

**BETRIEBSANLEITUNG**

CHESS CHAMPION<sup>®</sup>

**POCKET CHESS**

## INHALTSVERZEICHNIS

1. Spielbeginn
2. Wahl der Spielstärke
3. Wahl der Farbe
4. Seitenwechsel
5. Der Computer spielt gegen sich selbst
6. Unerlaubte bzw. unmögliche Züge
7. Schach — Schachmatt
8. Patt
9. Rochade
10. En Passant
11. Bauernumwandlung
12. Funktionen der EP-Taste (Eingabe Position)
  - A. Aufstellung von Spielsituationen
  - B. ZugzurücknahmeDas Löschen und Einsetzen einer Figur
13. Funktion der FP Taste (Finde Position)  
Überprüfung der Figurenpositionen
14. Funktion der MM-Taste (Multi Move)  
Eingabe von Standardöffnungen
15. Funktion der CE-Taste (Clear Entry)
16. Funktionen der CB-Taste (Clear Board und New Game)
17. Funktionen der LV/CS-Taste (Level und Clear Square)
18. Schachprobleme  
Matt in 2 Zügen
19. Allgemeine Hinweise
  - A. Einlegen der Batterien
  - B. Der Adapter
  - C. Garantie
  - D. Pflege des Gerätes

## 1. Spielbeginn mit dem CHESS CHAMPION® POCKET CHESS

Der CHESS CHAMPION® POCKET CHESS kann mit 6 UM 3 Batterien, vorzugsweise Alkali-Batterien, oder über Adapter betrieben werden, der separat erhältlich ist.

Sobald Sie die Batterien eingelegt haben (wie unter Kapitel 19.A beschrieben), ist Ihr CHESS CHAMPION® POCKET CHESS spielbereit. Die Alkali-Batterien haben eine Betriebsdauer von ca. 10 Stunden. Wenn die Batterien schwach werden, leuchtet rechts unten im Display eine kleine Lampe auf (s. Abb. 1.1)

Abb. 1.1



Wenn Sie zu Hause spielen, ist der Betrieb über den Adapter empfehlenswert, um Batterien zu sparen. Der 220-240V Wechselstrom-Adapter (7.5 Volt Ausgangsspannung bei 200 mA), liegt dem Gerät nicht bei, ist aber bei Ihrem Händler zu beziehen.

Vergewissern Sie sich in diesem Fall, dass die Spannung Ihrer Steckdose 220V Wechselstrom ist. Schliessen Sie den Adapter an das Stromnetz an, nachdem Sie den kleinen Stecker auf der hinteren, oberen Seite des Gerätes eingeschoben haben.

Hinweis: Es darf nur der für dieses Gerät entwickelte Adapter verwandt werden.

Nun wird der rechts auf der Bedienungstastatur gelegene Schalter "Power" auf "ON" gestellt, worauf auf dem LED Display vier halbe Quadrate aufleuchten (s. Abb. 1.2), die gleichzeitig anzeigen, dass Weiss am Zug ist. Abb. 1.3 zeigt an, dass Schwarz am Zug ist.

Abb. 1.2 Weiss ist am Zug

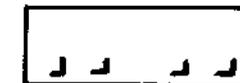


Abb. 1.3 Schwarz ist am Zug



Das Gerät ist nun spielbereit und erwartet — soweit Sie mit Weiss eröffnen — Ihren ersten Zug. Gespielt wird dabei — falls keine höhere Spielstufe vorgegeben wird (s. Kapitel 2) — auf Spielstufe 1.

Ihren Eröffnungszug geben Sie nun über die Multifunktions- Tasten A1-H8 ein, indem zuerst der Buchstabe und die Zahl des alten Feldes und danach Buchstabe und Zahl des neuen Feldes eingegeben werden (z.B. E2 E4). Jetzt vollziehen Sie Ihren Zug auf dem Schachbrett.

