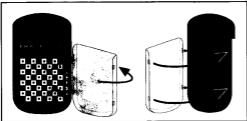


KASPAROV
TRAVELLER
chess computer



TRAVELLER

INSTRUCTION MANUAL

TABLE OF CONTENTS

KEYS AND FEATURES

Technical Specifications

INTRODUCTION

1. BASIC FUNCTIONS
 - 1.1 Battery Installation
 - 1.2 How to Start
 - 1.3 The Computer Makes Its Move
 - 1.4 Take Back
 - 1.5 New Game
 - 1.6 How to Change Levels

2. ADDITIONAL FEATURES

- 2.1 Indication of the Side to Move
- 2.2 Capturing and Special Moves
 - En Passant
 - Castling
 - Pawn Promotion
- 2.3 Illegal Moves/Wrong Moves
- 2.4 Check, Mate and Draw
- 2.5 Interrupting the Computer's Search
- 2.6 Changing Sides with the Computer
- 2.7 The Computer Plays Against Itself
- 2.8 Get Hints from the Computer
- 2.9 Verify Mode

- 2.10 Non Auto Mode
- 2.11 Playing Black from the Bottom
- 2.12 Openings Library
- 2.13 Game Memory

3. LEVELS OF SKILL

- Setting a Playing Level
- 3.1 Beginner Levels (A1-A8)
 - 3.2 Fun Levels (B1-B5)
 - 3.3 Infinite Level (B6)
 - 3.4 Combination Finder Level (B7)
 - 3.5 Mate Finder Level (B8)
 - 3.6 Practice Levels (C1-C8)
 - 3.7 Tactical Levels (D1-D8)
 - 3.8 Fixed Depth Levels (E1-E8)
 - 3.9 Quiet, Closed Game Levels (F1-F8)
 - 3.10 Aggressive Game Levels (G1-G8)
 - 3.11 Normal Playing Levels (H1-H8)

4. TECHNICAL DETAILS

- 4.1 The ACL Function
- 4.2 Care and Maintenance

TROUBLESHOOTING GUIDE

CHESS RULES

KASPAROV TRAVELLER

GEBRAUCHSANWEISUNG

INHALT

TASTEN UND AUSSTATTUNGSMERKMALE

Technische Daten

EINLEITUNG

1. DER ANFANG: GRUNDSÄTZLICHES

- 1.1 Batterien einlegen
- 1.2 Spielbereit? So wird gezogen
- 1.3 Der Computer zieht
- 1.4 Zugrücknahme
- 1.5 Wie Sie eine neue Partie beginnen
- 1.6 Wie Sie die Spielstufe ändern

2. WEITERE FUNKTIONEN

- 2.1 Welche Seite ist am Zug?
- 2.2 Schlagen und besonders Züge
 - En passant
 - Rochnade
 - Bauernumwandlung
- 2.3 Unzulässige Züge/falsche Züge
- 2.4 Schach, Mat, Remis und Pat
- 2.5 Unterbrechung des Rechenvorgangs des Computers
- 2.6 Der Seitenwechsel
- 2.7 Der Computer spielt gegen sich selbst
- 2.8 Lassen Sie sich vom Computer helfen!
- 2.9 Überprüfung der Brettstellung

- 2.10 Gegenzugautomatik abschalten
- 2.11 Sie spielen Schwarz von unten
- 2.12 Eröffnungsbibliothek
- 2.13 Der Partienpeicher

3. SPIELSTUFEN

Einstellen der Spielstufe

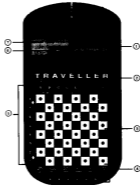
- 3.1 Anfängerstufen (A1-A8)
- 3.2 Spielstufen (B1-B5)
- 3.3 Zeitlich unbegrenzte Analysestufe (B6)
- 3.4 Matt oder Beste Zugkombination (B7)
- 3.5 Mattsuchstufe (B8)
- 3.6 Trainingsstufen (C1-C8)
- 3.7 Taktik-Stufen (D1-D6)
- 3.8 Spielstufen mit festgelegter Suchtiefe (E1-E8)
- 3.9 Der Computer spielt auf Sicherheit (F1-F8)
- 3.10 Computer spielt random (G1-G8)
- 3.11 Normale Spielstufen (H1-H8)

4. TECHNISCHE DATEN

- 4.1 Die ACL-Buchse
- 4.2 Pflege und Wartung

FEHLERSUCHE

SCHACHREGELN



Abbildung

KURZANLEITUNG

Um sofort mit einer Partie zu beginnen, ohne die ganze Bedienungsanleitung durchzuarbeiten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Legen Sie 3 "AAA" Batterien (AM4LR03) in den Schachcomputer ein, achten Sie dabei auf die korrekte Polarität.
2. Schieben Sie den ON-Schalter auf 1, um den Schachcomputer einzuschalten (Der Schalter befindet sich innerhalb des Figurenfaches). Falls der Schachcomputer sich nicht einschaltet, drücken Sie einen spitzen Gegenstand in die ACL-Buchse, wie in Abschnitt 4.1 beschrieben.
3. Stellen Sie die Schachfiguren in der Grundstellung auf, wobei Weiß auf Ihrer Seite ist.
4. Drücken Sie die NEW GAME-Taste, um den Schachcomputer für eine neue Schachpartie einzustellen.
5. Geben Sie die Züge ein, indem Sie die zu ziehende Figur leicht auf das Ausgangsfeld und anschließend auf das Zielfeld drücken.
7. Führen Sie Ihre weiteren Züge wie oben beschrieben aus.
8. Schieben Sie den ON-Schalter auf 0, wenn Sie den Computer abschalten möchten.

