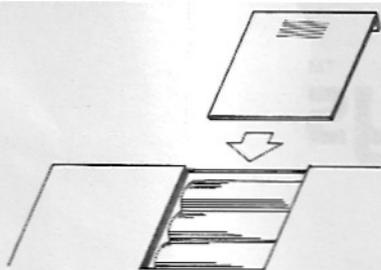
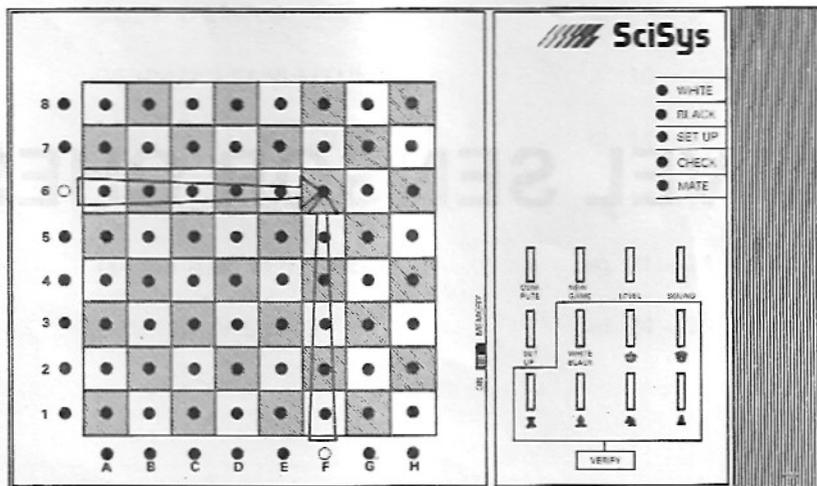