Wenn Sie sich vergewissert haben, dass Ihr Zug mit den im Display gezeigten Koordinaten übereinstimmt, drücken Sie ENTER, worauf die Daten im Display verschwinden. Während des jetzt folgenden Denkvorganges des Computers erscheint im Display die Zahl der vorgegebenen Schwierigkeitsstufe; in unserem Beispiel eine 1.

Sobald der Computer seinen Antwortzug zeigt, vollziehen Sie diesen wiederum auf dem Schachbrett des CHESS CHAMPION<sup>SM</sup> POCKET CHESS nach.

## 2. Wahl der Spielstärke

Der CHESS CHAMPION<sup>SM</sup> POCKET CHESS hat 8 verschiedene Spielstufen, wobei 1 die niedrigste Einstellung und 8 die stärkste Stufe ist. Wenn Sie das Gerät einschalten, ist automatisch Spielstufe 1 eingestellt. Die Spielstufe kann wie folgt geändert werden:

- Verfahrensweise:
1. Taste LV (Level = Spielstufe) drücken, worauf im Display L—1 erscheint.
  2. Gewünschte Spielstufe über Multifunktionstasten 2-8 eingeben
  3. ENTER

Der Computer hat eine längere Reaktionszeit, je höher die Spielstufe. Bei zunehmender "Denkzeit" des Computers erfolgt eine umfassendere Analyse von Positionen und Möglichkeiten.

Die durchschnittlichen Antwortzeiten des Computers sind:

### Spielstufen:

- Spielstärke 1 — 2 — 10 Sekunden
- Spielstärke 2 — 4 — 15 Sekunden
- Spielstärke 3 — 4 — 30 Sekunden
- Spielstärke 4 — 10 Sekunden — 2 Minuten
- Spielstärke 5 — 15 Sekunden — 5 Minuten
- Spielstärke 6 — 2 — 20 Minuten
- Spielstärke 7 — 3 — 40 Minuten
- Spielstärke 8 — 10 Minuten — 3 Stunden

Zu bemerken ist, dass innerhalb der einzelnen Spielstufen die Antwortzeiten des Computers bei relativ einfachen Spielsituationen an der unteren Grenze der Durchschnittswerte liegen. Dagegen braucht der Computer in komplexen Mittelspiel-Situationen mehr Zeit zur Analyse. Die Antwortzeiten werden dann bei Endspiel-Situationen mit wenig Figuren wieder kürzer.

Auf Stufe 6 kann der Computer errechnen, ob in der eingegebenen Situation ein "Matt in 2 Zügen" möglich ist (s. Kapitel 18). Die Spielstufen 7 und 8 sind auch als Analyse-Stufen für Schachprobleme sehr geeignet, da jeweils eine eingehende Überprüfung der Situation vorgenommen wird.

Selbstverständlich kann auch jederzeit während des Spieles die Spielstärke geändert werden, wobei Sie wie oben aufgeführt verfahren, bevor Sie Ihren nächsten Zug eingeben.

## 3. Wahl der Farbe

Sobald Sie wie unter Kapitel 1 geschildert verfahren, wird durch Ihre Zugeingabe automatisch festgelegt, dass Sie Weiss spielen.

Soll jedoch der Computer Weiss spielen, drücken Sie statt Ihrer Zugeingabe lediglich die Taste ENTER, worauf der Computer seinen Eröffnungszug im Display anzeigt. Damit haben Sie automatisch die schwarzen Figuren übernommen.

## 4. Seitenwechsel

Wollen Sie während eines Spiels dem Computer Ihre Partie übergeben, oder umgekehrt, wollen Sie die Computer-Partie weiterspielen, drücken Sie statt Ihres nächsten Zuges einfach ENTER, worauf der Seitenwechsel vorgenommen ist und der Computer seinen Antwortzug in der neuen Farbe gibt.

Sie können beliebig oft während des Spiels die Seiten wechseln, wobei dies jedoch nicht während der Denkzeit des Computers erfolgen darf.