TASTEN UND AUSSTATTUNGSMERKMALE (siehe Abbildung)

- BATTERIEFACH:** Auf der Oberseite des Gehäuses. Deckel zurückschieben, um an das Batteriefach zu gelangen. Benötigt drei "AAA" Batterien (AM4LR03). Sollten Sie den Batteriefachdeckel vollkommen herausgeripen haben, dann schieben Sie ihn bitte in die seitlich am Gehäuse angebrachte Führungsschiene, um das Batteriefach wieder zu schließen.
- ACL-TASTE:** Auf der Unterseite des Computers. Dient zur Auflösung statischer Entladungen nach dem Einsetzen neuer Batterien.
- SENSOR-SCHACHBRETT:** Drucksensoren in den Schachfeldern erkennen die Züge.
- SPIELTASTEN**
 - TAKE BACK-TASTE:** Mit dieser Taste können Sie einen Halbzug (d.h. einen Zug pro Seite) zurücknehmen. Insgesamt können Sie bis zu sechs Halbzüge (drei Züge pro Seite) zurücknehmen.
 - STOP-TASTE:** Zum An- oder Abschalten des Tons.
 - NON-AUTO-TASTE:** Zum Abschalten der Drogenzugsautomatik. Sie können dann die Züge manuell eingeben.
 - PLAY-TASTE:** Drücken, um einen Seitenumschalt vorzunehmen, oder um den Rechenvorgang des Computers zu unterbrechen, um ihn zum Ziehen zu zwingen.
 - LEVEL-TASTE:** Zur Einstellung der Spielstufe.
 - NEW GAME-TASTE:** Zum Starten einer neuen Partie.

- FIGURENTASTEN:** Zur Stellungsüberprüfung und zur Bauernumwandlung.
- BAHNLÄMPCHEN:** Zur Anzeige der Spielzüge, der Spielstufen und zur Stellungsüberprüfung.
- ON-SCHALTER:** Innerhalb des Batteriefachs; zum Ein- und Ausschalten des Computers. Der Computer speichert die Partie beim Abschalten.
- FIGURENFACH:** Deckel zurückschieben, um an das praktische Figurenfach und den Ein- und Ausschaltzupengelen. Sollten Sie den Figurenfachdeckel vollkommen herausgeripen haben, dann schieben Sie ihn bitte in die seitlich am Gehäuse angebrachte Führungsschiene, um das Figurenfach wieder zu schließen.

SCHUTZABDECKUNG: Die Schutzabdeckung schützt vor Staub und hält die Schachfiguren während des Transports auf ihren Positionen. Der Deckel löst sich während eines Spiels auf der Gehäuserückseite befestigen. Folgen Sie dazu der Abbildung auf der Innenseite des Deckels.

TECHNISCHE DATEN:

ROM Speicher:	7740x8 (intern)
RAM Speicher:	178x8 (intern)
Taktfrequenz:	0,95 Mhz (intern)
Spieltasten:	12
Ein-/Ausschalter:	Schiebeschalter
Leuchtdioden:	10
Ton:	piezo-elektrischer Summier
Batterien:	3 AAA Batterien (AM4LR03)
Batterielebensdauer: (Aktualisierungen):	bis zu 250 Stunden Spielzeit bis zu 12 Monaten im ausgeschalteten Zustand

Maße:

190 x 105 x 20 mm

EINLEITUNG: Wir gratulieren Ihnen zum Erwerb des Traveler! Ihr neuer Schachpartner kennt fast alle Schachregeln. Sollten Sie sich über die eine oder andere Schachregel nicht im klaren sein, lesen Sie bitte die Kurzfassung der Schachregeln am Ende der Anleitung durch.

1. DER ANFANG: GRUNDSÄTZLICHES

1.1 Batterien einlegen

Schalten Sie bitte den Computer aus und legen Sie dann drei "AAA" Batterien (AM4LR03) ein. Die Abbildung auf der Unterseite der Batterieabdeckung zeigt Ihnen wie. Wir empfehlen frische Alkali-Batterien wegen ihrer längeren Lebensdauer (bis zu 250 Stunden!). Schalten Sie auf I, um den Computer einzuschalten. Ein Piepton zeigt an, daß der Computer spielbereit ist.