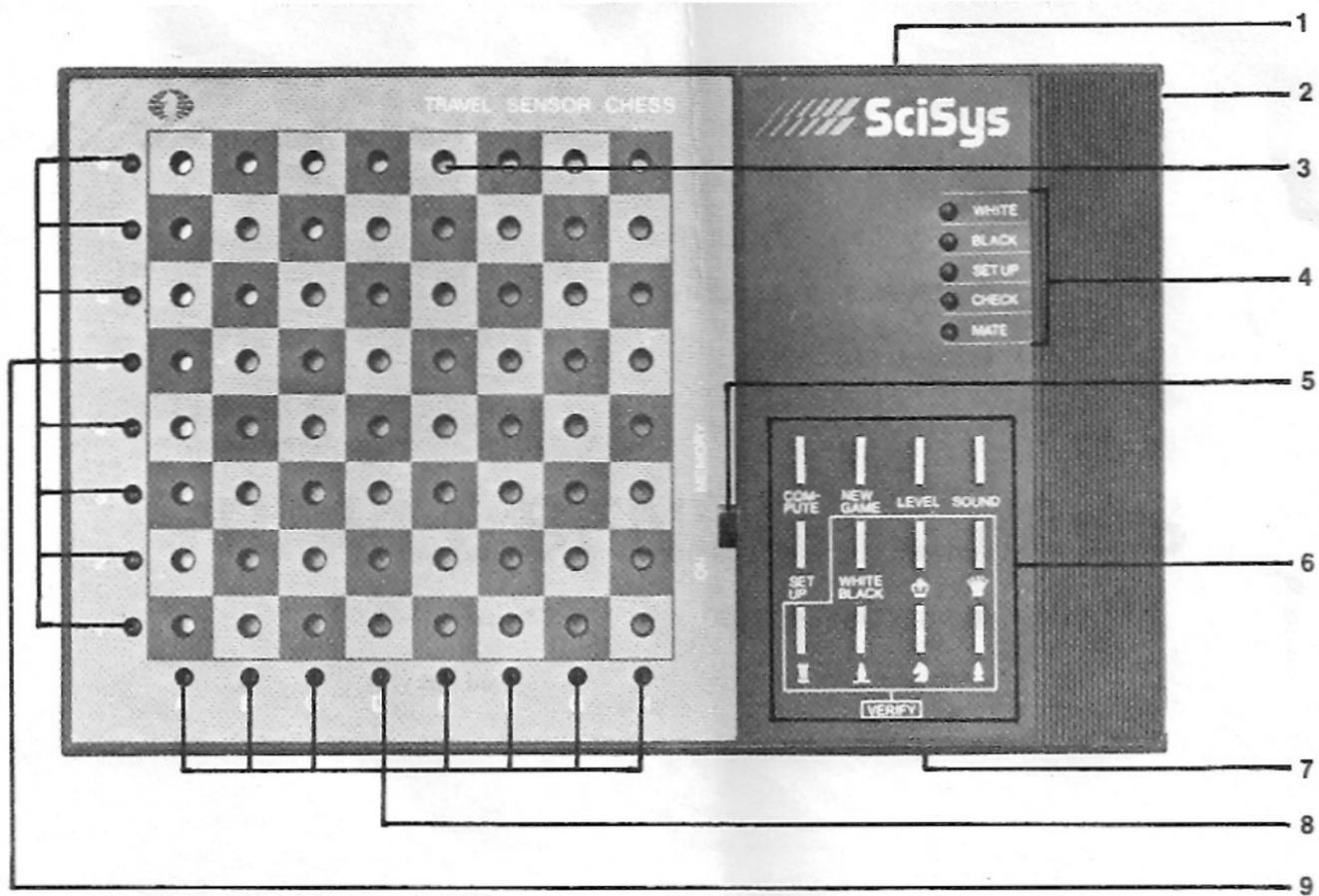
TRAVEL SENSOR CHESS



(dia.1)



(dia.2)



Keys and Functions

- (1) Battery compartment
- (2) Chess piece compartment, full chess set
- (3) Sensory chessboard
- (4) Control panel displays:
 - Side to move
 - Computer thinking
 - Computer passive
 - Check
 - Checkmate and stalemate
- (5) Power switch
Remembers game up to a year
- (6) Control panel keyboard:
 - Suggest a move
 - change level
 - start a new game
 - set up a position
 - verify position
 - turn buzzer on/off
- (7) Buzzer
- (8) Lamps display column of piece moving
- (9) Lamps display row of piece moving

1. Introduction

Travel Sensor Chess is an easy-to-use, portable chess computer with the latest in sensor technology. The computer reads in moves you make on the built-in chessboard and uses the 16 lights at the edge of the board to indicate its own moves. It also contains a one year memory for the position of an interrupted game.

2. Power supply (dia.1)

It runs on three AA batteries which you must insert as shown. The computer will run for over 500 hours on one set of batteries. Insert fresh batteries immediately if the lamps dim or it makes irregular responses.

3. Getting started

Set up the chess pieces in the starting position with the white pieces closest to you. Switch the computer on and press

NEW GAME.

4. Setting the level of skill

Travel Sensor Chess has four levels of playing strength. On level 1 (weakest) the average response time is 7 seconds per move. Level 4 (strongest) may require up to 45 seconds per move.

When you press **LEVEL** one of the lights on the left-hand side of the chessboard will come on (and remain on as long as you hold the key down). The first light from the bottom indicates that Level 1 is set, the second light, Level 2, etc.

To change levels press **LEVEL** until the level you want appears. You may change it at the beginning or at any time during a game (but only when it is your turn to move).

5. Making moves (dia.2)

To make a move press down the piece you wish to move and then place it with light pressure on the square you wish to move it to. The computer will automatically register the move and begin to compute a countermove.

To make a capture, key in the move of the capturing piece only. When castling only enter the king's move (i.e. move the rook without pressure). In case of pawn promotions the computer will automatically change the pawn into a queen.

6. Computer moves

The computer indicates its own moves by beeping and turning on two of the lights on the edge of the board. These lights are used to indicate pieces or squares on the chessboard.

The lights show you the horizontal row and to vertical column of the piece the computer wishes to move. Press this piece down lightly on its square. The computer will now show you to which square it wishes to move the piece. Place the piece on this square, pressing lightly.

7. Illegal moves

If you attempt to make an illegal move the computer will sound and error signal (a long, low buzz). The board lights will show you where the piece came from. You may place the piece on a legal square or replace it on the original square to cancel the move.

You will also hear the low buzz immediately if you try to move a piece of the wrong color.

8. Check, mate and stalemate

When the computer puts your king into check it turns on the light labeled CHECK. If you check the computer's king, the CHECK light is also turned on while the computer is making its move.

