
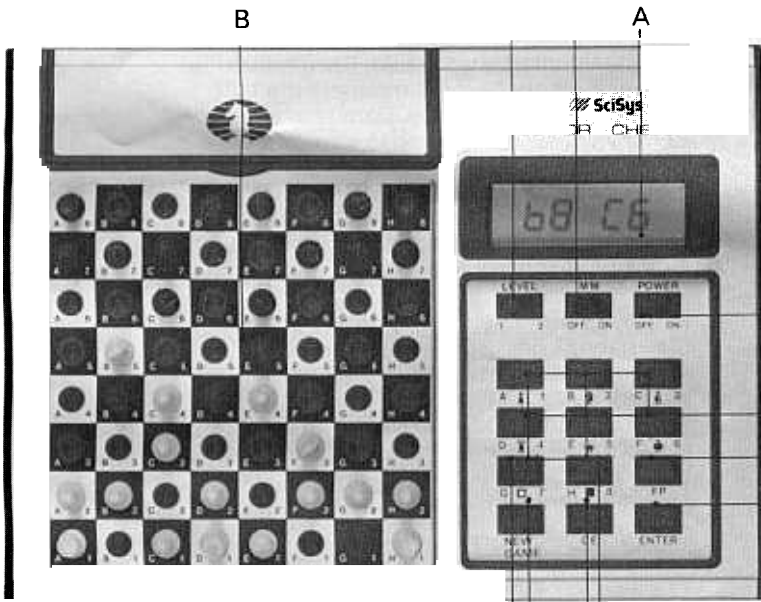




junior chess

GEBRAUCHSANLEITUNG

- 
- 4 **VOR BEGINN DER PARTIE
SPIELSTUFE EINSTELLEN
DIE PARTIE**
 - 5 **ROCHADE
EN PASSANT SCHLAGEN
BAUERNUMWANDLUNG**
 - 6 **MATT
PATT
STELLUNGSKONTROLLE**
 - 7 **DAS AUFSTELLEN VON PARTIESTELLUNGEN**
 - 8 **DAS AUFSTELLEN EINER FIGUR**
 - 9 **DAS ENTFERNEN EINER FIGUR
DAS EINGEBEN VON ERÖFFNUNGEN**
 - 10 **DAS EINSETZEN DER BATTERIE
GARANTIE
PFLEGE DES GERÄTS**



- A ● Anzeigefeld (Display)
- B ● Schachbrett
- C ● Tasten A-H, 1-8 (für Figuren und Felder)
- D ● Schwarz
- E ● Weiss
- F ● Ein/Aus
- G ● Eingabe (ENTER)
- H ● Taste für neue Partie (NG = New Game)
- I ● Programmierstaste für Eröffnungszüge (MM = Multiple Move)
- J ● Taste zur Positionskontrolle während der Partie (FP = Find Position)
- K ● Wahlstaste für die Spielstufe
- L ● Zugkorrekturtaste (CE = Clear Entry)

1. VOR BEGINN DER PARTIE

Für den Computerbetrieb ist eine 9V-Batterie notwendig, die eine Betriebsdauer von mehr als 100 Stunden hat. Wenn die Batterie schwächer wird, werden völlig unmögliche Züge angezeigt, oder die Anzeige wird unleserlich.

Die weißen Figuren werden auf den beiden unteren Feldreihen (1 und 2) aufgestellt, die schwarzen Figuren auf den beiden oberen (7 und 8). Die Felder sind nach Internationaler FIDE-Notation durch Buchstaben und Zahlen gekennzeichnet.

A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

Computer einschalten mit Ein/Aus-Taste

Weiss ist am Zug



Symbole für Züge von Schwarz



"New Game"-Taste drücken

Im Computer ist jetzt die Anfangsstellung gespeichert.



Spielstufe wählen

Der Computer hat zwei Alternativen.

Stufe 1 braucht 3-6 Sekunden für einen Zug

Stufe 2 braucht 5-9 Sekunden für einen Zug

Mit dem Schalter wählen Sie die gewünschte Spielstufe. Der Schwierigkeitsgrad ist beliebig oft umstellbar, aber immer nur nach einem erfolgten Computerzug.

Jetzt können Sie mit der Partie anfangen. Sie spielen mit den **weissen** Figuren.

