Hegener + Glaser München

SCHACH-COMPUTER

Mephisto®

Mikro-Computer-System von Hegener + Glaser

© 1981 by HEGENER + GLASER GMBH

Nachdruck und fotomechanische Wiedergabe auch auszugsweise nur nach vorheriger Genehmigung der Fa. Hegener + Glaser GmbH München.

Satz und Druck: Offsetdruck Peter Porzelt GmbH, 8000 München 40, Hiltenspergerstraße 15

BEDIENUNGSANLEITUNG

Inhaltsverzeichnis

	Seite
A) Allgemeine Hinweise	4
B) Die Bedienung des Gerätes	6
Inbetriebnahme	6
Die Bedienungselemente	8
Wahl der Spielstärke	9
Eingabe der Züge	10
Besondere Züge	11
Verschiedene Funktionen	12
Darstellung von Zügen	14
Anzeigemöglichkeiten während der Analyse	15
Stellungsänderungen	16
Das Testprogramm	18
Betriebsstörungen	20
Technische Daten	21
C) Die Schachregeln	21
Einleitung	21
Das Schachbrett	22
Die Figuren	24
Die Gangart der Figuren	24
Das Ziel	26
Die Symbole	29
Der Wert der Figuren	29
Die Schreibweise der Züge	30
D) Beispiel für ein Mattproblem	32
E) Das Wichtigste in Kürze	34

A. ALLGEMEINE HINWEISE

Sehr geehrter Schach-Freund!

Wir beglückwünschen Sie zum Erwerb von Mephisto. Dieser einzigartige Schachcomputer ist das Ergebnis intensiver Test- und Entwicklungsarbeit qualifizierter Ingenieure und Programmierer.

Wir können mit Stolz behaupten, daß Mephisto das erste deutsche Spitzenprodukt ist, das sich in der Spielstärke erfolgreich mit den besten Schachcomputern amerikanischer und südostasiatischer Herkunft messen kann.

Auch was den Bedienungskomfort betrifft, verfügt Mephisto über einige Extras, die bisher nur bei den für den Hobbyspieler unerreichbaren Großrechnerprogrammen vorzufinden waren.

Erst die bisher unvorstellbare Miniaturisierung der Elektronik und der Mikroprozessoren machten es möglich, ein „Hirn" in Taschenformat zu konstruieren.

Mephistos Ausmaße von 10,5 x 4 x 17 cm prädestinieren ihn zu einem idealen Freizeit- und Urlaubscomputer. Dank der modernsten CMOS Technologie erreicht er mit einem Satz Batterien Betriebsbereitschaft für mehrere Tage.

Selbstverständlich kann Mephisto sowohl mit „weiß" als auch mit „schwarz" spielen, Züge vorschlagen und Ihnen jederzeit weiterhelfen, wenn Sie ihn befragen. Auch spielt er gegen sich selbst.

Perfekt beherrscht Mephisto die Schachregeln, wie Rochade und En passant. Er spielt nur legale Züge und läßt auch nur solche zu; er erkennt Matt- und Pattsituationen. Die bekanntesten Eröffnungen kontert er aus seiner Eröffnungsbibliothek. Sie können außerdem Eröffnungsvarianten nach Wunsch eingeben.

Ein Zufallsgenerator sorgt für abwechslungsreiche Partien, die sich kaum wiederholen.

Haben Sie sich vertippt, oder aus Versehen einen nicht erwünschten Zug eingegeben, so können Sie einen Zug zurücknehmen, auch wenn Mephisto schon geantwortet hat.

Ihr elektronischer Schachpartner verrät Ihnen jederzeit den Zug, den er augenblicklich in Erwägung zieht.

Sie können zu jedem Zeitpunkt seine Analyse abbrechen. Natürlich ist Mephisto auch in der Lage, nach jedem Zug die aktuelle Stellung auszugeben.

Darüber hinaus nützt Mephisto als einer der wenigen Mikrocomputer die Bedenkzeit des Gegners für seine Überlegungen aus.

Der Hersteller hat für Sie und Ihre Familienangehörigen auch im anderen Sinne weitergedacht: Das auswechselbare Modul ermöglicht einen schnellen und problemlosen Austausch des eingebauten Spielprogrammes, wodurch sich auch im Laufe der späteren Jahre die Spielstärke von Mephisto fortlaufend auf den aktuellen Stand bringen läßt.

Schon nach der ersten Partie merken Sie, welchen Gegner, Partner, ja sogar Lehrer Sie in Mephisto gefunden haben.

Nicht nur der Anfänger, sondern auch der erfahrene Vereinsspieler findet mit Hilfe von Mephistos Fähigkeiten

bald Zugang und sicherlich auch Gefallen an der neuen Dimension des königlichen Spieles.

B. DIE BEDIENUNG DES GERÄTES

B.1) Inbetriebnahme

1. Batteriefach-Deckel abziehen. 4 Mignon-Batterien einsetzen (z.B. Daimon 242-N, Ucar E91 usw.) Achtung auf Polarität! Deckel wieder anbringen. (Abb. 1 a)
2. Mephisto wird standardmäßig mit Schachprogramm geliefert. Weitere Programme (Schach und andere Spiele sind in Vorbereitung) können durch Auswechseln des Programm-Moduls (Abb. 1 b) eingesetzt werden. Vorsicht beim Einsetzen, daß die Kontaktpins nicht verbogen werden.
3. Für den Netzbetrieb **nur empfohlenen Netzteil-Typ verwenden.** Netzteil nur in ausgeschaltetem Zustand oder bei **„Stand-By"** anschließen (Abb. 1 c)
4. **„EIN"** Schalter nach rechts schieben. Taste **RES** betätigen.
5. Ihr Gerät ist jetzt spielbereit.
6. Falls Sie das Spiel unterbrechen wollen bei Beibehalten des momentanen Standes (also Sie wollen später weiterspielen), auf **„Stand-By"** schalten. Es empfiehlt sich, bei dieser Spielart das Netzgerät zu verwenden, wenn eine langzeitige Unterbrechung vorgenommen wird.

