

**NOVAG<sup>®</sup> UNO**

**INSTRUCTION  
ANLEITUNG  
MODE D'EMPLOI**

## INHALTSVERZEICHNIS

### GENERELLE HINWEISE

#### Spielfunktionen:

1. Spielbeginn
2. Das Schlagen einer Figur
3. Rochade
4. En Passant
5. Bauernum / Unterverwandlung
6. Patt (STALE und MATE Lämpchen)
7. Schach und Schachmatt  
(CHECK und MATE Lämpchen)

#### Spezialfunktionen:

8. Wahl der Spielstärke (Taste LEVEL)
9. Unerlaubte oder falsch ausgeführte Züge
10. Zugzurücknahme (Taste TAKE BACK)
11. Wahl der Farbe (Taste GO)
12. Seitenwechsel (Taste GO)
13. Der Computer spielt gegen sich selbst (Taste GO)
14. Stellungskontrolle (Taste VERIFY und ERROR Lämpchen)
15. SET UP Modus (Taste SET UP)
  - A. Das Entfernen einzelner Figuren  
Das Löschen aller Figuren
  - B. Das Einsetzen von Figuren  
Das Aufstellen von Spielstellungen
16. Schachprobleme - Mattaufgaben
17. Technische Daten

#### Garantie

#### Pflege des Gerätes

## GENERELLE HINWEISE

NOVAG<sup>®</sup> UNO ist, falls Sie Anfänger sind, Ihr Lehrmeister, bzw. Ihr interessanter Schachpartner, wenn Sie bereits Schachspieler sind. Anfängern empfehlen wir, sich zuerst mit den Grundregeln vertraut zu machen, ausführliche Literatur ist im Handel erhältlich.

Vor Spielbeginn sollten Sie diese GENERELLEN HINWEISE lesen. Die anschließende Bedienungsanleitung ist so gegliedert, dass jedes Kapitel bei Bedarf einzeln gelesen werden kann.

Der UNO wird mit 6 Stück 1.5V UM-3 Alkali Batterien (oder AA) betrieben (nicht beigelegt). Öffnen Sie die an der Unterseite befindliche Klappe und legen Sie die Batterien entsprechend der Polarisierung ein. Ein Satz neuer Batterien gewährleistet eine Spieldauer von ca. 100 Stunden. Bei absinkender Batterieleistung wird das Spiel des Computers unzuverlässig.

Der speziell für den NOVAG<sup>®</sup> Schachcomputer entwickelte 220-240V Wechselstrom Adapter (Art.Nr.8210) ist separat bei Ihrem Händler erhältlich. Es darf nur der für dieses Gerät entwickelte Adapter benutzt werden.

**Wichtig:** Schliessen Sie den Adapter ERST an den Computer an, bevor Sie ihn mit dem Stromnetz verbinden.

#### STELLUNGSSPEICHER (MEMORY):

Der UNO ist mit einem Speicher ausgestattet, der die Spielstellung und die eingestellten Funktionen speichert. Beim Ausschalten des Schachcomputers wird die letzte Spielstellung und die eingestellte Spielstufe gespeichert. Dies ist jedoch nur gewährleistet, wenn Batterien eingelegt sind.

Bitte beachten Sie: Wird der Schachcomputer bei nicht abgeschlossener Eingabe des VERIFY- oder SET UP- Modus abgeschaltet, bleibt diese Funktion nach dem Einschalten des Computers erhalten. Sie erkennen dies daran, dass das VERIFY- oder SET UP- LED aufleuchtet. Drücken Sie in jedem Fall zuerst die GO-Taste, um die Spielstufe abzuspeichern. Danach können Sie das Spiel fortsetzen oder durch Drücken der NEW GAME- Taste ein neues Spiel beginnen.

Die Bedienungsanleitung ist so gegliedert, dass je nach Bedarf jeder Abschnitt einzeln gelesen werden kann. Wir empfehlen Ihnen diese Anleitung genau zu lesen, damit Sie alle Möglichkeiten, mit welchen der UNO ausgestattet ist, ausschöpfen können.

Die Funktions-Lämpchen werden nachfolgend LED (Leuchtdioden) genannt.