Wollen Sie aber mit Schwarz spielen, so drücken Sie nochmals die Enter-Taste.

Der Computer zeigt dann im Display seinen ersten Zug mit den **weissen** Figuren.

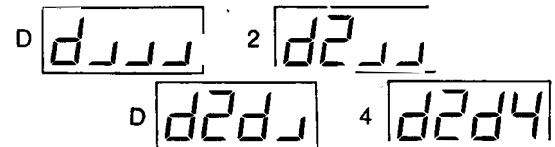
Auch während der Partie können Sie zu jeder Zeit die Spielfarbe wechseln. Dazu brauchen Sie **nach einem Computerzug** nur die ENTER-Taste zu drücken. Damit hat der Seitenwechsel stattgefunden und wird der Computer seinen Antwortzug in der neuen Farbe geben.

(Wenn Sie nach jedem Computer-Zug die ENTER-Taste drücken, lassen Sie ihn gegen sich selbst spielen.)

2. Die Partie

Sie haben die Spielstufe und die Farbe gewählt und können jetzt mit der Partie anfangen.

Wenn Sie mit Weiss spielen, geben Sie Ihren ersten Zug ein. Sie wollen zum Beispiel mit dem Zuge 1. d2-d4 eröffnen. Sie drücken hierzu hintereinander die Tasten:

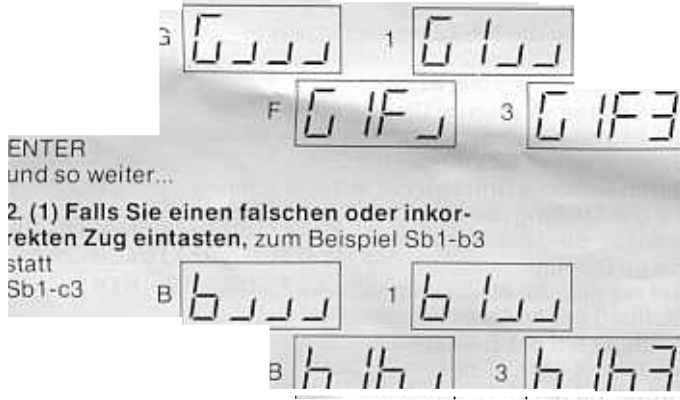


Natürlich führen Sie diesen Zug auch auf dem Brett aus. Kontrollieren Sie ob im Display der richtige Zug gezeigt wird und drücken Sie dann die ENTER-Taste, der Computer ist jetzt am Zug.

Nach einiger Zeit zeigt der Computer seinen Antwortzug. Zum Beispiel 1 d7-d5:

d7d5

Führen Sie diesen Zug auf dem Schachbrett aus. Sie tasten dann Ihren zweiten Zug ein (zum Beispiel 2. Sg1-f3):



ENTER, so warnt der Computer sofort:

2 2 2 2

Sie können jetzt sofort den richtigen Zug eintasten, also Sb1-c3 gefolgt von ENTER.

Solange Sie die ENTER-Taste noch nicht betätigt haben, können Sie die falsche Eingabe sofort mit der CE-Taste rückgängig machen und den richtigen Zug eingeben.

J J J

Dies gilt natürlich auch, wenn Sie Ihren eingegebenen Zug im letzten Augenblick noch ändern wollen. Solange Sie die ENTER-Taste noch nicht betätigt haben, ist dies jederzeit möglich.

2. (2) Rochade

Die Rochade wird ausgeführt durch Eingabe des Königszuges. Für Weiss also:

Kurze Rochade mit E 1 G 1

Lange Rochade mit E 1 C 1

und wenn Sie mit Schwarz spielen:

Kurze Rochade mit E 8 G 8

Lange Rochade mit E 8 C 8.

Wenn der Computer rochiert, wird ebenfalls der Königszug gezeigt, zum Beispiel

E8C8

Der Computer stellt bei der Rochade automatisch den Turm auf das neue Feld.

Vergessen Sie nicht, die Rochade auch auf Ihrem Brett vollständig auszuführen.

2. (3) En Passant schlagen

Um En Passant zu schlagen, geben Sie diesen Zug entsprechend dem tatsächlichen Spielverlauf ein.

