiment mit INFO

Drücken Sie **NEW GAME** und **NON AUTO**. Geben Sie folgende Züge ein: 1.e2-e4 e7-e5 2.Sg1-f3 d7-d6 3.Lf1-c4 h7-h6 4.Sb1-c3 Lc8-g4. Nun schalten Sie den Computer auf Stufe 8 und drücken **PLAY**. Drücken Sie **INFO** und beobachten Sie, wie der Computer immer neue Züge ausprobiert, bis er einen wirklich guten findet (5. Nf3xe5!). Sie sollten auch **INFO** drücken und die Veränderungen in der Bewertung beobachten.

Experimentieren Sie mit der Stellung, um festzustellen, warum die weiße Dame nach 5.Sf3xe5 nicht geschlagen werden darf. Wenn Sie für Schwarz 5. Bg4xd1 eingeben, klärt Sie der Computer sofort auf!

4.4 Ratschläge vom Computer

Während einer Partie könnten Sie zu einem Punkt kommen, an dem Sie keinen guten Zug finden können. Drücken Sie einfach auf **INFO** und der Computer schlägt Ihnen einen Zug vor und benutzt die Lämpchen, um zu unterstreichen, daß dies nur ein Vorschlag ist. Sie können den Vorschlag annehmen oder einen anderen beliebigen Zug machen.

Der Gebrauch von INFO

Während der Computer rechnet:
Drücken Sie **INFO** einmal:
der beste momentane Zug erscheint
Drücken Sie **INFO** noch einmal:
Stellungsbewertung
Drücken Sie **INFO** ein drittes Mal:
INFO-Anzeige aus

Wenn Sie am Zug sind:
Drücken Sie **INFO**, um einen Zugvorschlag zu bekommen

4.5 Die Stellungskontrolle

Es kann manchmal vorkommen, daß Sie die Figuren auf dem Brett umgeworfen haben oder aus einem anderen Grund unsicher sind, ob die Stellung korrekt ist. In einem solchen Fall können Sie immer mit Hilfe des Computers die Position der einzelnen Figuren feststellen.

Dies ist sehr einfach. Drücken Sie auf eine der Figurentasten. Der Computer wird mit Randlämpchen die Lage dieser Figur auf dem Brett anzeigen. Drücken Sie die Figurentaste nochmals, um weitere Figuren zu finden (Sie hören einen doppelten Warnton, wenn keine Figuren der gewählten Art mehr auf dem Schachbrett sind.). Auf diese Weise können Sie die Position der anderen Figuren mit Druck auf die jeweilige Figurentaste in beliebiger Reihenfolge überprüfen. Um die Farbe zu wechseln, drücken Sie **COLOR**. Beachten Sie die WHITE/BLACK Lämpchen um festzustellen, welche Farbe die Figur hat.

4.6 Änderung der Brettstellung

Auch dies ist sehr einfach. Als erstes drücken Sie **SETUP**, um den Computer in die Aufstellungsfunktion zu schalten (Das SET UP Lämpchen leuchtet auf). Sie können jetzt nach Belieben Figuren vom Brett entfernen oder hinzufügen:

- Wenn Sie aus der Brettstellung eine Figur entfernen wollen, drücken Sie diese auf dem momentanen Feld an und entfernen Sie dann vom Schachbrett.
- Wollen Sie eine Figur hinzufügen, wählen Sie zuerst die Farbe (indem Sie **COLOR** drücken), dann mit der entsprechenden Figurentaste die gewünschte Figur. Setzen Sie nun die Figur mit leichtem Druck auf ein leeres Feld.

Versichern Sie sich, daß die WHITE oder BLACK Lämpchen korrekt die Seite angeben, welche als nächste am Zug ist, bevor Sie zur normalen Partie zurückkehren, indem Sie nochmals **SET UP** drücken.