Achtung!
In Verbindung mit Netzbetrieb dürfen nur Ni-Cd-Zellen verwendet werden! Normalbatterien dürfen nur **ohne** Netzteil verwendet werden!

Bei schwachen Batterien zeigt der Computer keine logischen Züge mehr an. Bitte dann unbedingt neue Batterien einlegen!

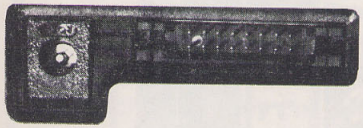


Abbildung 1 c

Abbildung 1 a

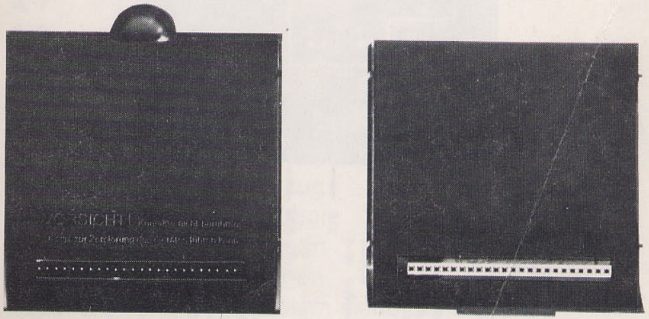


Abbildung 1 b

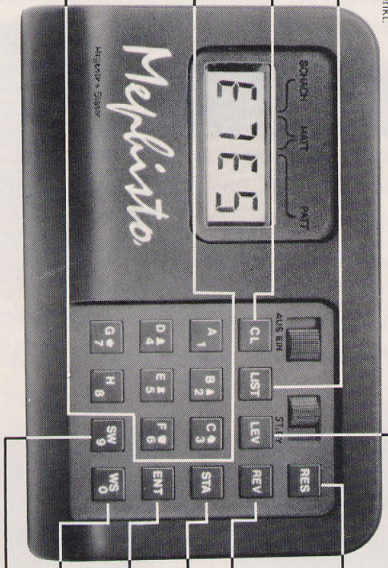
B.2) Bedienungselemente

FUNKTIONSTASTEN
haben zwei verschiedene Bedeutungen während der Computer einen Zug anzeigt oder nachdenkt.

LIST
a. Stellung ausgeben b. bisher besten ermittelten Zug anzeigen

CL
a. Löschen der Eingabe
b. Analyse abbrechen

DATENTASTEN
a. stehen je nach Position in der Tastenfolge für die 1. oder 2. Koordinate eines Feldes.
b. oder für eine Figur



LEV
a. Spielstärke einstellen
b. Analysentiefe und Anzahl der noch zu analysierenden Zuge anzeigen

RES
Grundzustand herstellen (die Resettaste wirkt in jedem Fall. Vorsicht! Bei jeder Betätigung wird die augenblicklich gespielte Stellung gelöscht).

REV
Zug zurücknehmen

STA
Ende Zugeingabe und Start Analyse

ENT
a. Ende Eingabe oder getippten Zug ausgeben
b. Analyse vorzeitig beenden

WEISS
a. weiße Figur aufsetzen oder
b. nächster Zug für Weiß

SCHWARZ
a. schwarze Figur aufsetzen oder
b. nächsten Zug für Schwarz

Abbildung 2

B.3) Wahl der Spielstärke

Verfahrensweise:

1. Taste [RES] [_]
2. Taste [LEV] [L_A1]
3. Spielstärke wählen (z.B. A2)
   Taste [A_1] [L_A_]
   Taste [B_2] [L_A2]
4. Taste [ENT] [_]

Spielstärken

Level Durchschnittszeit pro Zug

A 1*	≈ 4 Sek.	Blitzschach Anfänger
A 2	≈ 11 Sek.	Blitzschach
A 3	≈ 25 Sek.	Schnellschach
A 4	≈ 50 Sek.	Fortgeschrittene
A 5	≈ 1 Min. 50 Sek.	Geübte
A 6	≈ 3 Min.	Turnierversion
A 7	≈ 12 Min.	
A 8	mehrere Stunden	

Die angegebenen Zeiten sind Durchschnittswerte.
Es stehen 2 x 8 Spielstärken zur Verfügung.
A 1 . . . A8 für die verschiedenen Spielstärkenmöglichkeiten.
B 1 . . . B8 für Problemanalysen.
B1 + B2 Matt in einem Zug
B3 + B4 Matt in zwei Zügen
B5 + B6 Matt in drei Zügen
B7 + B8 Matt in vier Zügen
Beispiel für ein Mattproblem siehe Seite 32.

* Wird automatisch nach Einschalten oder nach RES eingestellt.

Durch vorzeitiges Beenden der Analyse mit Hilfe der **ENT**-Taste kann die Zugzeit individuell geregelt werden. Die Spielstärken A7 und A8 eignen sich dafür besonders gut.