## 1. SPIELBEGINN

Stellen Sie die Figuren in der Grundposition auf. Der Ein/Aus Schalter befindet sich hinten am Gerät. Schieben Sie den Schalter nach rechts, ist das Gerät eingeschaltet. Drücken Sie zum Spielbeginn auf die NEW GAME Taste - die Spielstufe ist dann immer auf 1 gestellt.

Sie spielen Weiss (Farbwechsels. Kap.11). Das WHITE LED leuchtet auf. Machen Sie Ihren Eröffnungszug, indem Sie leicht auf die Figur drücken, die Sie ziehen möchten. Die 2 aufleuchtenden Reihen- und Linien-LEDs zeigen den Schnittpunkt des Feldes. Nehmen Sie die Figur auf und setzen Sie sie mit leichtem Druck auf das gewünschte Feld.

Solange der Computer seinen Gegenzug errechnet, leuchtet das BLACK LED auf. (Versuchen Sie nie während des Rechenvorganges des Computers einen Zug zu machen oder Spezialfunktionen einzugeben. Es lässt sich keine Funktionstaste bedienen, bis der Computer seinen Rechenvorgang beendet hat.) Hat der Computer seinen Antwortzug gewählt, weisen 2 Reihen- und Linien-LEDs auf das Feld der zu ziehenden Figur. Nehmen Sie die Figur mit leichtem Druck vom Feld. Darauf erlöschen die Reihen- und Linien-LEDs des "von" Feldes, und die des "nach" Feldes leuchten auf. Setzen Sie die Figur mit leichtem Druck auf dieses Feld und der Computerzug ist ausgeführt. Jetzt leuchtet das WHITE LED, d.h. Sie sind wieder am Zug.

Jedesmal, wenn Sie eine Figur drücken, hören Sie einen Ton, der anzeigt, dass der Computer diese Eingabe registriert hat.

## 2. DAS SCHLAGEN EINER FIGUR

Geschlagene Figuren werden ohne Druck aus dem Spiel entfernt.

## 3. ROCHADE

Entsprechend den Schachregeln kennt der UNO die kurze und die lange Rochade. Bei einer Rochade des Computers werden beide Züge angezeigt. Führen Sie die Rochade so aus, dass der König zuerst um zwei Felder nach rechts oder links mit Druckversetzt wird, versetzen Sie dann den Turm entsprechend ebenfalls mit Druck.

Beachten Sie, dass Sie nicht rochieren dürfen, wenn der König im Schach steht. Der Computer akzeptiert und führt auch Rochaden in einer eingegebenen Spielstellung aus.

## 4. EN PASSANT

Der Computer kann automatisch En Passant schlagen. Analog können Sie En Passant schlagen, wenn es die Regeln gestatten. Vergessen Sie nicht, den geschlagenen Bauern zu entfernen. Der Computer akzeptiert und führt auch En Passant Züge in einer eingegebenen Spielstellung aus.

## 5. BAUERNUM / UNTERVERWANDLUNG

Erreicht einer der Bauern die gegnerische Grundlinie, wandelt der Computer diesen automatisch in eine Dame um. Falls Sie nach der Umwandlung eines Ihrer Bauern eine andere Figur bevorzugen, nehmen Sie über TAKE BACK (s. Kap. 10) den letzten Computerzug zurück, entfernen Sie über den SET UP Modus die Dame und ersetzen sie mit der gewünschten Figur (s. Kap. 15). Der Computer akzeptiert und führt Bauernumwandlungen auch in eingegebenen Spielstellungen durch.

## 6. PATT

Ein Patt wird durch das Aufleuchten der STALE und MATE LEDs angezeigt.

## 7. SCHACH UND SCHACHMATT

Schachgebot des Computers wird durch das Aufleuchten des CHECK LED angezeigt. Schachgebot des Spielers wird nicht besonders dargestellt. Wird eine Seite schachmatt gesetzt, leuchten die CHECK und MATE LEDs zusammen auf. Die Partie ist zu Ende.