## 5. Der Computer spielt gegen sich selbst

Es mag bei einem bestimmten Spielstand während einer Partie oder zum Erlernen des Schachspiels interessant sein, den Computer gegen sich selbst spielen zu lassen. Hierzu drücken Sie, statt Ihren nächsten Zug einzugeben, ENTER. Hat der Computer mit seinem Gegenzug geantwortet, drücken Sie wieder ENTER, um den nächsten Zug vom Computer zu bekommen. Bei diesem Wechsel, der im Grunde jeweils ein Farbwechsel ist, führt der Computer jede Zugberechnung auf der eingestellten Schwierigkeitsstufe aus.

## 6. Unerlaubte oder Unmögliche Züge

Der CHESS CHAMPION® POCKET akzeptiert keine unmöglichen oder gegen die internationalen Schachregeln verstossenden Züge. Wird ein solcher Zug eingegeben, erscheint im Display Abb. 6.1.

Abb. 6.1



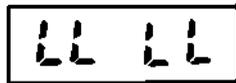
Geben Sie in diesem Fall Ihren neuen, d.h. legalen Zug ein, worauf die Fragezeichen verschwinden und die neu eingegebenen Koordinaten aufleuchten.

## 7. Schach — Schachmatt

Schachgebot wird für beide Seiten nicht besonders dargestellt.

Wenn Sie den Computer Matt setzen, wird er dies im Display mit Abb. 7.1 (für "Lose") anzeigen.

Abb. 7.1



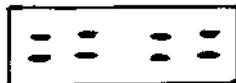
Ebenso wie ein guter Schachspieler, wird auch der CHESS CHAMPION® POCKET CHESS aufgeben, wenn er erkennt, dass er geschlagen werden wird. Ab Spielstufe 4 erkennt der Computer manchmal ein 'Matt in 1 oder 2 Zügen' und gibt dann auf, indem er seinen König auf ein Feld zieht, auf dem Sie ihn schlagen können.

Setzt der Computer Sie Schachmatt, wird dies nicht besonders angezeigt. Sollten Sie die Mattsituation jedoch ignorieren und einen Gegenzug eingeben, so reagiert der Schach-Computer wie bei einem unerlaubten Zug mit 4 Fragezeichen.

## 8. Patt

Wenn Sie einen Zug durchführen, der zu einem Patt führt, wird im Display Abb. 8.1 gezeigt.

Abb. 8.1



## 9. Rochade

Bei einer Rochade des Computers wird nur der Königszug im Display angezeigt (z.B. E8 G8) — Sie müssen jedoch auf dem Schachbrett beide Figuren entsprechend umpositionieren (z.B. in diesem Fall den Turm von H8 auf F8 setzen.)

Ihre Rochade wird ebenfalls durch die Eingabe des Königszuges (z.B. E1 G1) vorgenommen und im Programm des Gerätes gespeichert. Analog zu Schwarz müssen sie selbstverständlich auch den Turm z.B. von H1 auf F1 bewegen.

## 10. En Passant

Der Computer schlägt automatisch En Passant und zeigt dies im Display durch die Koordinaten an. Sie dürfen nicht vergessen, die geschlagene Figur von Ihrem Schachbrett zu entfernen.

Schlagen Sie eine Figur des Computers En Passant, so machen Sie Ihre Eingabe analog des tatsächlichen Spielverlaufs, z.B. C4 D5.

## 11. Bauernumwandlung

Erreicht einer Ihrer Bauern die gegnerische Grundlinie (Reihe 1 oder 8), so wird der Computer zunächst automatisch Ihren Bauern in eine Dame umwandeln (was in 99% aller Fälle auch in der Praxis gemacht wird).

Möchten Sie jedoch aus bestimmten Gründen statt der Dame eine andere Figur eintauschen, so können Sie dies durch Benutzung des EP-Taste (Eingabe Position) tun (s. Kapitel 12.B).