B.4) Eingabe der Züge

Der Computer verfügt in seinem Speicher über ein internes Spielfeld. Auf ihm ist die Spielstellung gespeichert. Zusätzlich zu der augenblicklichen Stellung auf dem Brett speichert der Computer die beiden letzten Züge.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	T	S	L	D	K	L	S	T	8
7	B	B	B	B	B	B	B	B	7
6									6
5									5
4									4
3									3
2	B	B	B	B	B	B	B	B	2
1	T	S	L	D	K	L	S	T	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Beispiel: Eingabe des Zuges [E2-E4]

Verfahrensweise:

1. Taste	RES	_
2. Taste	E_5	E_
3. Taste	B_2	E2_
4. Taste	E_5	E2E_
5. Taste	D_4	E2E4
6. Taste	ENT	_

Um dem Computer einen Zug mitzuteilen, geben Sie das Feld ein, auf dem die Figur im Augenblick steht und das Feld, auf das Sie ziehen möchten. Geben Sie jeweils zuerst den Buchstaben ein und dann die Nummer des Feldes.

Der Schachcomputer Mephisto beherrscht natürlich alle Spezialzüge:

En-passant-Schlagen
Beim En-passant-Schlagen geben Sie ebenfalls nur Ausgangs- und Zielfeld des schlagenden Bauern ein.
Beenden Sie die Eingabe mit **ENT** oder **STA.**

Rochade
Die Rochade wird als Doppelzug des Königs eingegeben. Die kleine Rochade als E1 – G1 (E8 – G8), die große als E1 – C1 (E8 – C8).
Beenden Sie die Eingabe mit **ENT** oder **STA.**

Bauernumwandlung
Hat ein Bauer die gegnerische Grundlinie erreicht, kann er in eine Dame, Turm, Läufer oder Springer umgewandelt werden. Der Computer wandelt einen solchen Bauern automatisch in eine Dame um. Möchten Sie ihn in eine andere Figur umwandeln, so muß diese Dame gegen die gewünschte Figur ausgetauscht werden.
(siehe Seite 17 Einsetzen einer Figur).

Zugeingabe
Beenden Sie die Eingabe mit **ENT**, so wird der eingegebene Zug nur auf dem internen Spielfeld ausgeführt, ohne daß der Computer über einen Gegenzug nachdenkt.

Zugeingabe und Start der Analyse
Beenden Sie die Eingabe mit **STA**, so wird der Zug ausgeführt und der Computer beginnt sofort einen Gegenzug zu bestimmen, den er schließlich anzeigt und auf dem internen Brett ausführt.
Wenn Sie eine normale Partie gegen den Computer spielen, werden Sie Ihre Züge immer mit **STA** abschließen.

ENT benutzen Sie nur, wenn Sie mehrere Züge hintereinander auf dem internen Brett ausführen, ohne daß der Computer antworten soll.

Eingeben von Eröffnungen
Sie können dem Computer Eröffnungen aus der Literatur eingeben und erst von dieser Stellung aus Ihr Spiel gegen den Computer beginnen. Die Züge, die Sie eingeben möchten, müssen dann mit **ENT** abgeschlossen werden.

B.5) Verschiedene Funktionen

Der Computer beginnt mit Weiß
Verfahrensweise:

1. Taste [RES] [_]
2. Taste [STA] z.B.: [E2E4]
3. Ihr Zug (z.B. E7-E5)
   Taste [E_5] [E_E4]
   Taste [G_7] [E7_4]
   Taste [E_5] [E7E_]
   Taste [E_5] [E7E5]
4. Taste [STA]
5. Der Computer antwortet mit seinem Gegenzug sofort oder nach etwas Bedenkzeit, begleitet von einem Piepton.

Falls Sie sich vertippen

Taste [CL] [_]

Zurücknahme eines eingegebenen Zuges
Mit Hilfe der Taste **REV** können Sie den letzten Zug des Computers rückgängig machen.
Wollen Sie einen Zug zurücknehmen, auf den der Computer bereits geantwortet hat, so drücken Sie **REV REV.** Der zurückgenommene Zug wird jeweils angezeigt. Zusätzlich ertönt ein akustisches Signal. Der Computer hat nur die letzten beiden auf dem internen Brett ausgeführten Züge gespeichert. Haben Sie mehr als zweimal **REV** gedrückt, oder sind keine Züge gespeichert, so erfolgt die Fehleranzeige **Err**.
Sie können darauf aber einfach weiterspielen.

Zugvorschlag vom Computer
Hat der Computer einen Zug ermittelt und ihn auf die Anzeige geschrieben, so erhalten Sie mit
ENT
vom Computer einen Zugvorschlag. Mit **CL** können Sie diesen Vorschlag wieder löschen.

Geben Sie nach Beendigung der Analyse **ENT** ein, um den vom Computer erwarteter Gegenzug abzufragen. z.B. sein Zug [A2A3]

Taste [ENT] erwarteter Gegenzug: [B4C3]

In den niedrigsten Spielstärken und während der Eröffnungszüge ermittelt der Computer nicht immer einen erwarteten Gegenzug.
Anstelle des Gegenzugs erscheint dann die Fehleranzeige. [Err]
Sie können darauf aber einfach weiterspielen.

Der Computer spielt gegen sich selbst
Durch laufendes Drücken der Taste **STA** erreicht man ein Spiel des Computers gegen sich selbst. Zu jedem beliebigen Zeitpunkt kann man wieder selbst eingreifen.

Spielstandskontrolle
Der Computer sucht auf dem Spielfeld nach der ersten Figur und zeigt sie an. Durch wiederholtes **LIST** können Sie sich nacheinander jede Figur anzeigen lassen. Durch **CL** können Sie die Spielstandskontrolle abbrechen.
Findet der Computer keine Figuren mehr auf dem Feld, kehrt er bei **LIST** mit gelöschter Anzeige in den Grundzustand zurück.