## 8. WAHL DER SPIELSTÄRKE

Der UNO besitzt 16 Spielstufen, um seine Spielstärke dem Können eines jeden Spielers anzupassen. Die Wahl der Spielstufe erfolgt über das Drücken der SET LEVEL Taste. Drücken Sie wiederholt diese Taste, erhöht sich die Spielstärke jeweils um eine Spielstufe. Von Stufe 16 springt der Computer wieder auf Stufe 1. Die gewünschte Spielstufe wird über die entsprechenden Koordinaten LED's angezeigt. Ist die gewünschte Spielstufe eingestellt können Sie mit dem Spiel beginnen, indem Sie Ihren Eröffnungszug eingeben.

**Bitte beachten Sie:** Wird der Schachcomputer während einer Partie ausgeschaltet, wird die vorher gewählte Spielstufe gespeichert. Drücken Sie die NEW GAME Taste um eine neue Partie zu spielen, ist die Spielstufe immer auf 1 gestellt. Sie können die Spielstufe jederzeit im Verlauf einer Partie ändern, jedoch nicht während der Schachcomputer seinen Zug berechnet.

Spielstufe 1 und 2 sind Lernstufen für absolute Anfänger. Auf Spielstufe 3 und 4 entwickelt der Computer zunehmend Spielstärke.

Stufe	Antwortzeiten
1	unmittelbar
2	10 Sek.
3	16 Sek.
4	20 Sek.

Spielstufe 5 bis 8 eignen sich für fortgeschrittene Schachspieler.

Stufe	Antwortzeiten
5	9 Sek.
6	13 Sek.
7	20 Sek.
8	26 Sek.

Spielstufe 9 bis 12 entsprechen Turnierstufen. Die Züge sind vorgegeben, die in einer bestimmten Zeit auszuführen sind.

Stufe	Züge/Zeit
9	36/60 min
10	40/90 min
11	36/120 min
12	40/120 min

Spielstufe 13 bis 15 sind analytische Spielstufen.

Stufe	Antwortzeiten
13	2 min.
14	3 min.
15	4 min.

Spielstufe 16 eignet sich zur Lösung von Schachproblemen.

#### 9. UNERLAUBTE ODER FALSCH AUSGEFÜHRTE ZÜGE:

Der UNO spielt nach den internationalen Schachregeln und akzeptiert keine illegalen Züge. Versuchen Sie einen falschen Zug einzugeben, leuchtet das ERROR LED auf. Setzen Sie die Figur ohne Druck auf das Ausgangsfeld zurück und machen Sie einen anderen, legalen Zug. Machen Sie einen Fehler in der Ausführung eines Computerzuges, bleiben die 2 vom Computer angezeigten Reihen- und Linien-LEDs des Ausgangsfeldes stehen. Setzen Sie die falsch bewegte Figur ohne Druck auf das Ausgangsfeld zurück und ziehen Sie mit der vom Computer angezeigten Figur.

Haben Sie versehentlich bei der Ausführung eines Computerzuges die richtige Figur auf ein falsches Feld gesetzt, setzen Sie diese ohne Druck auf das richtige Feld, das durch die beiden leuchtenden LEDs angezeigt ist.

#### 10. ZUGZURÜCKNAHME

Der UNO bietet die Möglichkeit, die 4 letzten Halbzüge über Knopfdruck zurück zu nehmen.

Warten Sie, bis Sie den Antwortzug des Computers ausgeführt haben. Dann drücken Sie TAKE BACK und der letzte Computerzug wird rückwärts angezeigt. Setzen Sie die Figur jeweils mit leichtem Druck zurück. Drücken Sie nochmals TAKE BACK, sodass Sie auch Ihren letzten Zug zurücknehmen können. Nun können Sie einen neuen Zug in den Computer eingeben. Geschlagene Figuren werden auf das entsprechende Feld ohne Druck wieder eingesetzt.

#### 11. WAHL DER FARBE

Sobald Sie wie unter Kap. 1 verfahren, spielen Sie Weiss. Soll jedoch der Computer Weiss übernehmen, drücken Sie statt Ihrer Zugeingabe GO, worauf der Computer das Spiel eröffnet. Sie übernehmen somit automatisch die schwarzen Figuren.

#### 12. SEITENWECHSEL

Wollen Sie während eines Spieles dem Computer Ihre Partie übergeben, bzw. die Computer-Partie weiterspielen, drücken Sie, statt Ihren Zug einzugeben, GO. Damit rufen Sie einen Computerzug ab, und der Seitenwechsel ist vollzogen.