1.2 Spielbereit? So wird gezogen

Schalten Sie auf I, um den Computer anzuschalten. Drücken Sie auf NEW GAME, und stellen Sie die Figuren in Ihrer Ausgangsposition auf. Wenn Sie einen Zug ausführen wollen, drücken Sie zunächst die Figur, mit der Sie ziehen wollen leicht auf ihr Ausgangsfeld, bis Sie einen

Piepton hören. Das Sensorschachbrett erkennt die Figur automatisch und die Brettlampchen für ihr Feld leuchten auf. Nehmen Sie die Figur und drücken Sie sie leicht auf das Zielfeld. Ein zweiter Piepton ertönt und der Computer beginnt mit seinem Rechenvorgang.

1.3 Der Computer zieht: Wenn der Computer seinen Zug gewählt hat, ertönt ein Piepton und gleichzeitig leuchten die zwei entsprechenden Brettlampchen auf, um die Koordinaten der zu ziehenden Figur anzuzeigen. Drücken Sie die Figur leicht auf ihr Ausgangsfeld, bis Sie einen Piepton hören. Der Computer aktiviert nun die Brettlampchen, um Ihnen das Zielfeld anzuzeigen. Nehmen Sie die Figur und drücken Sie sie leicht auf das Zielfeld um den Zug abzuschließen.

1.4 Zugrücknahme: Immer wenn Sie am Zug sind, können Sie mit der TAKE BACK-Taste Ihren Zug zurücknehmen. Die Brettlampchen zeigen das Zielfeld an, auf das die Figur gezogen wurde. Drücken Sie die angezeigte Figur auf das von ihr besetzte Feld, und der Computer zeigt Ihnen an, von welchem Feld die Figur gezogen wurde. Drücken Sie nun die Figur auf dieses

angezeigte Feld, um die Rücknahme abzuschließen. Wenn Sie mehrere Züge zurücknehmen wollen, wiederholen Sie einfach die oben angeführten Schritte. Sie können bis zu sechs Halbzüge zurücknehmen (Auf jeder Seite drei Züge). Wenn Sie im letzten Zug eine gegnerische Figur geschlagen haben oder einen en-passant Zug gemacht haben und diesen Zug zurücknehmen, dann zeigt Ihnen der Computer ebenfalls, auf welches Feld Sie die Figur zurücknehmen müssen, aber er überläßt es Ihnen, die geschlagene Figur wieder auf ihr Ausgangsfeld zurückzustellen.

1.5 Wie Sie eine neue Partie beginnen. Immer wenn Sie eine Partie beenden (oder abbrechen wollen), können Sie den Computer für eine neue Partie einstellen, indem Sie einfach die **NEW GAME**-Taste drücken. Ein Tonsignal zeigt an, daß der Computer -auf der momentanen eingestellten Spielstufe- spielbereit ist. **WICHTIG!** Durch Drücken der **NEW GAME**-Taste löschen Sie den Speicher und damit die momentane Partie -achten Sie deshalb darauf, daß Sie diese Taste nicht versehentlich drücken!

1.8 Wie Sie die Spielstufe ändern. Wenn der Computer zum ersten Mal eingeschaltet wird, steht die Spielstufe auf Spielstärke H3 (5 Sekunden pro Zug). Drücken Sie die **LEVEL**-Taste und der Computer zeigt durch die Brettlämpchen die momentan eingestellte Spielstufe an. Um die gewünschte Spielstufe einzustellen, drücken Sie eines der 64 Schachfelder. Drücken Sie die **LEVEL**-Taste ein weiteres Mal, um die gewählte Spielstufe zu bestätigen.

2. WEITERE FUNKTIONEN

2.1 Welche Seite ist am Zug? Spielt der Computer Schwarz, wird das durch das blinkende Lämpchen an der 8 angezeigt, während der Computer nachdenkt. Nach seinem Zug zeigt ein konstant leuchtendes Lämpchen gegenüber der 1 an, daß Weiß am Zug ist. Spielt der Computer Weiß, wird das durch das blinkende Lämpchen an der 1 angezeigt, während der Computer nachdenkt. Nach seinem Zug zeigt ein konstant leuchtendes Lämpchen gegenüber der 8, daß Schwarz am Zug ist.

2.2 Schlagen und besondere Züge: Wenn Sie eine Figur schlagen, drücken Sie die schlagende Figur auf ihr Ausgangsfeld, entfernen die zu schlagende Figur von ihrem Feld und drücken die schlagende Figur leicht auf das Zielfeld.

En Passant: Beim En passant-Schlagen erinnert Sie der Computer mit seinen zwei Brettlämpchen daran, den geschlagenen Bauern vom Brett zu nehmen. Sie müssen den geschlagenen Bauern vorher leicht auf sein Ausgangsfeld drücken.

Rochade: Der Computer erkennt eine Rochade als solche, wenn der König gezogen wurde. Nachdem Sie den König auf Ausgangs- und Zielfeld gedrückt haben, erinnert Sie der Computer mit seinen zwei Brettlämpchen daran, nun auch den Turm zu ziehen. Drücken Sie den Turm ebenfalls auf Ausgangs- und Zielfeld, um die Rochade abzuschließen. Wenn Sie eine Rochade zurücknehmen, dann zeigt der Computer nur den Zug des Königs an und überläßt es Ihnen, den Turm wieder auf sein Ausgangsfeld zurückzustellen.