Darstellung von Zügen

Züge werden wie bei der Eingabe immer durch Ausgangs- und Zielfeld dargestellt. Schlagzüge werden nicht besonders angezeigt. z.B. E2E4

Bei **Schachgeboten** des Computers leuchtet der Schachpunkt (1. Punkt) E.2E4

Hat der Computer seinen Gegener **Matt** gesetzt, so leuchtet der Schach- und Mattpunkt. E.2.E4

Ist der Computer selbst **Matt** gesetzt worden, so erscheint die Mattanzeige. MATT

Sobald der Computer feststellt, daß er in den nächsten Zügen seinen Gegner **Matt** setzt, leuchtet der 3. Punkt. E2E.4

Hat der Computer seinen Gegner **Patt** gesetzt, so leuchtet der Mattpunkt alleine, ohne Schachpunkt. E2.E4

Ist der Computer selbst **Patt** gesetzt worden, so erscheint die Pattanzeige. PATT

Anzeigemöglichkeiten während der Analyse

Analysentiefe, Zugzahl

Während der Analyse der augenblicklichen Stellung gibt der Computer aus, wieviel (Halb-) Züge er vorausdenkt und wieviele eigene Züge er noch untersuchen muß. Diese Anzeige erfolgt hexadezimal. Ein **blinkender Doppelpunkt** kennzeichnet, daß der Computer nachdenkt. Die Darstellung der Analysentiefe in Halbzügen erfolgt über die ersten beiden Stellen, die Anzahl der verbleibenden Züge über die dritte und vierte Stelle der Anzeige, und zwar im 16er-System (A=10; F=15). z.B. 02:32

Anzeigemodus umschalten
Um beobachten zu können, wie der Computer beim augenblicklichen Stand der Analyse ziehen würde, schalten Sie durch Eingabe von **LIST** den Anzeigemodus um:
Der Computer zeigt jetzt den gerade erwogenen Zug an. z.B. E2:E4

Anzeigemodus zurückschalten

Rückkehr zum Anzeigemodus Tiefe/ Zugzahl geschieht durch Eingabe von **LEV.** z.B. 02:32

Analyse abbrechen

Geben Sie während der Computer analysiert **CL** ein, um die laufende Analyse sofort abzubrechen. Der Computer geht in den Grundzustand. Die Wirkung von **STA** wird aufgehoben. z.B. 03:32

_

Geben Sie während der Computer analysiert **ENT** ein, so beendet er die laufende Analyse. Der Zug, den er bis dahin als den besten erkannt hat, wird auf dem internen Spielfeld ausgeführt und angezeigt. z.B. 03:32

z.B. E2E4

B.6) Stellungsänderungen und Eingabe von Problemstellungen

Ausgangsstellung

Geben Sie **RES** ein, um alle Figuren in ihre Grundstellung zurückzunehmen. Alle Informationen über ein vorausgegangenes Spiel werden gelöscht.

_

Löschen einer Figur

Verfahrensweise:

1. Farbe der zu löschenden Figur (z.B. weiß) _

   Taste WS_0 _

2. Taste A_1 (Leertaste)
3. Koordinaten der zu löschenden Figur (z.B. E2)

   Taste E_5 E_

   Taste B_2 E2

4. Taste ENT _

Einsetzen einer Figur

Verfahrensweise:

1. Farbe der einzusetzenden Figur (z.B. schwarz)

   Taste SW_9 -_

1. Wahl der Figur (z.B. Läufer)

   Taste D_4 -L_

3. Feldkoordinaten (z.B. G5)

   Taste G_7 -LG_

   Taste E_5 -LG5

4. Taste ENT _

Befand sich auf diesem Feld vorher eine andere Figur, so wird diese automatisch gelöscht.

Anmerkung: Nachdem eine Figur eingesetzt bzw. gelöscht wurde, ist für beide Seiten eine Rochade nicht mehr möglich. Ein En-passant-Zug, direkt nach der Eingabe, wird nicht akzeptiert. Dasselbe gilt für eine eingegebene Stellung.

Stellung löschen

Verfahrensweise:

1. Taste	LIST	Γ:A1
2. Taste	REV	_

Stellungen eingeben

Haben Sie wie oben beschrieben die gerade gespeicherte Stellung gelöscht, so können Sie nun eine beliebige Stellung Figur für Figur aufbauen. (Siehe Figur einsetzen) **Warnung:** Unsinnige Stellungen werden nicht als fehlerhaft erkannt. Prüfen Sie daher jede gesetzte Stellung durch abfragen mit **LIST** auf ihre Richtigkeit.

Weiß am Zug

Geben Sie **WSO** und **ENT** ein, wenn Sie dem Computer mitteilen wollen, daß weiß am Zug ist.

Schwarz am Zug

Geben Sie **SW9** und **ENT** ein, wenn Sie dem Computer mitteilen wollen, daß schwarz am Zug ist. Dies ist z.B. dann sinnvoll, wenn Sie eine Stellung aus der Literatur aufgesetzt haben und der Computer soll einen Zug für Schwarz ermitteln.

Ein Beispiel für ein Schachproblem finden Sie auf Seite 32.

B.7) Das Testprogramm

Das Programm von Mephisto wurde vom Hersteller sorgfältig getestet. Sollten bei der Bedienung des Gerätes Unstimmigkeiten vorkommen, überzeugen Sie sich zuerst in der Gebrauchsanweisung, ob Sie die fragliche Funktion auch einwandfrei beherrschen. Im Zweifelsfalle kann das Gerät mit dem beiliegenden Programm getestet

werden: Sie bestätigen der Reihe nach die angezeigten Tasten. Auf der Anzeige Ihres Mephisto müssen beim Vergleich identische Daten erscheinen.