Versuchen Sie das folgende Experiment:

NEW GAME und **SET UP** drücken. Jetzt die schwarze Dame auf ihr Feld drücken und vom Brett entfernen. Die **SET UP**-Taste nochmals drücken, um diese Funktion zu löschen. Sie können nun eine Partie mit Damenvorteil gegen den Computer spielen (er spielt ohne seine Dame). Versuchen Sie dann auch noch, einen zweiten König zu der Stellung hinzuzufügen. Der Computer wird sich weigern, die Partie zu spielen, weil die Stellung unzulässig ist.

4.7 Eingabe einer Sonderstellung

Wenn Sie eine Sonderstellung eingeben wollen, die nur einige Figuren enthält, ist es besser, von vorn anzufangen. Drücken Sie **SET UP** und **NEW GAME**. Das Brett ist jetzt leer. Sie können nun die Stellung wie oben beschrieben eingeben.

Beispiel:

Um eine Stellung mit dem weißen König auf E 1, den weißen Turm auf A1, den schwarzen König auf D5 und den schwarzen Turm auf B2 einzugeben, stellen Sie zunächst diese Figuren auf das Schachbrett. Drücken nun **SET UP** und **NEW GAME**, um das Brett zu löschen.

Drücken Sie (falls nötig) **COLOR**, um das WHITE-Lämpchen anzuschalten. Nun drücken Sie die Königstaste und setzen dann den weißen König mit leichtem Druck auf sein Feld. Drücken Sie die Turmtaste, dann den weißen Turm auf sein Feld. Schalten Sie mit **COLOR** auf BLACK. Drücken Sie die Königstaste und setzen den schwarzen König mit leichtem Druck auf sein Feld. Drücken Sie die Turmtaste, dann den schwarzen Turm auf sein Feld. Zum Schluß drücken Sie **COLOR** (WHITE-Lämpchen an = Weiß ist am Zug) und **SET UP**, um zur normalen Partie zurückzukehren.

Anmerkung: In der obigen Stellung gestattet der Computer die Rochade. Wenn sie **PLAY** drücken, wird er rochieren und den schwarzen Turm im nächsten Zug schlagen.

Wenn Sie eine Stellung eingeben, versichern Sie sich, daß die Stellung zulässig ist, bevor Sie die **SET UP** Funktion abschalten, da es sonst zu einem unberechenbaren Ergebnis kommen kann.

5. DIE HILFSSTUFEN (COACH)

Ihr Kasparov SCHACH-TRAINER bietet eine Reihe von einzigartigen Hilfsfunktionen, die den Anfänger unterstützen, seine Spielstärke zu verbessern und mehr vom Schach zu verstehen. Sie werden gewarnt, wenn eine Ihrer Figuren in Gefahr ist oder Sie einen Fehler begangen haben. Mit Hilfe dieser Funktionen können Sie einige der aufregendsten Partien der Schachgeschichte nachspielen und werden bei den wichtigsten Zügen vom Computer befragt, der anschließend Ihre Spielstärke einschätzt.

5.1 Hilfsstufe G: Normale Partien

Wenn Sie den Computer zum ersten Mal in Betrieb nehmen, ist die Hilfsstufe "G" eingestellt. Die Partien werden auf normale Weise gespielt.

5.2 Hilfsstufe F: Erste Lehrstufe

Wenn Sie **COACH** drücken und festhalten, leuchtet das F-Lämpchen unter den Brettlämpchen auf und das COACH Lämpchen blinkt kurz. Auf dieser Hilfsstufe ("Erste Lehrstufe") warnt Sie der Computer, wenn Sie einen Fehler begangen haben.