Bauernumwandlung: Bei einer Bauernumwandlung drücken Sie zunächst Ihren Bauern auf sein Ausgangsfeld; um ihn z.B. in eine Dame umzuwandeln, drücken Sie den Bauern auf sein Zielfeld und der Computer wandelt ihn automatisch in eine Dame um.

Wollen Sie den Bauern in eine andere Figur unterverwandeln, (Turm, Läufer, Springer) drücken Sie den Bauern auf sein Ausgangsfeld, und bevor Sie ihn auf sein Zielfeld setzen, drücken Sie das entsprechende Figurensymbol, um Ihre Wahl in den Schachcomputer einzugeben. Nun drücken Sie die Figur auf ihr Feld in Reihe 8. Der Computer registriert sofort Ihre neue Figur und arbeitet an seinem Gegenzug.

Der Computer kann ebenfalls Bauern umwandeln. Bei einer Bauernumwandlung in eine Dame zieht der Computer wie gewöhnlich. Bei einer Unterverwandlung blinken die Brettlämpchen, die das Zielfeld anzeigen, nachdem Sie den Bauern auf dieses Feld gesetzt haben. Drücken Sie nun die Figurentasten, um festzustellen, in welche Figur der Computer unterverwandeln will. Sobald Sie die richtige

Figurentaste gedrückt haben, hören die Brettlämpchen auf zu blinken. Vergessen Sie bitte nicht, die Figuren auf dem Schachbrett auszuwechseln.

2.3 Unzulässige Züge/Falsche Züge: Ihr Schachcomputer verweigert die Eingabe unzulässiger Züge. Sollte dennoch versucht werden, einen solchen Zug einzugeben, dann gibt der Computer einen Fehlerton (hoch-niedrig) von sich und die Brettlämpchen weisen auf das Ausgangsfeld der Figur. Der Computer ignoriert einen solchen Zug und wartet auf die Eingabe eines zulässigen Zuges. Sie können nun diese Figur auf ein anderes Feld ziehen oder sie wieder auf das Ausgangsfeld setzen und dabei leicht andrücken und eine andere Figur ziehen.

Wenn Sie bereits eine Figur auf ihr Ausgangsfeld gedrückt haben, um dem Computer anzuzeigen, daß Sie diese Figur ziehen wollen, aber dann doch eine andere Figur ziehen möchten, so drücken Sie die ursprünglich gezogene Figur einfach nochmals auf das Ausgangsfeld, um Ihre Eingabe zu löschen. Dann können Sie Ihren neuen Zug ausführen. Haben Sie aber bereits den ganzen Zug ausgeführt

(Ausgangs- und Zielfeld gedrückt), dann müssen Sie den Zug zurücknehmen.

Wenn Sie einen Computerzug falsch ausführen, ertönt ebenfalls ein Fehlerton (hoch-niedrig). Damit macht der Computer Sie darauf aufmerksam, daß Sie entweder die falsche Figur ziehen oder einen Computerzug falsch ausführen.

2.4 Schach, Matt, Remis und Patt: Wenn einem König Schach geboten wird, ertönt ein Dopperton und die Brettlämpchen A und B (CHECK) leuchten auf, um "Schach dem König" anzuzeigen. Bei einem Matt leuchten zusätzlich zu den A und B (CHECK) -Lämpchen die G und H (MATE) -Lämpchen auf.

Bei einem Remis leuchten die D und E (DRAW) -Lämpchen auf, um auf ein Remis hinzuweisen, sobald der Remis-Zug gemacht wird. Ihr Schachcomputer erkennt Remis durch Patt und durch dreimalige Stellungswiederholung.

2.5 Unterbrechung des Rechenvorgangs des Computers: Der Rechenvorgang des Computers kann durch Drücken der PLAY-Taste unterbrochen werden. Der Computer wird dazu gezwungen, den besten bis dahin gefundenen

Zug auszuführen. Bei der Spielstufe 'Matsuche' können Sie den Rechenvorgang nicht durch PLAY unterbrechen. Drücken Sie dennoch die PLAY-Taste, dann ertönt nach kurzer Zeit ein Piepton, um anzuzeigen, daß die Matsuche unterbrochen wurde, bevor ein Matt gefunden wurde. Wenn Sie weiterspielen wollen, ändern Sie bitte die Spielstufe.

2.6 Der Seitenwechsel: Sie können jederzeit die Seite wechseln (von Weiß nach Schwarz), indem Sie PLAY drücken, wenn Sie am Zug sind. Der Computer macht dann den nächsten Zug für Sie.

2.7 Der Computer spielt gegen sich selbst! Drücken Sie bei jedem Zug die PLAY-Taste

2.8 Lassen Sie sich vom Computer helfen! Drücken Sie die PLAY-Taste wenn Sie am Zug sind, und der Computer zieht für Sie. Wenn Sie den Zug akzeptieren, dann drücken Sie PLAY ein weiteres Mal, um den Computer zu seinem eigenen Zug zu veranlassen, und machen Sie dann Ihren Zug. Akzeptieren Sie den Zugvorschlag des Computers nicht, nehmen Sie den Zug einfach zurück und machen einen anderen Zug.