Taste	Anzeige
1. EIN (Stromschalter rechts)	_
2. LEV (Level)	L_A1
3. A_1	L_A_
4. C_3	L_A3
5. ENT (Enter)	_
6. LIST	Γ:A1
7. CL (Clear)	_
8. F_6	F_
9. B_2	F2_
10. F_6	F2F_
11. D_4	F2F4
12. ENT	_
13. E_5	E_
14. G_7	E7_
15. E_5	E7E_
16. F_6	E7E6
17. ENT	_
18. G_7	G_

19.	B_2		G2_	
20.	G_7		G2G_	
21.	D_4		G2G4	
22.	ENT		_	
23.	STA	(Start)	D.8.H4	(Schachmatt)
24.	REV	(Zurücknehmen)	D8H4	
25.	LIST		-Γ:A8	
26.	CL	(Clear)	_	
27.	SW	(Schwarz)	-_	
28.	CL		_	
29.	WS_0	(Weiß)	_	
30.	RES	(Zurück in die Anfangsstellung)	_	

Sollten beim Nachprüfen andere Daten als auf der Checkliste angegeben vorkommen, benachrichtigen Sie umgehend die Verkaufsstelle auf der Garantiekarte.

B.8) Betriebsstörungen

Kein Grundzustand — Sollte beim Einschalten des Gerätes eine andere Anzeige als die des Grundzustandes erscheinen, geben Sie so lange **RES** ein, bis der Grundzustand sich einstellt. Sollte sich wider Erwarten ein Reklamationsfall ergeben, so kann es sehr hilfreich sein, ein Partieprotokoll o.ä. mit einzusenden.

B.9) Technische Daten

Programm:	Mischung aus der Shannon'schen A und B Strategie
Große Eröffnungsbibliothek einprogrammiert	
Display:	4-stellig LCD
Ausmaße:	17 x 4 x 10,5 cm
Gewicht:	500 g (mit Batteriesatz)
Betriebsquelle:	Netz oder 4 Alkalibatterien Mignon à 1,5 V (z.B. Daimon Typ 242-N)
Betriebsdauer:	Netz: unbeschränkt Mit 1 Satz Batterien mehrere Tage (ca. 100 Stunden)
Extras:	Austauschbare Module für andere Programme (in Vorbereitung). Elektronisches Schachbrett (i. Vorbereitg.) Bereitschaftstasche in Kunstleder

Änderungen, die dem Interesse des technischen Fortschritts dienen, behalten wir uns vor.

C. DIE SCHACHREGELN

C.1) Einleitung

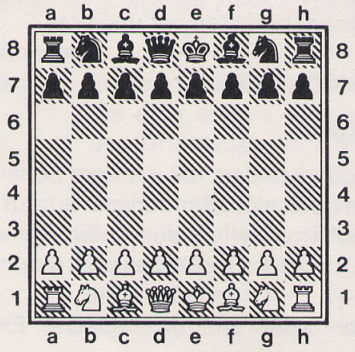
Für diejenigen Kunden, die mit dem Schachspiel und seinen Regeln noch nicht sonderlich vertraut sind, geben wir auf den nächsten Seiten elementare Hinweise, die unserer Ansicht nach für den Umgang mit Mephisto unentbehrlich sind.

Weitere taktische und strategische Einzelheiten des

Schachspieles hier zu erläutern, würde den Rahmen dieser Broschüre sprengen.
Zur Vervollkommnung im Schachspiel ist es für den Leser ratsam, sich zunächst mit Hilfe der Gebrauchsanweisung mit der einwandfreien Bedienung des Gerätes vertraut zu machen.

C.2) Das Schachbrett besteht aus 64 Feldern – davon 32 weiße (helle) und 32 schwarze (dunkle).
Es muß immer so liegen, daß das rechte Eck-Feld vor jedem Spieler weiß ist. Man nennt die quer über das Brett verlaufenden Felder **Reihen** und nummeriert sie durchgehend von der Seite von Weiß aus.
Die senkrecht über das Brett verlaufenden Felder nennt man **Linien** und man gibt jeder einen Buchstaben, beginnend auf der linken Brettseite von Weiß.
Jedes Feld wird bestimmt, indem man zuerst den Buchstaben der Linie und dann die Nummer der Reihe aufschreibt. Auf Abbildung 3 steht der weiße Turm auf A1, die weiße Dame auf D1, der schwarze König auf E8 usw.

Abbildung 3



Schwarz

Weiß

Abbildung 4

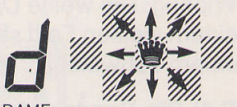
Die Spielfiguren

Anzeige | Bewegungsmöglichkeiten

Der König kann auf jedes nicht bedrohte, freie benachbarte Feld ziehen. Steht dort eine gegnerische Figur, kann er sie schlagen. Anders ziehen kann der König nur bei der „Rochade".

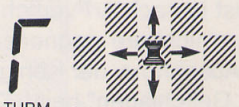
KÖNIG je 1 Feld

Die Dame kann in einem Spielzug entweder in waagrechter, senkrechter oder diagonaler Richtung ziehen und schlagen – jeweils auf ein beliebiges Feld. Damit ist die Dame die stärkste Figur im Spiel.



DAME beliebig

Der Turm kann nur waagrecht oder senkrecht ziehen und schlagen – ebenfalls auf ein beliebiges Feld.