Ihr weißer Bauer steht zum Beispiel auf c5 und der Computer spielt d7-d5. Sie geben jetzt den En Passant Zug c5 x d6 normal ein: c5-d6-ENTER

Im Gedächtnis des Computers wird jetzt der schwarze Bauer auf d5 entfernt.

Der Computer gibt einen En Passant Schlag auf die gleiche Weise an. Vergessen Sie nicht, den geschlagenen Bauern von Ihrem Brett zu entfernen!

2. (4) Bauernumwandlung

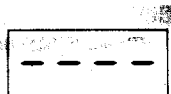
Erreicht einer Ihrer Bauern die achte Reihe (oder die erste Reihe, wenn Sie mit Schwarz spielen), so wird dieser Bauer automatisch in eine Dame umgewandelt.

Wünschen Sie den Bauern aber in eine andere Figur (Turm, Springer oder Läufer) umzuwandeln, so ist dies mittels der EP-Funktion möglich (siehe Seite 7). Der Computer wandelt seinen Bauern in die Figur um, die ihm in der gegebenen Stellung am sinnvollsten erscheint. Meistens wird dies die Dame sein.

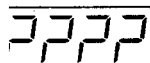
Sie können dies mittels der FP-Taste feststellen bzw. kontrollieren.

2. (5) Matt

Wenn Sie den Computer mattsetzen, so wird dies wie folgt angezeigt:



Solten Sie ein Matt oder Schach des Computers übersehen, so reagiert er nach Ihrem nächsten Zuge mit den 4 Fragezeichen.



2. (6) Patt

Wenn Sie den Computer pattsetzen, so wird dies wie folgt angezeigt:

3. STELLUNGSKONTROLLE

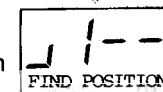
Wenn Sie während der Partie die Stellung überprüfen wollen (vielleicht weil Sie einen eigenen oder einen Computerzug falsch auf Ihrem Brett ausgeführt haben) so können Sie mittels der FP-Taste eine Stellungskontrolle vornehmen.

Drücken Sie die FP-Taste. Im Display erscheinen die Koordinaten des ersten weissen Bauern (zum Beispiel a2):



Die Figuren werden im Display mit der Zahl der betreffenden Symboltasten angegeben. Bauer also mit 1, Springer mit 2 usw.

Durch weiteres Drücken der A-Taste können Sie die Stellung der anderen weissen Bauern abrufen. Sind keine Bauern mehr da, so lesen Sie im Display:



Auf die gleiche Weise kontrollieren Sie die Stellung der anderen weissen Figuren:

Springer mit der B-Taste

Läufer mit der C-Taste

Türme mit der D-Taste

Dame mit der E-Taste

König mit der F-Taste.

Sie haben jetzt alle weissen Figuren kontrolliert. Um jetzt die Stellung der schwarzen Figuren zu kontrollieren, drücken Sie erst die H-Taste (Schwarz).

Im Display erscheint die Stellung der schwarzen Figur, die mit der zuletzt kontrollierten weissen Figur übereinstimmt.

Sie können jetzt die Stellung der anderen schwarzen Figuren wie oben für Weiss beschrieben, abrufen. Sie können immer in willkürlicher Reihenfolge kontrollieren.

Nach Beendigung der Stellungskontrolle drücken Sie CE und Sie können weiterspielen. Sie können Stellungen nur kontrollieren, wenn der Computer **nicht** am Zuge ist. **Sie können natürlich während der Partie auch die Stellungen einzelner Figuren überprüfen.**

4. DAS AUFSTELLEN VON PARTIESTELLUNGEN (ENTER POSITION - EP - FUNKTION).

Da diese Funktion ziemlich kompliziert ist, empfiehlt es sich, diesen Abschnitt erst sorgfältig durchzulesen, bevor Sie diese Möglichkeit in der Praxis erproben. Wir betrachten erst die Tasten die in der EP-Funktion eine neue Aufgabe erhalten.

Taste A1 oder D4:

EP-Taste um ein Feld nach links zu springen

Taste B2:

EP-Taste um ein Feld nach oben zu springen

Taste C3 oder F6:

EP-Taste um ein Feld nach rechts zu springen

Taste E5:

EP-Taste um ein Feld nach unten zu springen.