2.9 Überprüfung der Brettstellung: Sind Sie am Zug, drücken Sie eines der Figurensymbole (z.B. den Springer). Mit Hilfe der Brettlämpchen zeigt Ihnen der Computer, wo sich die erste Figur (z.B. der Springer) befindet. Konstant leuchtende Brettlämpchen zeigen ein weiße Figur an, blinkende Brettlämpchen zeigen eine schwarze Figur an. Drücken Sie wiederum das gleiche Figurensymbol (den Springer), um die Position der zweiten Figur (das 2. Springers) festzustellen. Der Computer zeigt zuerst die weißen Figuren, dann die schwarzen. Sind keine Figuren des gleichen Typs (z.B. Springer) mehr vorhanden, dann ertönt ein deutlicher Dopperton und nur das Brettlämpchen 1 bleibt an. Wenn Sie den Ton abgeschaltet haben, dann zeigt der Computer mit den Randlämpchen an, ob Weiß oder Schwarz am Zug ist, leuchten die Randlämpchen für das Feld des Weißen Königs auf, ist Weiß am Zug, leuchten die Randlämpchen für das Feld des Schwarzen Königs auf, ist Schwarz am Zug. Drücken Sie dann auf dieses Feld, um weiterzuspielen.

Wiederholen Sie den o.g. Vorgang für die anderen Figuren. So läßt sich die ganze Brettstellung überprüfen. Machen Sie Ihren

nächsten Zug, wenn Sie zum Spiel zurückkehren wollen.

2.10 Gegenzugautomatik abschalten:

Normalerweise antwortet der Computer automatisch mit einem Gegenzug, sobald Sie Ihren Zug eingegeben haben. Schalten Sie diese Gegenzugautomatik -mit NON AUTO- aber ab, dann können Sie nacheinander eine beliebige Zahl von Zügen eingeben, ohne daß der Computer einen Gegenzug ausführen kann. Mit dieser Funktion können Sie Zugkombinationen für beide Seiten eingeben, oder eine Partie bis zu einer bestimmten Stellung nachspielen. Wenn Sie die Gegenzugautomatik abgeschaltet haben, können Sie z.B. gegen eine andere Person spielen, wobei der Computer als Schiedsrichter fungiert und die Zulässigkeit der Züge prüft. Um die Gegenzugautomatik wieder einzuschalten, drücken Sie die NON-AUTO-Taste ein weiteres Mal. Spielen Sie gegen eine andere Person und eine Seite braucht Hilfe vom Computer, dann drücken Sie die PLAY-Taste für einen Zugvorschlag. Sind Sie mit dem Zugvorschlag des Computers nicht zufrieden, nehmen Sie den Zug zurück. Ob Sie nun den Zug zurücknehmen oder

annehmen, die Gegenzugautomatik bleibt auch dann abgeschaltet, wenn der Computer seinen Zug gemacht hat. Erst ein Drücken der NEW GAME-Taste schaltet die Gegenzugautomatik wieder ein.

2.11 Sie spielen Schwarz von unten: Als erstes stellen Sie die schwarzen Schachfiguren direkt vor Ihnen auf. Beachten Sie dabei, daß König und Dame auf vertauschten Feldern stehen. Drücken Sie nun die NEW GAME-Taste und dann die PLAY-Taste und der Computer wechselt automatisch die Seiten, indem er als erstes für Weiß von oben zieht. Wenn Sie Schwarz von unten spielen, dann sind die Lämpchen, die anzeigen, welche Seite am Zug ist, ebenfalls vertauscht. (d.h. Lämpchen 1 steht nun für Schwarz und Lämpchen 8 für Weiß)

2.12 Eröffnungsbibliothek: Zu Beginn einer Partie kommt auf vielen Spielstufen der Gegner des Computers meist sofort, weil ihr Schachcomputer Züge spielt, die in seiner Eröffnungsbibliothek gespeichert sind; diese beinhaltet 150 Eröffnungen, darunter alle bedeutenden Eröffnungen und zahlreiche

Stellungen aus Großmeisterpartien. Wenn die gegnerartige Stellung in der Eröffnungsbibliothek vorhanden ist, spielt der Computer ohne nachzudenken einen der dafür gespeicherten Gegenzüge. Hinweis: Ihr Computer benutzt seine Eröffnungsbibliothek auf allen Spielstufen, mit Ausnahme der Stufen A1-A8 und B1-B8 (Anfänger/Spaßstufen.)

2.13 Der Partienspeicher: Sie können eine Partie jederzeit unterbrechen, indem Sie auf O schalten. Das Spiel ist dann unterbrochen und der Computer bewahrt die momentane Brettstellung bis zu 12 Monate in seinem Speicher (frische Alkali-Batterien vorausgesetzt). Schalten Sie dann den Computer wieder ein, können Sie die alte Partie fortsetzen.