If a game ends in checkmate the lights labeled CHECK and MATE are turned on together. The WHITE or BLACK light indicates the winner of the game.

For a stalemate the MATE light will come on without the CHECK light. The WHITE or BLACK light shows which side has delivered stalemate.

9. New game

To start a new game press **NEW GAME**. A game may be terminated at any stage by pressing this key. The computer automatically sets itself to Level 1.

10. Changing sides

If you wish to change sides with the computer you may do so by pressing **COMPUTE** instead of making your move. The computer will make the next move for you and you can go on playing for the other side.

You may change sides as often as you like during the course of a game. You can even press **COMPUTE** after every move and make the computer play and entire game against itself.

If you want to start a game with the black pieces press **NEW GAME** and **COMPUTE**. The computer will make the first move for white and you may go on playing for black.

11. Setting up a position

You may sometimes wish to modify a position arrived at during the game or to set up a special position and instruct the computer to play on from there. Or you may want to begin a game with a particular opening variation.

To do this first press **SET UP**. The SET UP light will come on. You may now enter moves for both sides until you have reached the desired position. While you are doing this the computer merely checks that the moves you enter are legal (illegal moves get an 'error' buzz as usual) and in the right order. As in normal games, the WHITE and BLACK lights tell you whose turn it is to move.

To resume normal play press **SET UP** again and make the next move or just press **COMPUTE** and the computer will play the next move. The SET UP light goes out when you resume normal play.

12. Verifying the position

If you upset the pieces during the game or for some other reason are not sure whether the position on the board is correct, you can always make the computer show you the correct position of each piece (but not when the mate light is on).

Press one of the piece keys (but only when it is your move). The computer will show you where that piece is located on the board. It will do so by lighting up a row light and one or more column lights. If a piece is missing or is in the wrong place, put it back without pressing.

Press the same piece key again to find out if there are any more pieces of that kind on the board. When the computer finds no more pieces it will sound a low buzz.

When you first press a piece key the computer will always show you the location of white pieces on the board (WHITE light on). To locate black pieces press **WHITE/BLACK** to turn the BLACK light on and then press a piece key. You may change colors and pieces freely during position verification.

To return to normal play simply enter the next move.

13. Sound

When you press a piece or one of the keys, the computer beeps (or it buzzes to indicate that you have pressed the wrong piece or key). If you prefer the computer to operate silently, press **SOUND**. Pressing this key again or pressing **NEW GAME** will turn the sound back on.

14. One-year memory

If you wish to interrupt the game for a while you should turn the computer off by moving the ON/MEMORY switch to MEMORY. The computer will retain the position and level setting, and it can continue the game when it is switched on again.

You may use this switch at any time during the game, even when the computer is computing or showing you a move. Depending on the state of the batteries, the position will be retained for up to one year.

Touches et fonctions

1. Compartiment des piles
2. Compartiment des pièces, un jeu complet
3. Echiquier à relais sensible à touche
4. Tableau de lumières indicatives
 - qui doit jouer
 - calcul en cours
 - l'ordinateur inactif
 - échec
 - échec et mat; pat
5. Secteur / mémoire 12 mois
6. Clavier du Tableau de Commande
 - suggestion
 - changement de niveau
 - commencer une partie
 - établir une position
 - vérifier une position
 - contrôle du ronfleur
7. Ronfleur
8. Tableau de lumières pour colonnes verticales
9. Tableau de lumières pour rangées horizontales

1. Introduction

TRAVEL SENSOR CHESS est un ordinateur/jeu d'échecs portatif qui est facile à utiliser et qui comporte la dernière technologie en matière de relais sensible à la touche. L'ordinateur enregistre les coups que vous faites sur l'échiquier incorporé et indique à son tour ses propres coups à l'aide des 16 lumières au bord de l'échiquier. La mémoire de l'appareil retient pendant un maximum de 12 mois les positions d'un jeu interrompu.

2. Alimentation (dia.1)

L'appareil est alimenté par quatre piles AA, à introduire selon les indications. Un jeu de piles alimentera l'ordinateur pendant plus de 500 heures. Remplacer les piles dès que les lumières s'atténuent ou que les réponses deviennent irrégulières.

3. Mise en marche

Mettez les pièces en position initiale avec les blancs de votre côté. Allumez l'ordinateur et appuyez sur **NEW GAME**.