Das tut er auf folgende Weise:

Nehmen wir an, Sie machen einen Zug, bei dem Sie eine Figur verlieren. Der Computer reagiert nicht wie er es normalerweise täte (indem er freudig zuschlägt), sondern gibt einen doppelten Warnton von sich und zeigt seinen nächsten Zug mit blinkenden Brettlämpchen an. Stimmen Sie mit dem Computer überein, können Sie ihren Zug zurücknehmen (Ohne **TAKE BACK** zu drücken!) und etwas anderes versuchen. Oder Sie können natürlich einfach den angezeigten Computerzug ausführen und weiterspielen (soll er beweisen, daß Sie einen Fehler begangen haben).

5.3 Hilfsstufe E: Zweite Lehrstufe

Wenn Sie ein zweites Mal **COACH** drücken, wird die "Zweite Lehrstufe" eingestellt (das E-Lämpchen blinkt). Hier warnt Sie der Computer nicht nur vor Fehlern, sondern zeigt darüberhinaus an, wenn eine Ihrer Figuren angegriffen wird. Genauer gesagt: wenn eine Ihrer Figuren von einer gegenerischen Figur bedroht wird, hören Sie einen doppelten Warnton und das Feld wird einige Sekunden durch Blinken angezeigt. Natürlich geschieht dies, bevor Sie gezogen haben.

5.4 Hilfsstufe H: Ohne Signaltöne

Drücken Sie nochmals **COACH**, blinkt das H-Lämpchen und das COACH-Lämpchen wird ausgeschaltet. Dies ist die Funktion "Ohne Signaltöne" bei der keine Piep- oder Warntöne benutzt werden. Sie müssen dabei sorgfältig auf die Brettlämpchen achten und beim Andrücken der Figuren und Anwenden der Tasten aufpassen, wenn Sie ohne Signaltöne spielen.

Drücken Sie nochmals auf **COACH**, gelangen Sie zurück zur normalen Hilfsstufe G.

5.5 Zusammenfassung aller Hilfsstufen

Stufe	COACH	
	Lämpchen	Bedeutung
F = Erste Hilfsstufe	An	Warnung vor Fehlern
E = Zweite Hilfsstufe	An	Warnung vor Fehlern und bei bedrohter Figur
H = Ohne Signaltöne	Aus	Kein Signalton, keine Hilfe
G = Normale Partie	Aus	Normaler Signalton, keine Hilfe

Wenn Sie die Hilfsstufen wechseln, beobachten Sie die Lämpchen am unteren Brettrand. Die Hilfsstufe bleibt unverändert, auch wenn Sie **NEW GAME** gedrückt haben.

6. MEISTERÜBUNGSPARTIEN

Ihr Kasparov SCHACH-TRAINER kennt acht der schönsten und interessantesten Partien der Schachgeschichte. Das Kasparov Übungsbuch führt Sie Schritt für Schritt durch diese Partien, angefangen vom Eingeben bis zum Verstehen der komplexen Struktur.

Lehrreich und unterhaltsam sind alle ausgewählten Partien, sie verbessern Ihr Können in wirksamer und unterhaltsamer Weise. Beim Nachspielen der Partien überläßt es der Computer Ihnen, den besten Zug in mehreren wichtigen Stellungen zu wählen und beurteilt Ihre Spielstärke aufgrund Ihrer Antworten. Mit dem Erlernen der Feinheiten des Schachs werden Sie feststellen wie sich Ihr Schachspiel durch größere Spielstärke und Erfahrung verbessert.

7. TECHNISCHE EIGENSCHAFTEN

7.1 Die ACL-Taste

Statische Entladungen oder andere elektrische Störungen können Computer manchmal blockieren. In solch einem Fall drücken Sie ein paar Sekunden lang auf die **ACL**-Taste an der Rückseite des Geräts. Damit gelangt der Computer wieder in seine Ausgangsstellung und löscht den Speicher. Sie können auch die Batterien etwa eine Minute herausnehmen, um den Computer wieder funktionsfähig zu machen.