3. SPIELSTUFEN

Einstellen der Spielstufe: Drücken Sie die LEVEL-Taste, und die aufleuchtenden Brettlämpchen zeigen die momentan eingestellte Spielstufe an. Jedes der 64 Schachfelder entspricht einer Spielstufe. Nachdem Sie die LEVEL-Taste gedrückt haben, drücken Sie bitte

das Schachfeld, dessen Spielstufe Sie wählen sollen. Der Computer reagiert mit einem Piepton und die Randlämpchen leuchten auf, um die gewählte Spielstufe anzuzeigen. Drücken Sie die LEVEL-Taste wieder, um weiterzuspielen. Alle angegebenen Bedenkzeiten des Computers sind durchschnittliche Bedenkzeiten.

3.1 Anfängerstufen (A1-A8 durchschnittliche Bedenkzeit pro Zug: 1 - 8 Sekunden)

Hier begrenzt der Computer seine Suchtiefe, und spielt so absichtlich schwächer.

3.2 Spaßstufen (B1-B8 durchschnittliche Bedenkzeit pro Zug: 1-3 Sekunden)

Das sind die schwächsten Spielstufen. Die Stufe B1 ist die schwächste Stufe. Auf dieser Stufe läßt der Computer seine Figuren nicht nur ungedeckt, er versucht geradezu Material zu verlieren. Die Stufen B2, B3 und B4 unterscheiden sich von B1 nur insoweit, als der Computer versucht, immer weniger Material zu verlieren, auf Stufe B4 gibt der Computer nur noch ganz selten Figuren auf. Auf der Stufe B5 gibt der Computer praktisch keine Figuren mehr auf. Wenn Ihnen diese Spielstufen zu schwach

sind, können Sie die Spielstufe jederzeit während der Partie wechseln.

3.3 Zeitlich unbegrenzte Analysestufe (Feld B6)
Auf der unbegrenzten Analysestufe rechnet der Computer so lange, bis er ein erzwungenes Matt findet, über keinen Speicherplatz mehr verfügt, oder Sie ihn durch Drücken der PLAY-Taste zum Zug zwingen. Wird die Bedenkzeit so abgebrochen, führt der Computer den stärksten bis dahin gefundenen Zug aus.

3.4 Matt oder Beste Zugkombination (B7)
Diese Funktion dient der Lösung von Mattproblemen oder der Eringung bedeutenden Materialvorteils. Der Computer sucht hier nach Zügen, die in kürzester Zeit zu einem Materialvorteil von mindestens 2 Bauern führen, d.h. als Lösung muß der Computer eine Zugkombination finden, bei der er sich gegenüber der momentanen Brettstellung um einen Wert von mindestens zwei Bauern besser stellt.

Findet der Computer eine entsprechende Zugkombination, dann gibt er einen Ton von sich und zeigt seinen Zug mit dem Brettlämpchen an. Findet der Computer innerhalb der vorgegebenen

Suchzeit keine Lösung, dann gibt er wiederum einen Ton von sich, schaltet aber das Lämpchen von "blinken" auf konstant. Um weiterzuspielen, wechseln Sie bitte die Spielstufe und drücken Sie dann entweder PLAY, damit der Computer zieht, oder machen Sie Ihren Zug.

3.5 Mattsuchstufe (Feld B8): Diese Stufe hilft bei der Suche nach einem Matt. Der Computer sucht nach einer Mattlösung in maximal vier Zügen. Findet der Computer ein Matt, dann zieht er, findet er kein Matt, ertönt ein Piepton und er schaltet das Brettlämpchen von "blinken" auf konstant. Sie können aus dieser Situation jederzeit weiterspielen, indem Sie die Spielstufe wechseln.

3.6 Trainingsstufen (C1-C6): Auf diesen Stufen versucht der Computer alles, um Ihre Figuren zu schlagen und Ihnen Schach bieten zu können. Auf diesen Stufen mag der Computer absichtlich Finten und Fallen übersehen, um Sie dazu zu ermuntern, Fallen zu stellen. Auch zieht der Computer seine Figuren so, daß sie leicht angegriffen werden können.

3.7 Taktik-Stufen (D1-D6): Auf den Taktik-Stufen wendet der Computer einen spielstarken Algorithmus an, bei dem er alle Möglichkeiten durchrechnet, wodurch sich die Chance verringert, daß er einen Fehler macht.

3.8 Spielstufen mit festgelegter Suchtiefe (E1-E3: suchtiefe, 1-8 Halbzüge): Auf diesen Stufen ist die Suchtiefe des Computers auf eine bestimmte Anzahl von Halbzügen begrenzt. Ein Halbzug ist ein Zug pro Seite. So sucht der Computer auf der Stufe E1 nur bis zur Tiefe eines Halbzuges, d.h. rechnet nur einen Zug voraus. Auf dieser Stufe wird er daher oft ein Matt übersehen. Der Computer spielt also viel schwächer.

3.9 Der Computer spielt auf Sicherheit (F1-F6): Auf diesen acht Spielstufen spielt der Computer auf Sicherheit. Er wird versuchen Material abzutauschen, um komplizierte Brettstellungen zu vermeiden und das Spiel zu vereinfachen. Der Computer meidet den Angriff und versucht seine Figuren so gut abzutauschen wie nur möglich.