4. Choix du niveau de jeu

TRAVEL SENSOR CHESS comporte quatre niveaux de jeu. Au plus faible – niveau 1 –, le délai de réponse moyen est de 7 secondes par coup. Au plus fort – niveau 4 –, ce délai peut être de l'ordre de 45 secondes.

En appuyant sur **LEVEL** une des lumières à gauche de l'échiquier s'allumera et restera allumée tant que vous appuyez sur la touche.

La première lumière à partir d'en bas indique le niveau 1, la deuxième le niveau 2, etc.

Pour changer de niveau, appuyez sur **LEVEL** jusqu'à ce que le niveau de votre choix apparaisse. Vous pourrez changer de niveau au début ou à n'importe quel autre moment, mais uniquement quand c'est à vous de jouer.

5. Comment faire un coup (dia.2)

Pour déplacer une pièce, appuyez d'abord légèrement sur celle-ci et posez-la ensuite dans sa nouvelle position en appuyant dessus. L'ordinateur enregistrera automatiquement le coup et commencera à calculer sa réplique.

Pour effectuer une prise, faites uniquement le déplacement de la pièce prenante. Pour roquer, faites uniquement le déplacement du roi, c.à d. déplacez la tour sans appuyer dessus. Pour effectuer la promotion d'un pion, l'ordinateur le changera automatiquement en dame.

6. Les coups de l'ordinateur

L'ordinateur indiquera ses propres coups en faisant bip-bip et en allumant deux des lumières au bord de l'échiquier. Ces lumières servent à indiquer les pièces ou les positions sur l'échiquier.

Les lumières montrent la rangée horizontale et la colonne verticale de la pièce choisie pour son coup par l'ordinateur. Appuyez légèrement sur cette pièce et l'ordinateur indiquera la position où il voudrait la mettre — posez donc la pièce dans cette position en appuyant légèrement dessus.

7. Coups interdits

Si vous essayez d'effectuer un coup interdit, l'ordinateur émettra un signal d'erreur (un ronflement bas et continu). Les lumières vous signaleront la provenance de la pièce, que vous pourrez soit déplacer à une autre position (légale), soit remettre à sa place initiale, ce qui annulera le coup.

Si vous essayez de déplacer une pièce de la mauvaise couleur, le même ronflement sonnera tout de suite.

8. Mise en échec, mat et pat

Quand l'ordinateur vous met votre roi en échec, il allume la lumière CHECK. Si vous lui mettez son roi en échec, la lumière CHECK sera allumée pendant son coup.

Si une partie se termine par un échec et mat, les lumières CHECK et MATE s'allumeront en même temps. C'est la lumière WHITE ou BLACK qui signalera le gagnant de la partie.

La seule lumière MATE allumée indique le pat et c'est la lumière WHITE ou BLACK qui montrera lequel des joueurs en est responsable.

9. Nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur **NEW GAME**. Une partie peut être terminée à tous moments en appuyant sur cette touche. L'ordinateur se remet automatiquement au niveau 1.

10. Inversement de l'échiquier

Si vous désirez changer de places avec l'ordinateur, faites-le en appuyant sur **COMPUTE** au lieu de faire votre coup. L'ordinateur fera le prochain coup pour vous et vous pourrez continuer à jouer de l'autre côté.

Vous pourrez changer de places autant que vous voudrez pendant la partie. Il est même possible d'appuyer sur **COMPUTE** après chaque coup pour que l'ordinateur joue une partie entièrement contre lui-même.

Si vous voulez démarrer avec les pièces noires, appuyez d'abord sur **NEW GAME**, et ensuite sur **COMPUTE**. L'ordinateur fera le premier coup avec les pièces blanches et vous pourrez continuer avec les noires.

11. Pour établir une position

Vous aurez peut-être envie quelquefois soit de changer une position atteinte au cours d'une partie, soit d'établir une situation déterminée afin que l'ordinateur continue de jouer à partir de ce point-là. Ou encore voudriez-vous commencer une partie avec une ouverture déterminée.