Sie können beliebig oft während des Spiels die Seiten wechseln.

#### 13. DER COMPUTER SPIELT GEGEN SICH SELBST

Es mag bei einem bestimmten Spielstand oder zu Lehrzwecken interessant sein, den Computer gegen sich selbst spielen zu lassen. Hierzu drücken Sie, statt Ihrer Zugeingabe, immer GO. Der Computer führt jede Zugberechnung auf der eingestellten Spielstufe aus.

#### 14. STELLUNGSKONTROLLE

Während einer Partie, jeweils vor Eingabe Ihres nächsten Zuges oder nach Eingabe einer Spielstellung, können Sie die Position einzelner oder aller Figuren auf dem Schachbrett prüfen um festzustellen, ob diese mit den im Computer gespeicherten Positionen übereinstimmt.

1. Drücken Sie VERIFY, das VERIFY LED leuchtet auf.
2. Die WHITE oder BLACK LEDs zeigen an, welche Figurenfarbe abgerufen werden kann. Mit Taste BLACK/WHITE kann die Farbe gewechselt werden.

3. Wählen Sie die abzurufende Figur(en) über die entsprechend markierten Symboltasten.
4. Zum Abschluss der Stellungskontrolle GO drücken.

Wenn eine Symboltaste gedrückt wird, zeigen die aufleuchtenden Reihen- und Linien-LEDs auf das Feld der ersten Figur dieser Art. Sind mehrere gleiche Figuren auf dem Brett, ist die Symboltaste wiederholt zu drücken und die entsprechenden Felder werden nacheinander von links nach rechts angezeigt. Drücken Sie die Symboltaste so oft, bis das ERROR LED aufleuchtet. Dies bedeutet, dass keine weitere Figur dieser Art mehr im Spiel ist. Erst jetzt können Sie die nächste Figurenart abrufen.

Das ERROR LED leuchtet auch auf, wenn von einer Figur kein Exemplar mehr auf dem Brett ist. Sie können die Stellungskontrolle beenden bzw. abrechnen, indem Sie GO drücken.

## 15. SET UP Modus

Im SET UP Modus können Sie Figuren entfernen oder einsetzen, bzw. ganze Spielstellungen eingeben. Im SET UP Modus ist die Legalitätskontrolle des Computers ausgeschaltet - Sie sind mit Ihren Eingaben nicht an die Schachregeln gebunden.

Sie können vor Beginn einer neuen Partie, bzw. während des Spieles in den SET UP Modus gehen, und zwar bevor Sie Ihren nächsten Zug eingeben.

### Farbumstellung:

Wenn Sie den SET UP Modus verlassen haben, zeigen das WHITE oder BLACK LED an, welche Farbe am Zug ist. Ist eine Farbumstellung notwendig, drücken Sie nochmals SET UP, wechseln Sie die Farbe über Taste BLACK/WHITE und drücken Sie GO. Jetzt können Sie für diese Farbe einen Zug eingeben, bzw. über GO einen Computerzug abrufen.

### 15.A Das Entfernen einzelner Figuren

#### Das Löschen aller Figuren

Möchten Sie aus dem Spiel eine oder mehrere Figuren entfernen, bzw. das Brett leermachen, um dann eine Spielstellung einzugeben, verfahren Sie wie folgt:

1. Drücken Sie SET UP; das SET UP LED leuchtet auf.
2. Nehmen Sie die zu entfernenden Figuren nacheinander mit leichtem Druck vom Feld, sodass jeweils die Reihen- und Linien-LEDs aufleuchten.
3. Setzen Sie jetzt ggfls. die gewünschten Figuren ein wie in Kap. 15.B beschrieben.
4. Beenden Sie den Vorgang, indem Sie GO drücken.
5. Wechseln Sie die anziehende Farbe ggfls. wie zuvor beschrieben.