Mit Hilfe dieser Tasten können Sie jedes Brettfeld erreichen. Wenn Sie dabei den Brettrand erreichen (z.B. Feld h5), so erscheint bei Weiterdrücken der C3-EP-Taste automatisch wieder das Feld a5. Das gleiche gilt für den unteren oder oberen Brettrand.

Taste CE:

Um die Figur von dem diesbezüglichen Feld zu entfernen.

Taste NG:

Entfernt alle Figuren vom Brett.

Um eine bestimmte Stellung aufzustellen, gehen Sie wie folgt vor:

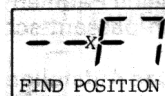
FP-Taste drücken

ENTER-Taste für die EP-Funktion drücken

NG-Taste drücken.

Wählen Sie jetzt mit den EP-Tasten das Feld, auf das Sie die erste weiße Figur aufstellen wollen. Wenn Sie zum Beispiel den weissen König auf f7 aufstellen wollen, so drücken Sie 5-mal die Taste C3 (oder F6) (die Aufstellung beginnt beim Feld a2) und 5-mal die B2-Taste. Im Display können Sie stets ablesen, auf welchem Feld Sie sich "befinden". Haben Sie das Feld f7 erreicht, so drücken Sie die G7-Taste (weiss), denn Sie wollen eine weiße Figur aufstellen:

Jetzt drücken Sie die F6-Taste, die Symboltaste für den König. Im Gedächtnis des

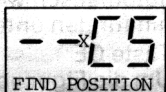


Computers ist jetzt der weisse König auf dem Feld f7 gespeichert:



Sie können jetzt, **ausgehend von dem Feld f7**, die nächste Figur aufstellen. Zum Beispiel einen schwarzen Bauern auf c5:

3-mal Taste A1 (oder D4) drücken (e7-d7-c7) und 2-mal Taste E5 (c6-c5) drücken



Jetzt H8-Taste (schwarz) und A1-Taste (Bauer) drücken: Der schwarze Bauer ist auf c5 gespeichert:



Auf diese Weise stellen Sie sämtliche Figuren auf. Nach Beendigung der Speicherung, wird die ENTER-Taste gedrückt:



Weiss ist hier am Zuge. Soll Schwarz am Zuge sein, so wird nochmals ENTER gedrückt. Um nunmehr die EP-Funktion aufzuheben, wird **zweimal die FP-Taste** gedrückt. Haben Sie Weiss am Zuge programmiert, so zeigt das Display:



Vor allem bei komplizierten Stellungen empfehlen wir, die Stellung erst mittels der FP-Taste (siehe Abschnitt 3) zu kontrollieren

In Stellungen, die Sie aufstellen, können beide Parteien nicht mehr rochieren und en-passant-schlagen.

Das Aufstellen einer Figur.

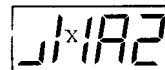
Auf ähnliche Weise können Sie während der Partie eine bestimmte Figur aufstellen. Das kann vor allem bei der Umwandlung

eines Bauern nützlich sein, wenn Sie statt einer Dame lieber einen Turm, Läufer oder Springer für die Weiterführung der Partie haben wollen. In diesem Falle muss erst die Dame aus dem Computergedächtnis entfernt und dann die gewünschte Figur eingeführt werden.

Das Aufstellen einer Figur wird wie folgt vorgenommen (zum Beispiel ein schwarzer Springer auf f6): FP-Taste drücken

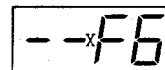


(Das Display zeigt das Feld mit dem "ersten" weissen Bauern. Für das Aufstellen einer Figur spielt dies aber keine Rolle.) ENTER-Taste drücken

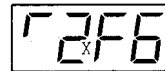


Jetzt ist der Computer in der EP-Funktion.

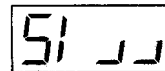
Wie obenstehend beschrieben, stellen Sie jetzt das Feld f6 ein (dieses Feld muss natürlich wohl leer sein!):



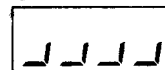
H8-Taste (schwarz) und B2-Taste (Springer) drücken:



Jetzt ENTER-Taste drücken



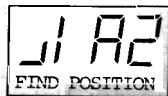
(Weiss ist am Zuge. Soll Schwarz am Zuge sein, erst ein zweites Mal ENTER-drücken.) Zweimal FP-Taste drücken:



Jetzt können Sie weiterspielen (Weiss am Zuge). (Beim Aufstellen von weissen Figuren, natürlich statt der H8-Taste, die G7-Taste (weiss) drücken.)