Pour ce faire, appuyez d'abord sur **SET UP**, dont la lumière s'allumera. Vous pourrez ensuite enregistrer des coups pour les deux couleurs, jusqu'à l'arrivée de la situation recherchée. Pendant ce temps, l'ordinateur se contentera de vérifier que les coups enregistrés sont admissibles (les coups inadmissibles étant signalés comme d'habitude par un ronflement), et qu'ils sont faits dans l'ordre. Comme pour le jeu normal, les lumières **WHITE** et **BLACK** indiquent à qui est le tour de jouer.

Pour recommencer la partie normale, appuyez sur **SET UP** une deuxième fois et faites le prochain coup ou appuyez sur **COMPUTE** pour que l'ordinateur joue son coup. La lumière **SET UP** s'éteindra quand vous recommencerez la partie normale.

12. Pour vérifier la situation

Pendant la partie, si la position des pièces est troublée, ou si vous avez besoin de vérifier la situation sur l'échiquier, vous pourrez toujours faire en sorte que l'ordinateur vous montre la position de chaque pièce (sauf quand la lumière **MATE** est allumée).

Appuyez sur la touche d'une des pièces (quand c'est à vous de jouer). L'ordinateur vous indiquera la position de cette pièce, en allumant les lumières pour les rangées et les colonnes. Si l'une des pièces est mal placée, remettez-la à sa place correcte, sans

appuyer dessus. Appuyez ensuite sur la même touche pour vérifier s'il y a d'autres pièces de la même sorte sur l'échiquier. Quand l'ordinateur ne retrouve pas d'autres pièces, il émettra un ronflement bas.

Quand vous appuyez pour la première fois sur la touche d'une pièce, l'ordinateur vous indiquera toujours la situation des pièces blanches (la lumière **WHITE** est allumée). Pour vérifier les pièces noires, appuyez sur **WHITE/BLACK** — ce qui allumera la lumière **BLACK** —, puis appuyez sur la touche d'une pièce noire. Vous pourrez changer de couleurs et de pièces à volonté pendant la vérification.

Pour recommencer la partie normale, il suffit d'enregistrer le prochain coup.

13. Contrôle du son

Quand vous appuyez sur une pièce ou sur une touche, l'ordinateur émettra un bip-bip (ou un ronflement en cas d'erreur de votre part). Si vous voulez que l'ordinateur joue silencieusement, appuyez sur **SOUND**. Pour rappeler le son, appuyez encore une fois sur la même touche ou sur **NEW GAME**.

14. Mémoire d'un an

Si vous désirez interrompre le jeu pendant quelque temps, éteignez l'ordinateur en plaçant le commutateur **ON/MEMORY** sur **MEMORY**. L'ordinateur retiendra la situation et le niveau du jeu et il recommencera la partie quand vous le rallumez.

A tous moments pendant la partie, vous pourrez vous servir de ce commutateur, même quand l'ordinateur est en train de calculer ou de vous montrer un coup. La situation pourra être retenue jusqu'à un an si les piles sont en bon état.

Tasten und Funktionen

- 1 Batterien
- 2 Figurenfach
- 3 Sensor-Schachbrett
- 4 Anzeige:
 - Weiß
 - Schwarz
 - Eingabe von Stellungen
 - Schach
 - Matt (zus. mit "Schach" oben) und Patt
- 5 Stromschalter EIN/MEMORY
Speichert bis zu 1 Jahr
- 6 Tasten für
 - Seitenwechsel bzw. Zugvorschlag (COMPUTE)
 - Neue Partie (NEW GAME)
 - Wahl der Spielstärke (LEVEL)
 - Signalton ein/aus (SOUND)
 - Eingabe von Stellungen (SET UP)
 - Stellungskontrolle (VERIFY) mit
 - Farbwechsel (WHITE/BLACK)
 - Figurentasten
- 7 Signaltongerber
- 8 Lämpchen zeigen senkrechte Linien an
- 9 Lämpchen zeigen waagrechte Reihen an

1. Einleitung

TRAVEL SENSOR CHESS ist ein unkomplizierter, tragbarer Schachcomputer, der mit modernster Sensor-Elektronik ausgestattet ist. Der Computer erkennt automatisch die Züge, die Sie auf dem eingebauten Schachbrett ausführen, und benutzt die 16 Lämpchen am Brettrand, um seine Züge anzuzeigen. Er besitzt einen Langzeit-Speicher, der es ermöglicht, die laufende Partie zu unterbrechen und jederzeit wieder fortzusetzen.