### 15.B Das Einsetzen von Figuren

#### Das Aufstellen von Spielstellungen

Möchten Sie eine oder mehrere Figuren einsetzen, bzw. eine Spielstellung eingeben, verfahren Sie wie folgt:

1. Drücken Sie SET UP, wenn Sie noch nicht im SET UP Modus sind. Das SET UP LED leuchtet auf.
2. Entfernen Sie ggfls. alle Figuren vom Brett, wenn Sie eine neue Spielstellung eingeben wollen (s.Kap. 15.A)
3. Das WHITE oder BLACK LED zeigt an, welche Figurenfarbe eingesetzt werden kann. Die Farbe der einzusetzenden Figur(en) kann über Taste BLACK/WHITE gewechselt werden.
4. Wählen Sie die einzusetzende Figurenart über die entsprechende Symboltaste.
5. Setzen Sie die Figur(en) dieser Art mit leichtem Druck auf die gewünschten leeren Felder. Die Reihen- und Linien-LEDs des jeweiligen Feldes leuchten auf.
6. Wählen Sie die nächste Figurenart über die Symboltaste, und setzen Sie diese Figur(en) ein, usw. Die Farbe muss nur gewechselt werden, wenn sie sich zur vorherigen Figur ändert.
7. Drücken Sie zum Abschluss GO.
8. Wechseln Sie ggfls. die anziehende Farbe wie zuvor beschrieben und machen Sie einen Zug oder rufen Sie über GO einen Computerzug ab.

### 16. SCHACHPROBLEME - MATTAUFGABEN

Auf Stufe 16 kann der Computer fast alle Mattaufgaben (Matt-in-3-Zügen) sowie Schachprobleme lösen, die auch Rochaden, Bauernumwandlungen und En Passant Züge einschliessen.

Geben Sie die Spielstellung wie in Kap. 15 beschrieben ein und stellen Sie die Spielstufe ein. Wollen Sie ein Schachproblem lösen, lassen Sie dann den Computer gegen sich selbst spielen (s.Kap. 13).

Wollen Sie eine Mattaufgabe lösen, spielen Sie gegen den Computer. Setzt Sie der Computer in 3 Zügen matt, leuchten die CHECK und MATE LEDs auf. Ansonsten spielt der Computer weiter.

### 17. TECHNISCHE DATEN

- Programmgrösse 4 KByte ROM
- Programmspeicher ROM = Read Only Memory  
256 Byte RAM  
RAM = Random Access Memory

- Taktfrequenz 8 MHz
- Zugeingabe über SENSOR Schachbrett
- Betriebsspannung 130mW max.
- Batteriebetrieb 6 x 1.5V UM-3 Alkali-Batterien  
oder Novag Adaptor Art.Nr.8210.
- Spielstufen 16
- Zugzurücknahme 4 Halbzüge
- Eingabe von Spielstellungen und
- Stellungskontrolle
- Handliches Gehäuse 24.5 cm x 26 cm x 2.5 cm
- In bedruckter Geschenkpackung

### **GARANTIE**

Der Computer ist mit einer 6-monatigen Garantie vom Verkaufstag ausgestattet. Ihr Garantieanspruch ist an die auf beiliegender Garantiekarte aufgeführten Bedingungen geknüpft. Reparaturen nach Ablauf der Garantie werden gegen Berechnung ausgeführt. Die Versandkosten sind vom Kunden zu tragen. Die Anschrift des Kundendienstes ist auf der Garantiekarte vermerkt.

### **PFLEGE DES GERÄTES**

Staub und Schmutz können mit einem weichen, trockenen Tuch entfernt werden. Unter keinen Umständen darf das Gerät mit chem. Reinigungsmitteln in Berührung gebracht werden. Das Gerät muss trocken und bei Raumtemperatur aufbewahrt werden. Vermeiden Sie das Lagern und Spielen in praller Sonne, unter starken Raumstrahlern oder in der Nähe von Heizkörpern. Ausfälle durch unsachgemäße Behandlung des Gerätes fallen nicht unter die Garantie.

Änderungen vorbehalten.

Copyright © 1989  
NOVAG INDUSTRIES LTD.

NOVAG<sup>®</sup> ist das eingetragene Warenzeichen für  
NOVAG INDUSTRIES LTD.  
10th Floor, Hennessy Centre,  
West Wing, 500 Hennessy Road,  
Causeway Bay, Hong Kong.

Tel: 5 - 8952077  
Fax: 5- 8905329  
Telex: 74018 HOMIT HX