3.10 Computer spielt riskant (G1-G6): Auf

diesen Spielstufen spielt der Computer aktiver und riskanter. Er versucht Positionen durch Opfer eines Bauern aufzubrechen, und er vermeidet den Schlagabtausch so weit wie möglich, um die Brettstellung zu komplizieren. Der Computer wird versuchen, Sie ins Schach zu zwingen und Ihre Figuren direkt anzugreifen.

3.11 Normale Spielstufen (H1-H6): Hier spielt der Computer am stärksten und bietet die größten Herausforderungen! Bei der Wahl dieser Stufen wählen Sie eine durchschnittliche Bedenkzeit für den Computer. Der Computer wendet einen Auswahlalgorithmus für seine Suche an und ist so in der Lage schneller eine Zugkombination zu finden. Vergessen Sie bitte nicht, daß der Computer stärker spielt, je mehr Zeit ihm zur Verfügung steht!

Spielstufe	1	2	3	4	5	6	7	8
C-D, F-H	1	2	3	4	5	6	7	8
Durchschnittl. Bedenkzeit	1 Sek.	2 Sek.	5 Sek.	10 Sek.	30 Sek.	1 Min.	2 Min.	3 Min.

4. TECHNISCHE DATEN

4.1 Die ACL-Buchse: Statische Entladungen oder andere elektrische Störungen können den Computer manchmal blockieren. In solch einem Fall nehmen Sie die Batterien heraus und drücken mit einer Nadel oder einem anderen spitzen Gegenstand mindestens eine Sekunde lang in die ACL-Buchse auf der Unterseite des Gerätes. Dies versetzt den Computer wieder in seinen Normalzustand und löscht den Speicher.

4.2 Pflege und Wartung: Ihr Traveller ist ein elektronisches Präzisionsgerät und sollte mit Vorsicht behandelt und keinen extremen Temperaturen oder hoher Feuchtigkeit ausgesetzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung des Gerätes keine chemischen Mittel, da diese das Kunststoffgehäuse des Gerätes beschädigen könnten. Ersetzen Sie schwache Batterien umgehend, da diese auslaufen und so dem Computer Schaden zufügen könnten.

Bitte verwenden Sie nur Alkali- oder Zink-Kohle-Batterien.



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

Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:



- Verbrauchte Batterien und Akkus gehören nicht in den Hausmüll.
- Geben Sie diese bitte bei einer Sammelstelle für gebrauchte Batterien ab. Informieren Sie sich evtl. bei Ihrer Gemeinde.

FEHLERSUCHE

SYMPTOME	MÖGLICHE FEHLERURSACHEN	ABHILFE
1. Der Computer reagiert fehlerhaft oder stürzt während einer Partie ab.	Die Batterien sind nicht richtig eingesetzt.	Lesen Sie den Abschnitt 1.1 über das Einsetzen der Batterien.
	Batterien sind schwach oder verbraucht.	Batterien austauschen.
	Statische Entladung oder elektrische Störungen haben den Computer blockiert	Drücken Sie einen spitzen Gegenstand in die ACL-Buchse. Siehe Abschnitt 4.1
2. Der Computer zieht nicht .	Die Gegenzugautomatik ist abgeschaltet.	Der Computer zieht nur dann automatisch, wenn die Gegenzugautomatik angeschaltet ist, siehe Abschn.2.10
	Sie haben eine hohe Spielstärke gewählt und der Computer braucht eine längere Bodenzeit (unbegrenzte Analyseschritt, Mattschritze oder Beste Zugkombination)	Sie können den Rechenvorgang des Computers mit PLAY unterbrechen und ihn so zu einem Zug zwingen
3. Der Computer verweigert die Annahme Ihres Zuges, oder reagiert nicht auf Tastendruck und ein Fehlerton ertönt	Sind Sie am Zug? (Überprüfen Sie die Brettmarken 1,8) Steht Ihr König im Schwach? Gerät durch Ihren Zug der König ins Schwach? Versuchen Sie eine unruhmreiche Rochade? Haben Sie bei der Rochade den Turm zuerst gezogen?	Versichern Sie sich, daß Sie mit den Schwachregeln vertraut sind. Drücken Sie die Figurensymbole, um die Brettstellung zu überprüfen (Abschn.2.9) gehen Sie mit TAKE BACK einen Zug zurück.