Das Entfernen von Figuren

Auch dies ist während einer Partie möglich.
FP-Taste drücken



ENTER-Taste drücken

Sie wollen zum Beispiel einen weissen
Bauern auf c4 entfernen:
Wie oben beschrieben mit den EP-Funktions-
tasten das Feld c4 einstellen.
G7-Taste drücken (weiss)



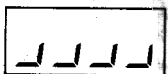
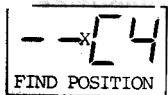
A1-Taste drücken (Bauer)



CE-Taste drücken

Der Bauer ist jetzt aus dem Computer-
gedächtnis entfernt.

Jetzt ENTER-Taste und zweimal die FP-Taste
drücken und Sie können weiterspielen
(Weiss am Zuge)



(Wenn Schwarz weiterspielen soll, so müssen
Sie, bevor Sie zweimal die FP-Taste drücken,
erst die ENTER-Taste ein zweites Mal
drücken.)


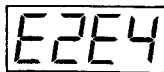
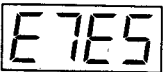
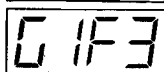

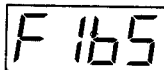
Müssen schwarze Figuren gelöscht werden
natürlich statt der G7-Taste, die H8-Taste
(schwarz) drücken.

Vorgabe: Wenn Sie dem Computer eine
Figur vorgeben wollen oder umgekehrt, so
können Sie die betreffende Figur auf die hier
beschriebene Weise entfernen. (Es können
natürlich auch mehrere Figuren vorgegeben
werden). Wenn also ein Anfänger öfter gegen
den Computer verliert, so kann er zum
Beispiel eine Computerfigur löschen und
damit seine Chancen verbessern.

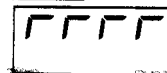
5. DAS EINGEBEN VON ERÖFFNUNGEN

Die MM-Taste gibt Ihnen die Möglichkeit,
eine bestimmte Eröffnungsvariante zu
spielen. Sie programmieren eine Reihe von
Zügen für Weiss und Schwarz, ohne dass der
Computer selber zieht. Sie müssen dazu die
Züge für Weiss und Schwarz abwechselnd
eintasten (also nicht alle weissen bzw.
schwarzen Züge hintereinander).

Auch müssen die Züge legal sein (wenn dies
nicht der Fall ist, erscheinen 4 Fragezeichen
im Display). Um zum Beispiel eine Variante
der Spanischen Partie vorzugeben, handeln
Sie wie folgt: MM-Taste einschalten

NEW GAME Taste  e2-e4  ENTER
e7-e5  ENTER (S) g1-f3  ENTER
(S) b8-c6  ENTER (L) f1-b5  ENTER

Ist hiermit die Eingabe beendet schalten Sie
die MM-Taste wieder aus.



Schwarz ist am Zuge.
Wenn Sie mit Weiss weiter spielen wollen dann drücken Sie ENTER und warten den schwarzen Zug ab.

6. DAS EINSETZEN BZW. AUSWECHSELN DER BATTERIE

Der Computer braucht nur eine 9V-Batterie mit einer Betriebsdauer von mehr als 100 Stunden.

Wenn die Batterie schwach wird, wird die Anzeige unleserlich.

Das Einsetzen der Batterie: Entfernen Sie den Batteriedeckel an der Unterseite des Gerätes und legen Sie die Batterie wie angegeben in das Batteriefach. Danach wird der Batteriedeckel angebracht.

7. GARANTIE

Der Computer ist mit einer sechsmonatigen Garantie ab Verkaufstag ausgestattet. Die Garantie entfällt, wenn ein unsachgemässer Eingriff, z.B. durch eine nicht-autorisierte Werkstatt, erfolgt. Die Garantie erlischt ebenfalls, wenn das Gerät durch unsachgemässe Behandlung beschädigt wird. Ist das Gerät defekt, so bringen Sie es bitte mit der ausgefüllten Garantiekarte zu Ihrem Händler zurück.