2. Stromversorgung

Der Schachcomputer wird mit vier handelsüblichen AA-Batterien (1,5V) betrieben. Setzen Sie die Batterien wie in Abb.2 dargestellt in den Computer ein.

TRAVEL SENSOR CHESS kann mit einem einzigen Batterieersatz über 500 Stunden spielen. Wenn die Anzeigelämpchen schwächer werden oder der Computer unsinnig reagiert, sollten die Batterien unverzüglich ersetzt werden.

3. Der Parteeanfang

Bauen Sie die Schachfiguren in der Ausgangsstellung auf und schalten Sie den Computer an. Drücken Sie **NEW GAME**.

4. Einstellung der Spielstärke

TRAVEL SENSOR CHESS besitzt vier einstellbare Schwierigkeitsstufen. In Stufe 1 benötigt er im Durchschnitt ca. 7 Sekunden pro Zug; in den höheren Stufen wird er bis maximal 45 Sekunden verbrauchen.

Wenn Sie **LEVEL** drücken, leuchtet ein Lämpchen am linken Brettrand auf (und bleibt an, so lange Sie die Taste gedrückt halten). Leuchtet das erste Lämpchen von unten, so ist die Spielstufe 1 eingestellt, das zweite Lämpchen bedeutet Stufe

2, usw.

Um die Spielstufe zu verändern, drücken Sie **LEVEL** so oft, bis die gewünschte Spielstufe erscheint. Die Spielstärke des Computers kann am Anfang oder jederzeit während der Partie verändert werden, jedoch nur wenn Sie am Zug sind.

5. Eingabe von Zügen (dia.2)

Um einen Zug einzugeben, drücken Sie die Figur, mit der Sie ziehen wollen, leicht an. Dann stellen Sie sie mit leichtem Druck auf das Zielfeld. Mit Hilfe der eingebauten Sensoren erkennt der Computer selbständig den Zug und beginnt mit der Berechnung eines Gegenzuges.

Bei schlagzügen geben Sie nur den Zug der schlagenden Figur ein, bei der Rochade nur den Königszug. Bei der Bauernumwandlung wird der Computer den Bauern automatisch durch eine Dame ersetzen.

6. Computerzüge

Wenn der Computer zieht, hören Sie einen kurzen Summton, und zwei Lämpchen am Brettrand leuchten auf. Mit diesen Lämpchen weist der Computer auf ein bestimmtes Feld des Schachbretts hin, indem er die senkrechte Linie und die waagerechte Reihe des Feldes anzeigt (s. Abb. 1).

Wo die angezeigte Linie und Reihe sich kreuzen, steht die Figur, die der Computer ziehen will. Drücken Sie diese Figur leicht an. Nun zeigt Ihnen der Computer, wohin die Figur gezogen werden soll. Setzen Sie sie mit leichtem Druck auf das angezeigte Feld.

7. Falsche Zugeingabe

Wenn Sie versuchen sollten, einen unzulässigen Zug einzugeben,

wird der Computer mit einem langen tiefen Summton protestieren. Die Randlämpchen zeigen Ihnen, wo die falsch gezogene Figur ursprünglich stand. Sie können die Figur auf ein zulässiges Feld ziehen, oder aber auf das angezeigte Ausgangsfeld zurücksetzen und eine andere Figur ziehen. Wenn Sie einen Computerzug fehlerhaft ausführen, hören Sie einen zweifachen Summton. Die Randlämpchen bleiben an und zeigen Ihnen, wohin die Figur tatsächlich gehört.

8. Schach, Matt und Patt

Immer wenn ein König im Schach steht, leuchtet das CHECK-Lämpchen auf. Beim Schachmatt leuchten gleichzeitig CHECK und MATE; dabei zeigen die Lämpchen WHITE (=Weiß) oder BLACK (=Schwarz) an, wer die Partie gewonnen hat.

Bei einem Patt leuchtet nur MATE. Auch hier zeigen die Lämpchen WHITE oder BLACK an, wer die Pattstellung herbeigeführt hat.

9. Neue Partie

Um eine neue Partie zu beginnen, drücken Sie **NEW GAME**. Eine Partie kann jederzeit mit Hilfe dieser Taste abgebrochen werden. Dabei stellt der Computer automatisch die Spielstufe 1 ein.