FEHLERSUCHE

SYMPTOME	MÖGLICHE FEHLERURSACHEN	ABHILFE
	Der Computer rechnet noch (Randlampchen II oder I blinkt)	Unterbrechen Sie mit PLAY den Rechenvorgang des Computers
	Sie haben den letzten Zug des Computers nicht korrekt ausgeführt	Überprüfen Sie die Randlampchen und drücken Sie auf das angezeigte Feld um den Zug des Computers abzuschließen.
4. Der Computer macht einen scheinbar unzulässigen Zug	Der Computer hat einen besonderen Zug ausgeführt, z.B. en passant, Rochade, Bauernumwandlung	Lesen Sie die Schachregeln nach. Überprüfen Sie die Brettstellung wie in Abschn. 2.9 beschrieben, gehen Sie mit TAKE BACK einen Zug zurück.
	Ihre Brettstellung stimmt nicht.	Überprüfen Sie die Brettstellung (Abschn. 2.9)
	Die Batterien sind schwach.	Tauschen Sie die Batterien aus.
5. Der Computer zieht sofort oder macht unnötige Züge.	Der Computer ist auf einer der niedrigsten Anstufen-, Spieltafeln oder Suchtiefe eingestellt, dabei zieht er sehr schnell und spielt schlechter als normal, weil die Suchtiefe begrenzt ist.	Drücken Sie die LEVEL-Taste, um festzustellen auf welcher Stufe der Computer gerade spielt (Abschn. 3)
6. Randlampchen ist aus.	Einreißel, oder Kontakt defekt	Wenden Sie sich an Ihren Kasparov Händler

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 Daszwischenziehen einer eigenen Figur aufgehoben wird oder die Schach bedrohende Figur geschlagen wird. Kann der König dem Schach nicht entkommen, so ist er mattgesetzt und das Spiel beendet.

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.



LINIE

SCHACHFIGUREN & IHRE GANGART

Bauer (1 Punkt)



Turm (5 Punkte)



Springer (3 Punkte)



Dame (9 Punkte)



Läufer (3 Punkte)



König



SPEZIELLE ZÜGE

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 Breitseite 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.

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.

EN-PASSANT

Kommt ein Bauer nach seinem Doppelschritt von der zweiten auf die vierte Reihe (oder von der sechsten 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 dem Doppelschritt folgenden Zug ausgeführt wird, verliert die Möglichkeit, so zu schlagen.



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 (Pat); (2) wenn exakt die gleiche Stellung mit jeweils dem gleichen Spieler am Zug 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.

TIPS & HINWEISE

Sie sollten ein Gefühl für die Wertigkeiten der einzelnen Figuren entwickeln. Das wird Ihnen bei Entscheidungen über Schlagszüge und Austauschaktionen helfen. Grundsätzlich versucht man, die wertvolleren gegnerischen Figuren zu schlagen (wehre oben, Schachfiguren & ihre Gangart). Folgende wichtige Grundsätze sollten sich einprägen: + Bringen Sie Ihren König so früh wie möglich mittels Rochade in Sicherheit. + Es vorteilhaft, das Zentrum zu beherrschen. Um das zu erreichen, sollten Sie Ihre Zentralbauern ziel- und frühzeitig Springer und Läufer entwickeln. + Versuchen Sie, aus Schlagstellungen mit Materialgewinn hervorzugehen. + Konzentrieren sich und lassen Sie sich von Ihrem Gegner nicht ablenken!

KASPAROV TRAVELLER

GEBRUIKSAANWIJZING

INHOUDSOPGAVE

TOETSEN EN KENMERKEN

Technische Details

INLEIDING

1. BASIS FUNCTIES

- 1.1 Installatie van de Batterijen
- 1.2 Hoe te Beginnen
- 1.3 De computer Maakt zijn Zet
- 1.4 Toernamen
- 1.5 Nieuw Spel
- 1.6 Hoe van Niveau Veranderen

2. BIKOMENDE KENMERKEN

- 2.1 Aanduiding van de Kleur die Moet Zetten
- 2.2 Het Slepen en Speciale Zetten
En Passant
Rokade
Promotie van een Pion
- 2.3 Zetten Tegen de Regels van het Spel/ Verkeerde Zetten
- 2.4 Schak, Mat en Remis
- 2.5 Het Zoeken van de Computer Onderbreken
- 2.6 Van Kleur Veranderen met de computer
- 2.7 De Computer Speelt Tegen Zichzelf
- 2.8 Krijg Tips van de Computer!
- 2.9 Verlaten van de Mode

- 2.10 Non Auto Mode
- 2.11 Zwart Spelen vanaf de Onderkant
- 2.12 Openingenbibliotheek
- 2.13 Geheugen van het Spel

3. BEHEERDINGSNIVEAU'S

- Een Speelniveau Instellen
- 3.1 Begimnarniveau's (A1-A5)
 - 3.2 Pleierniveau's (B1-B5)
 - 3.3 Onbeindig Niveau (B6)
 - 3.4 Combinatie Vinder Niveau (B7)
 - 3.5 Mat Vinder Niveau (B8)
 - 3.6 Oeferniveau's (C1-C8)
 - 3.7 Tactische Niveau's (D1-D8)
 - 3.8 Vaard Dierpe Niveau's (E1-E8)
 - 3.9 Stille, Gesloten Speelniveau's (F1-F8)
 - 3.10 Agresieve Speelniveau's (G1-G8)
 - 3.11 Normale Speelniveau's (H1-H8)

4. TECHNISCHE DETAILS

- 4.1 De ACL Functie
- 4.2 Verzorging en Onderhoud

WAT DOET U IN GEVAL VAN PROBLEMEN

REGELS VAN HET SCHAKSPEL