8. PFLEGE DES GERÄTS

Für das Entfernen von Staub von den Oberflächen darf nur ein weiches Tuch verwendet werden. Unter keinen Umständen darf das Gerät mit chemischen Reinigungsmitteln oder Feuchtigkeit in Berührung kommen. Hieraus entstandene Schäden fallen nicht unter die Garantie.

Das Gerät muss trocken und kühl aufbewahrt werden und darf nur bei normaler Raumtemperatur verwendet werden. Spielen in praller Sonne oder in der Nähe von Heizgeräten kann zu Überhitzung und dadurch

Auff des Geräts f

“WICHTIGE MITTEILUNG”

Wegen der begrenzten Speicherkapazität dieses Computers kann bei einer Eingabe über die EP-Funktion nicht geprüft werden, ob eine Rochade möglich ist, oder nicht. Deshalb geben Sie keine Position ein, die einen der beiden Könige auf dem Ausgangsfeld platziert. Wenn Sie dies tun, wird der Computer falsche Informationen geben

DIE HAUPTFUNKTIONEN AUF EINEN BLICK

NEUE PARTIE

- New Game
- Spielen mit Schwarz:
- New Game
- ENTER

AUFSTELLEN VON STELLUNGEN

- FP
- ENTER
- NEW GAME
- Feld einstellen
- G-Taste (weiss)
- Symboltaste 1. weisse Figur
- Feld einstellen
- G-Taste (Weiss)
- Symboltaste 2. weisse Figur
usw. für die weissen Figuren
- Feld einstellen
- H-Taste (schwarz)
- Symboltaste 1. schwarze Figur
- Feld einstellen
- H-Taste (schwarz)
- Symboltaste 2. schwarze Figur
usw. für die schwarzen Figuren
- ENTER
- Bei Farbwechsel nochmals ENTER
- FP FP

WÄHLEN (ODER ÄNDERN) SPIELSTUFE

- Zahl der gewünschten Stufe einstellen

FARBWECHSEL

- Nach Computerzug
- ENTER

KONTROLLIEREN DER STELLUNG

- FP (Koordinaten des vordersten weissen Bauern)
- Weisse Figuren abfragen mit Figurentasten (A-F)
- H (Schwarz)
- Schwarze Figuren abfragen mit Figurentasten (A-F)
- CE

PROGRAMMIERUNG VON ERÖFFNUNGSVARIANTEN

- New Game
- MM
- Erster Zug von Weiss
- ENTER
- Erster Zug von Schwarz
- ENTER
- Zweiter Zug von Weiss
- ENTER
- Zweiter Zug von Schwarz
- ENTER
-usw.....
- Nach ENTER von letztem Zug:
- MM

MINI CHESS: der kluge Schachcomputer im Taschenformat.

JUNIOR CHESS: der komplette Schachcomputer mit dem lehrreichen Programm.

POCKET CHESS: der unermüdliche Schachpartner, zu Hause und unterwegs.

SENATOR CHESS: der kompakte Reisecomputer mit eingebautem automatischem LCD-Schachbrett.

SENSOR CHESS: der Schachcomputer mit eingebautem Sensor-Schachbrett und austauschbaren Programmmodulen.

CHESS CHAMPION SUPER SYSTEM MK. IV: der vielseitige Schachtrainer für lernbegierige Schachspieler.

MARK V: der Super-Schachcomputer mit völlig neuen, ungekannten Möglichkeiten.

Scisys-W-Ltd.,
Admiralty Centre
Tower 11, 18th Floor
18 Harcourt Road,
Hong Kong.

Scisys Computer Ltd.,
Suite 8, London House
266 Fulham Road,
London S.W. 10 9EL,
United Kingdom.

Scisys Computer Inc.,
One World Trade Centre
Suite 7967,
New York, N.Y. 10048,
United States.

Scisys Computer G.m.b.H.,
Rossmarkt 15,
D6000 Frankfurt-M1
Bundesrepublik Deutschland

Scisys Schachcomputer werden vom Weltschachbund (FIDE) empfohlen.



FIDE
GENS UNASUMUS