7.2 Pflege und Wartung

Ihr Computer ist ein elektronisches Präzisionsgerät, und sollte nicht grob behandelt und extremen Temperaturen oder Feuchtigkeit ausgesetzt werden. Verwenden Sie zur Pflege des Geräts keine chemischen Reinigungsmittel, da die Kunststoffteile dadurch beschädigt werden könnten. Schwache Batterien sollten sofort ausgetauscht werden, da sie auslaufen und den Computer beschädigen könnten.

7.3 Technische Ausstattung

Taktfrequenz:	16 MHz
LED-Lämpchen:	24 rot
Funktionstasten:	17
Stromverbrauch:	0,25W
Stromversorgung:	4 x C/AM2/LR14
Betriebsdauer:	150 Stunden (Alkalibatterien)
Netzadapter:	9V Gleichstrom bei 300 mA mit 2,1 mm ID/ 5,5 mm AD Klinkenstecker
Abmessungen:	335 x 252 x 37 mm
Gewicht:	1 kg (ohne Batterien)



Hegener + Glaser behält sich das Recht vor, ohne besondere Ankündigung technische Änderungen vorzunehmen, die im Interesse des Fortschritts liegen.

Benutzen Sie keine wiederaufladbaren Batterien

Bescheinigung des Herstellers/Importeurs (Deutschland)

Hiermit wird bescheinigt, daß der Hegener + Glaser Schachcomputer (Kasparov SCHACH-TRAINER - Art No. 200500) in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der AmtsblVfg. 243/1991 funktentstört ist.

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

Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:



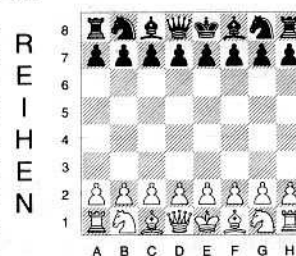
- Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.
- Sie können sie bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.

Informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.

Bitte verwenden Sie keine wiederaufladbaren Batterien oder Akkus.

8. SCHACHREGELN

Das Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen König mattzusetzen. Sie erreichen es, indem Sie einen Zug ausführen, der es ihnen erlauben würde, den König im nächsten Zug zu schlagen - das nennt man "Schach". Die Schachsituation muß sofort aufgehoben werden, indem der König auf ein nicht bedrohtes Feld gezogen, das Schach durch Dazwischenziehen einer eigenen Figur aufgehoben wird oder die Schach bietende Figur geschlagen wird. Kann der König dem Schach nicht entkommen, so ist er matt-



SPALTEN

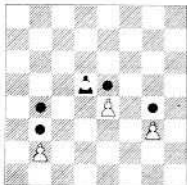
gesetzt und das Spiel beendet. Ein Spieler darf nie den eigenen König ins Schach setzen.

8.1 Grundstellung & allgemeine Zugregeln

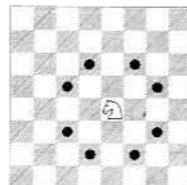
Weiß beginnt, danach ziehen die Spieler abwechselnd. Pro Zug wird nur jeweils eine Figur gezogen (außer im Fall der Rochade). Ein Schlagzug wird ausgeführt, indem eine Figur auf ein Feld gezogen wird, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist; diese wird vom Brett entfernt. Eine Figur kann nicht auf ein Feld gezogen werden, das bereits mit einer eigenen Figur besetzt ist.

8.2 Schachfiguren & ihre Gangart

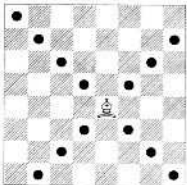
Bauer (1 Bauereinheit)



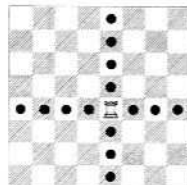
Springer (3 Bauereinheiten)



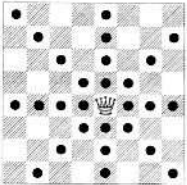
Läufer (3 Bauereinheiten)