TURM beliebig

Der Läufer kann nur auf den Diagonalen ziehen und schlagen – ebenfalls auf ein beliebiges Feld. Jeder Mitspieler hat zwei Läufer, einen, der sich nur auf den schwarzen Feldern und einen, der sich nur auf den weißen Feldern bewegen kann.

LÄUFER beliebig

Der Springer bewegt sich bei jedem Zug einen Schritt in gerader Richtung und einen Schritt in diagonaler Richtung, bzw. umgekehrt: einen Schritt in diagonaler Richtung und einen Schritt in gerader Richtung. Über dazwischenstehende Figuren springt er hinweg.

SPRINGER

Der Bauer darf grundsätzlich nur vorwärts gehen. Er zieht senkrecht und schlägt diagonal – jeweils nur auf das nächste Feld. Nur aus der Grundstellung heraus darf jeder Bauer zwei Felder nach vorn ziehen (aber er muß nicht!). Schlagen darf er aus der Grundstellung heraus aber auch nur auf das nächste Diagonal-Feld. Ausnahme bei den möglichen Spielzügen des Bauern siehe „en passant".

BAUER

je 1 Feld (2)

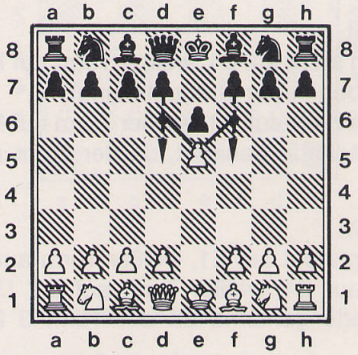
C.3) Die Figuren
Jeder Mitspieler hat 16 Figuren. Wer mit den Weißen spielt, fängt an. Die 16 Figuren teilen sich auf in: 8 Bauern und 8 Offiziere, letztere wiederum in: 2 Türme, 2 Läufer, 2 Springer (Pferde), 1 Dame und 1 König. Die Grundstellung auf dem Schachbrett sehen Sie auf der Abbildung 3.

Wichtig: Die weiße Dame muß bei Spielbeginn immer auf einem weißen Feld stehen, die schwarze Dame immer auf einem schwarzen.

C.4) Die Gangart der Figuren
ist je nach Art verschieden. Jede von einer eigenen Figur erreichbare gegnerische Figur darf geschlagen werden. Ausnahme: der König (er darf nur „matt" gesetzt werden). „Geschlagen" heißt: Die Figur nimmt den Platz der gegnerischen Figur ein. Die gegnerische Figur wird vom Brett genommen. „Erreichbar" heißt: Auf direktem Wege – ohne daß eine andere eigene oder gegnerische Figur dazwischen steht (Ausnahme siehe der Springer). Eigene Figuren dürfen nicht geschlagen werden. Ein Schlagzwang besteht nicht.

Spezialzüge
En-passant: Jeder Bauer hat die Möglichkeit, einen anderen Bauern „En-passant" zu schlagen, wenn folgende Voraussetzungen gegeben sind. Ein Bauer, der aus seiner Grundstellung 2 Felder vorwärts zieht und dann neben einem gegnerischen Bauern steht, kann von diesem schräg geschlagen werden.
Beispiel: Schwarz ist am Zug und zieht mit dem Bauern von D7 nach D5 (bzw. von F7 nach F5), überspringt also D6 (bzw. F6), wo er vom weißen Bauern E5 hätte geschlagen werden können. In dieser Situation kann der schwarze Bauer D5 (bzw. F5) ausnahmsweise „En-passant" geschlagen werden, aber nur unmittelbar nach dem Doppelschritt des Bauern. Der weiße Bauer kommt nach dem Schlagen auf D6 (bzw. F6) zu stehen. (Siehe Abb. 5).

Abbildung 5



Rochade
Dies ist der einzige Zug im Spiel, bei dem 2 Figuren gleichzeitig bewegt werden, nämlich der König und der links oder rechts von ihm stehende Turm.

Voraussetzungen:
1. Die an der Rochade beteiligten Figuren dürfen noch nicht bewegt worden sein.
2. Die Felder zwischen König und Turm dürfen von keiner Figur besetzt sein.
3. Der König darf nicht im Schach stehen.

4. Die bei der Rochade vom König zu überquerenden Felder dürfen zu diesem Zeitpunkt nicht bedroht sein, d.h. der König darf während des Rochierens keine Felder überqueren, auf denen er im Schach stünde.

Jeder König hat 2 Möglichkeiten zum Rochieren, was wir am Beispiel des weißen Königs nachfolgend zeigen wollen. (Abbildung 6)

1. Möglichkeit:
Weißer König steht auf E1, weißer Turm auf H1 (beide Figuren sind noch in der Grundstellung).
Weißer König zieht auf G1, weißer Turm auf F1. Dies wird die kleine Rochade genannt, da der Turm nur 2 Felder zieht.

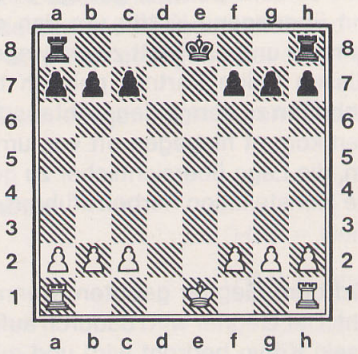
2. Möglichkeit:
Weißer König steht auf E1, weißer Turm auf A1. Weißer König zieht auf C1, weißer Turm auf D1. Dies wird die große Rochade genannt, da der Turm 3 Felder zieht.

Der schwarze König macht die kleine und große Rochade zur gleichen Seite wie der weiße König (also spiegelbildlich), da die beiden Könige sich in der Grundstellung genau gegenüberstehen.