10. Seitenwechsel

Wollen Sie während einer Partie die Seiten wechseln, drücken Sie – anstatt zu ziehen – einfach **COMPUTE**. 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 **COMPUTE** drücken, wird der Computer eine ganze Partie gegen sich selbst spielen.

Wollen Sie eine Partie mit den schwarzen Steinen beginnen, so drücken Sie **NEW GAME** und anschließend **COMPUTE**. Der Computer wird den ersten Zug für Weiß ausführen, und Sie können mit Schwarz weiterspielen.

11. Eingabe von Stellungen

Es ist manchmal nützlich, wenn man die Stellung auf dem Schachbrett verändern oder neu aufbauen kann. Auch ist es oft wünschenswert, eine Partie mit einer besonderen Eröffnung zu beginnen.

Um dieses zu erreichen, drücken Sie zunächst **SET UP** (der Computer schaltet das SET UP-Lämpchen ein). Nun können Sie beliebige Züge bis zur gewünschten Stellung eingeben. Der Computer wird dabei nur prüfen, ob die eingegebenen Züge zulässig sind (unzulässige Züge werden wie gewohnt mit einem tiefen Summton abgelehnt) und in der richtigen Reihenfolge eingegeben werden (wie bei der normalen Partie zeigen die WHITE und BLACK Lämpchen an, wer am Zug ist). So lange das SET UP-Lämpchen leuchtet, wird der Computer keine Gegenzüge ausführen.

Wenn Sie anschließend weiterspielen wollen, drücken Sie nochmals **SET UP**. Das SET UP-Lämpchen erlischt und Sie können normal weiterspielen. Soll der Computer den ersten Zug ausführen, drücken Sie einfach **COMPUTE**.

12. Stellungskontrolle

Falls Sie während einer Partie unsicher sind, ob die Figuren auf

dem Schachbrett richtig stehen, können Sie jederzeit die Stellung aller Figuren mit Hilfe des Computers überprüfen.

Dazu drücken Sie eine der Figurentasten (aber nur wenn Sie am Zug sind). Der Computer wird Ihnen mit Hilfe der Randlämpchen Reihe für Reihe die Felder zeigen, auf denen diese Figurenart steht. Nachdem Sie die erste Reihe kontrolliert haben, drücken Sie die Figurentaste nochmals, um weitere Felder zu finden. Steht eine Figur verkehrt, ann muß sie ohne Druck verstzt werden.

Sind keine weiteren Figuren dieser Art auf dem Schachbrett, hören Sie einen tiefen Summton, wenn Sie die Figurentaste nochmals drücken.

Wenn Sie eine Figurentaste drücken, zeigt der Computer grundsätzlich zunächst die Stellung der weißen Figuren an (das WHITE-Lämpchen leuchtet). Wollen Sie schwarze Figuren kontrollieren, so drücken Sie **WHITE/BLACK** (das BLACK-Lämpchen wird angeschaltet) und dann beliebige Figurentasten.

Während der Stellungskontrolle können Sie jederzeit die Farbe oder die Figurenart wechseln. Um die Stellungskontrolle zu beenden, geben Sie einfach den nächsten Zug wie gewohnt ein.

13. Signalton ein oder aus

Wenn Sie eine Figur oder eine der Tasten andrücken, hören Sie zur Kontrolle einen Signalton. Wollen Sie ohne Ton spielen, dann drücken Sie **SOUND**. Wenn Sie diese Taste nochmals drücken (oder mit **NEW GAME** eine neue Partie beginnen), wird der Ton wieder eingeschaltet.

14. Langzeit-Speicher

Wenn Sie eine Partie – auch für kurze Zeit – unterbrechen wollen, können Sie den Computer einfach ausschalten (Hauptschalter auf MEMORY stellen). Die zuletzt erreichte Stellung wird grundsätzlich gespeichert. Wenn Sie den Computer wieder einschalten, ist er sofort bereit, weiterzuspielen.

Sie können den Computer übrigens jederzeit ausschalten (auch wenn er gerade rechnet oder einen Zug anzeigt). Der Langzeitspeicher behält neben der Stellung alle Informationen (eingestellte Spielstufe, Rochaderecht usw.), die für die Fortsetzung der Partie wichtig sind.

Je nach Ladezustand der Batterien wird die Stellung bis zu einem Jahr gespeichert.