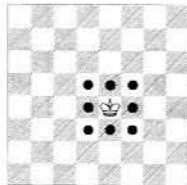
Turm (5 Bauereinheiten)



Dame (9 Bauereinheiten)

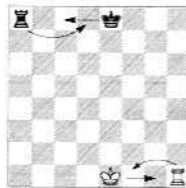


König



8.3 Rochade

Es handelt sich um einen Zug, bei dem König und Turm bewegt werden, der aber nur als ein Zug zählt. Der König zieht zwei Felder nach rechts (kurze Rochade) oder nach links (lange Rochade); der Turm bewegt sich auf das zur Brettmitte gelegene Feld direkt neben dem König. Jeder Spieler darf während einer Partie nur einmal rochieren und nur dann, wenn König und Turm vorher noch nicht gezogen wurden. Die Rochade ist nicht erlaubt, wenn der König im Schach steht oder sich über oder auf ein bedrohtes Feld bewegen würde.

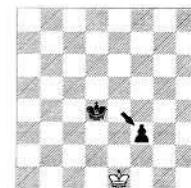
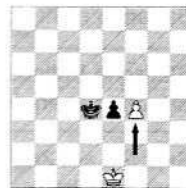


8.4 Bauernumwandlung

Ein Bauer auf der siebten Reihe muß in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer umgewandelt werden, sobald er auf die achte Reihe gezogen wird.



8.5 En passant



Kommt ein Bauer nach seinem Doppelschritt von der zweiten auf die vierte Reihe (oder von der siebten auf die fünfte Reihe) direkt neben einen gegnerischen Bauern zu stehen, darf dieser ihn "en passant" (im Vorübergehen) schlagen. Man schlägt so, als wenn der Bauer keinen Doppelschritt gemacht sondern nur ein Feld vorwärts gezogen hätte. Wenn der En-Passant-Schlagzug nicht im unmittelbar auf den Doppelschritt folgenden Zug ausgeführt wird, verfällt die Möglichkeit, so zu schlagen.

8.6 Remis

Eine Partie endet Remis, wenn:

- (1) der König nicht im Schach steht, aber der Spieler keinen regelgerechten Zug mehr ausführen kann, d.h. ohne sich einem Schachgebot und damit der Gefahr geschlagen zu werden auszusetzen (Patt);
- (2) wenn exakt die gleiche Stellung mit jeweils dem gleichen Spieler am Zuge und mit den gleichen Zugmöglichkeiten innerhalb einer Partie zum dritten Mal auftritt (Remis durch dreimalige Stellungswiederholung);
- (3) wenn nicht mehr genügend Figuren übriggeblieben sind, um einen der Könige mattzusetzen (Remis aufgrund unzureichenden Materials);
- (4) wenn seit 50 Zügen keine Figur geschlagen und kein Bauer gezogen wurde (Remis nach der 50-Züge-Regel); oder
- (5) wenn sich die Spieler auf ein Remis einigen.

(1) - (4) werden von Ihrem Computer erkannt.

8.7 Tips & Hinweise

Sie sollten ein Gefühl für die Wertigkeiten der einzelnen Figuren entwickeln. Das wird ihnen bei Entscheidungen über Schlagzüge und Abtauschaktionen helfen. Grundsätzlich versucht man, die wertvolleren gegnerischen

Figuren zu schlagen (siehe oben, Schachfiguren & Ihre Gangart). Folgende wichtige Grundsätze sollten Sie sich einprägen:

- Bringen Sie Ihren König so früh wie möglich mittels Rochade in Sicherheit.

- Es ist vorteilhaft, das Zentrum zu beherrschen. Um dies zu erreichen, sollten Sie Ihre Zentralbauern ziehen und frühzeitig Springer und Läufer entwickeln.
- Versuchen Sie, aus Schlagsituationen mit Materialgewinn hervorzugehen
- Konzentrieren Sie sich und lassen Sie sich von Ihrem Gegner nicht ablenken!