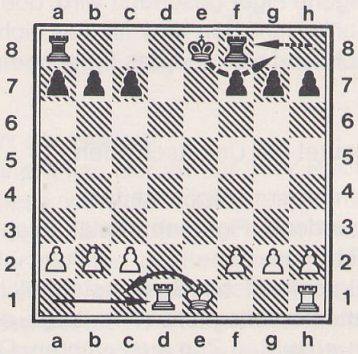
C.5) Das Ziel

Was das Schach von allen anderen Spielen abhebt, ist das Ziel, das beide Parteien im Auge haben: die Gefangennahme des feindlichen Königs. Die beiden Majestäten stehen also immer im Mittelpunkt – sie dürfen sich nie derart in Gefahr begeben, daß sie geschlagen werden könnten, müssen jedem Angriff („Schachgebot") unmittelbar ausweichen. Ist der König dazu nicht mehr in der Lage,

Abbildung 6



Schwarz: Kurze Rochade



Weiß: Lange Rochade

so ist er „**schachmatt**". Seine Armee, die er anführte, hat verloren. Häufig triumphiert im Schach der Geist über die Materie, wenn es zum Beispiel gelingt, unter Preisgabe von Einheiten überlegene Kräfte um den gegnerischen König zu sammeln und das Matt zu erzwingen. In der Regel aber müssen beide Partner peinlich bemüht sein, materielle Einbußen zu vermeiden. „Abtausch" gleichwertiger Einheiten kommt hingegen oft vor, um Zeitverluste zu vermeiden, die Lage übersichtlicher zu gestalten oder eine günstige Konstellation herbeizuführen.

Schach

„Schach" wird dem Gegner geboten, wenn man seinen König bedroht. Der Gegner wird dadurch aufmerksam gemacht, daß sein König bedroht wird und mit dem nächsten Zug geschlagen werden könnte.

Steht der König im „Schach", muß er schnellstens aus dieser Situation befreit werden, indem er wegzieht oder durch eine eigene Figur geschützt wird, oder die schachbietende Figur geschlagen wird. Ist dies nicht möglich, ist der König „schachmatt" und das Spiel beendet.

Remis

„Remis" bedeutet ein Unentschieden.

Es gibt dazu mehrere Möglichkeiten:

1. Das vorhandene Figurenmaterial reicht zum Mattsetzen nicht aus.
2. Ein am Zug befindlicher Spieler steht nicht im Schach, ist aber andererseits nicht in der Lage, einen den Regeln nach erlaubten Zug auszuführen. Das bedeutet, daß er „**Patt**" ist, die Partie also unentschieden.

3. Eine Stellung taucht zum dritten Mal mit dem gleichen Spieler am Zug auf. Der häufigste Fall hierzu ist das sogenannte Dauerschach.
4. Wenn beide Seiten 50 Züge nacheinander ausführen, ohne daß ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen wird.
5. Beide Spieler einigen sich durch Übereinkunft auf „Remis".

C.6) Die Symbole

K	= König	0-0	= kleine Rochade
D	= Dame	0-0-0	= lange Rochade
T	= Turm	x	= schlägt
L	= Läufer	–	= zieht nach
S	= Springer	+	= gibt Schach
		++	= Matt
B	= Bauer	e.p.	= En-passant

Ein „!" zeigt einen guten Zug an, „?" einen schlechten Zug an.

C.7) Der Wert der Figuren

Die Stärke einer Figur beruht auf ihrer Position auf dem Brett, und diese wird sich offensichtlich während des Spiels verändern. Ein Läufer auf einer herrlich offenen Diagonale, der auf den gegnerischen König zielt, steht sehr viel günstiger als wenn er hinter seinen eigenen Bauern eingesperrt ist. Es ist eigentlich nicht gut, den Figuren Punktwerte zu geben, aber wir müssen eine ungefähre Vorstellung von ihrem Wert haben, damit wir richtig

abtauschen können. Es folgen die wichtigsten Werte, die Sie sich merken sollten

(a) L ≈ S Die beiden leichten Figuren Springer und Läufer sind mehr oder weniger gleich viel wert.

(b) L ≈ S = B + B + B Eine leichte Figur ist etwa soviel wert wie drei Bauern.

(c) L + B + B ≈ T Eine leichte Figur plus zwei Bauern ist etwa soviel wert wie ein Turm.

(d) L + S ≈ T + B + B Zwei leichte Figuren sind soviel wert wie ein Turm und zwei Bauern.

(e) T + T ≈ L + L + S ≈ D Zwei Türme, drei leichte Figuren und eine Dame sind ungefähr gleich viel wert.

(f) D > T + S + ... Eine Dame ist mehr wert als ein Turm und eine leichte Figur.

C.8) Die Schreibweise der Züge

Um einen Zug zu protokollieren, muß man vier Dinge aufschreiben.

(a) Den Buchstaben der Figur, die man zieht (es sei denn, man zieht einen Bauern).

(b) Das Feld, auf dem die Figur stand, bevor sie gezogen wurde.

(c) Die Aktion, die die Figur ausführt. (Ziehen = –; Schlagen = x).

(d) Das Feld, auf das sie zieht.

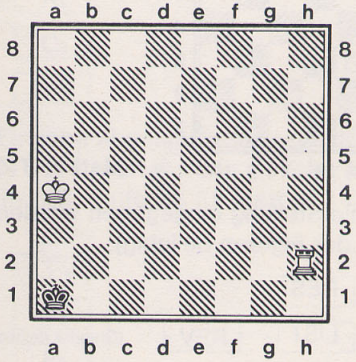
Auf der Abbildung 7 kann der weiße Turm von H2 nach H8 ziehen. Man würde diesen Zug folgendermaßen aufschreiben: TH2-H8.