9. FEHLERSUCHE

Fehler	Mögliche Ursache	Abhilfe
1. Der Computer reagiert nicht, reagiert unsinnig oder blockiert mitten in einer Partie.	Batterien schwach oder leer/ausgelaufen.	Batterien austauschen.
	Batterien nicht richtig eingesetzt.	Siehe Abb. 1.
	Statische Entladungen oder elektrische Störung haben den Computer blockiert.	ACL -Taste (wie in Abschnitt 7.1 beschrieben betätigen).
2. Der Computer verweigert die Annahme eines Zuges oder Tastendruckes und gibt Warnton von sich.	Sind Sie am Zug? (Prüfen Sie die Farblämpchen). Steht Ihr König im Schach? (CHECK Lämpchen). Gerät Ihr König mit dem nächsten Zug ins Schach? Versuchen Sie, unzulässig zu rochieren? (Siehe Schachregeln). Haben Sie den Turm bei der Rochade zuerst gezogen?	Versichern Sie sich, daß Sie mit den Schachregeln richtig vertraut sind (lesen Sie in diesem Handbuch unter "Schachregeln" nach). Überprüfen Sie die Brettstellung mit den Figurentasten, drücken Sie TAKE BACK , um den letzten Zug zu rekonstruieren.
	Der Computer rechnet noch (Farblämpchen blinkt).	Drücken Sie PLAY , um den Rechenvorgang zu unterbrechen.
	Der Computer schlägt einen Zug vor (eventuell von einer vorangegangenen Partie).	Drücken Sie eine Figur auf das angezeigte Feld.
3. Der Computer mogelt oder macht unzulässige Züge.	Er hat einen besonderen Zug gemacht wie - En Passant - Rochade (Königs- oder Damenflügel) - Bauernunterverwandlung	Versichern Sie sich, daß Sie mit den Schachregeln richtig vertraut sind. Überprüfen Sie die Brettstellung mit den Figurentasten. Drücken Sie TAKE BACK , um den letzten Zug zu rekonstruieren.
	Ihre Brettstellung ist falsch, einige Figuren sind verschoben.	Überprüfen Sie die Brettstellung (siehe Abschnitt 4.5).
	Batterien werden schwächer.	Batterien austauschen.
4. Der Computer zieht nicht.	NON AUTO Funktion ist an.	Drücken Sie NON AUTO , um diese Funktion abzuschalten, dann drücken Sie PLAY .
	Sie sind auf der Hilfsstufe F und haben einen Zug gemacht, der nicht in den Eröffnungen gespeichert ist (siehe Kapitel 5).	Drücken Sie PLAY , um weiterzuspielen oder TAKE BACK , um einen anderen Zug zu versuchen (siehe Abschnitt 5.5).

Fehler	Mögliche Ursache	Abhilfe
	Sie spielen eine Übungsstellung und haben einen falschen Zug gemacht (siehe Kapitel 6).	Drücken Sie PLAY , um weiterzuspielen oder TAKE BACK , um einen anderen Zug zu versuchen (siehe Abschnitt 5.5).
5. Der Computer gibt keine Signaltöne ab.	Hilfsstufe H ist eingestellt (siehe Abschnitt 5.4).	Drücken Sie COACH , um Hilfsstufe G einzustellen.
6. Schachbrettfeld oder Taste reagieren falsch ODER Lämpchen leuchten falsch auf.	Fehlerhafte Kontakte. Prüfen Sie folgendermaßen: Batterien entnehmen, wieder einsetzen, NEW GAME drücken, gleichzeitig Computer anstellen. Jetzt können Sie Feld und Taste testen. Drücken Sie die ACL -Taste an der Rückseite, um zur normalen Partie zurückzukehren.	Wenden Sie sich an das Wartungszentrum falls Störung bleibt.



Hegener + Glaser AG
München
Germany

P/N 41209C-34000 0595 法德荷