Wenn man Schach bietet, schreibt man das Zeichen für Schach hinter den Zug. In der Stellung auf Abbildung 7 kann Weiß Schach geben, wenn er den Turm nach H1 zieht:

TH2-H1+

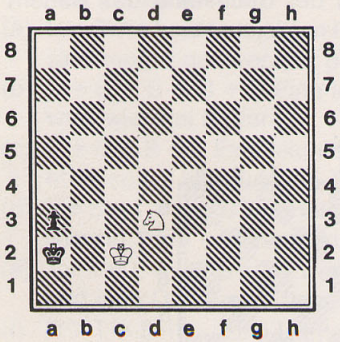
Bei einem Bauernzug wird der Buchstabe des Bauern weggelassen, z.B.: E2-E4.

Abbildung 7



Zur weiteren Information verweisen wir auf die umfangreiche Schachliteratur, die im Handel erhältlich ist.

D) Beispiel für ein Schachproblem



Problem von Otto Dehler

Matt in 3 Zügen

Zuerst muß die Stellung eingegeben werden (Reihenfolge der Figuren beliebig):

1. Taste	RES			_
2. Tasten	LIST	REV	(Grundst. gelöscht)	_
3. Tasten	WS0	G7	(Weißer König)	Ł_
4. Taste	C3		(C)	ŁC_
5. Taste	B2		(2)	ŁC2
6. Taste	ENT			_
7. Tasten	WS0	C3	(Weißer Springer)	S_
8. Taste	D4		(D)	Sd_
9. Taste	C3		(3)	Sd3
10. Taste	ENT			_
11. Tasten	SW9	G7	(Schwarzer König)	-Ł_

12. Taste	A1		(A)	-ŁA_
13. Taste	B2		(2)	-ŁA2
14. Taste	ENT			_
15. Tasten	SW9	B2	(Schwarzer Bauer)	-b_
16. Taste	A1		(A)	-bA_
17. Taste	C3		(3)	-bA3
18. Taste	ENT			_

Nun ist die Eingabe abgeschlossen und kann durch wiederholtes **LIST** überprüft werden. Es folgt die Einstellung der Spielstufe (z.B. Stufe B5 für Matt in 3 Zügen):

19. Taste	LEV			L_A1
20. Taste	B2			L_b_
21. Taste	E5			L_b5
22. Taste	ENT			_
23. Taste	WS0	(Weiß am Zug)		_
24. Taste	ENT			_
25. Taste	STA	(Computer rechnet)	z.B.	05:0C

Ermittelter Lösungszug: Sd3–b4 d.3b.4

Nun wird der schwarze Gegenzug eingegeben, und dann auf Matt in 2 Zügen (Stufe B3) umgeschaltet. Mit **STA** erhält man den 2. Zug, anschließend auf Stufe B1 den 3. Zug des Problems.

E.) Das Wichtigste in Kürze

E.1) Inbetriebnahme:
Schiebeschalter auf **EIN** stellen (in Mittelposition) Taste **RES** betätigen.

E.2) Wahl der Spielstärke:
Zuerst **LEV** drücken, dann z.B. **A4** für Stufe 4. Eingabe mit **ENT** abschließen.

E.3) Zugeingabe:
Nur **Ausgangs- und Zielposition** der ziehenden Figut eintippen, z.B. **G1 F3** für den Springerzug Sg1-f3 von Weiß. Wird mit einem Zug ein Stein geschlagen oder Schach geboten, registriert dies der Computer automatisch. Nach erfolgter Zugeingabe **STA** drücken. Der Computer antwortet sofort oder nach einiger Bedenkzeit mit seinem Gegenzug, begleitet von einem Piepton. Soll Mephisto mit Weiß beginnen, betätigt man einfach **STA**.

E.4) Anzeige:
Während Mephisto nachdenkt dürfen **keine Eingaben** getätigt werden. Man erkennt dies am **blinkenden Doppelpunkt** in der Mitte der Anzeige, welcher verschwindet, wenn wieder der Spieler am Zug ist. Während des Denkprozesses erscheinen Zahlen und Buchstaben auf der Anzeige, welche mit der Rechentiefe in Zusammenhang stehen. Durch Drücken von **LIST** kann man den Denkprozess von Mephisto beobachten.

E.5) Unbeabsichtigte Zugeingaben
können vor dem Drücken von **STA** durch **CL** gelöscht werden.

E.6) Irreguläre Züge
macht der Computer nicht; beim Spieler werden solche Fehler durch **Err** zurückgewiesen. In diesem Fall einfach einen regulären Zug eingeben.

E.7) Rochade:
Nur den entsprechenden Königszug eingeben, den zugehörigen Turmzug macht Mephisto automatisch, z.B. **E1 G1** für die kurze Rochade von Weiß. In gleicher Weise zeigt Mephisto seine Rochade an.

E.8) Weitere Anzeigen des Computers:
Schach = Punkt zwischen Ziffer 1 und 2; Schachmatt = Punkte zwischen Ziffer 1 und 2 sowie 2 und 3; Patt = Punkt zwischen Ziffer 2 und 3.

E.9) Wichtige Hinweise:
Nicht vergessen sowohl die eigenen als auch die Computer-Züge auf dem Schachbrett auszuführen, da sonst Unstimmigkeiten auftreten können. Niemals **RES** während einer laufenden Partie drücken, da sonst alles gelöscht wird.