Erreicht der Computer mit einem Bauern die gegnerische Grundlinie, wählt er mit grosser Wahrscheinlichkeit die Dame oder aber die Figur, die ihm in dieser Situation am sinnvollsten erscheint.

Prüfen Sie daher in jedem Fall nach jeder Bauernumwandlung über die FP-Taste (Finde Position) (s. Kapitel 13), welche Figur für den Bauern eingewechselt wurde.

## 12. Funktionen der EP-Taste (Eingabe Position)

### 12.A. Aufstellung von Spielsituationen

Wollen Sie eine Spielsituation eingeben, um z.B. ein spezielles Schachproblem zu lösen oder eine abgebrochene Partie wieder aufzunehmen, ist wie folgt zu verfahren:

#### Verfahrensweise:

1. Figur
  1. Taste EP drücken
  2. Taste CB (Clear Board) drücken
  3. Farbe der einzugebenden Figur mit G (weiss) bzw. H (schwarz) bestimmen
  4. Figur über Symboltaste A — H wählen
  5. Koordinate für das Feld eingeben, worauf diese im Display erscheint und daneben EP
  6. ENTER
2. und folgende Figuren
  - Wie oben verfahren, jedoch fällt das Drücken der CB (Clear Board) Taste fort
  - Figurenfarbe nur eingeben, wenn diese sich zur vorhergehenden Figur ändert

WICHTIG: Farbumstellung: Bevor Sie mit dem Spiel fortfahren, müssen Sie im Display prüfen, ob ggfs. für den nächsten Zug eine Farbumstellung erforderlich ist. Wenn nicht, drücken Sie ein zweites Mal ENTER.

Ist eine Farbumstellung notwendig, wechseln Sie dies über G (weiss) oder H (schwarz), bevor Sie das zweite Mal ENTER drücken.

Jetzt können Sie Ihren Zug eingeben, bzw. über ENTER einen Computer-Zug abrufen.

Wenn Sie alle gewünschten Figuren in den Positionsspeicher eingegeben haben, empfehlen wir, die Positionen der Figuren zur Kontrolle noch einmal, wie in Kapitel 13 beschrieben, abzurufen.

Hinweise: Nach Eingabe von Spielsituationen ist es für beide Seiten nicht möglich zu rochieren, selbst wenn König und Turm auf den richtigen Feldern und in der richtigen Position sind.

Es kann auch nicht En Passant geschlagen werden, da der Computer durch die Einzeltvorgabe der Figuren die Berechtigung eines En Passant-Schlagens nicht erkennen kann.

### 12.B. Zugzurücknahme

#### Das Löschen und Einsetzen einer Figur

Die Zurücknahme eines Zuges erfolgt, indem man die Figur auf dem falschen Feld entfernt, und sie wieder auf ihr ursprüngliches Feld setzt. Die Verfahrensweise für das Löschen und Einsetzen einer Figur wird nachfolgend beschrieben.

Wollen Sie Ihren letzten Zug zurücknehmen, und hat der Computer bereits mit seinem Gegenzug geantwortet, müssen Sie zuerst den Computerzug zurücknehmen, bevor Sie Ihren Zug rückgängig machen.

Hinweis: Wenn Sie eine durchgeführte Rochade rückgängig machen wollen, müssen beide Figuren, König und Turm, auf die unten beschriebene Weise entfernt und neu eingesetzt werden. Falls bei dem zurückzunehmenden Zug eine Figur geschlagen wurde, muss diese wieder eingesetzt werden.

#### Das Löschen einer Figur

Möchten Sie einen Zug rückgängig machen oder eine Figur aus dem Spiel entfernen, um ein Handicap zu schaffen, gehen Sie wie folgt vor:

- Verfahrensweise:
1. Taste EP drücken
  2. Taste CS (Clear Square) drücken
  3. Koordinate der zu löschenden Figur eingeben
  4. ENTER

#### Das Einsetzen einer Figur

1. Taste EP drücken
2. Farbe im Display prüfen, ggfs über G (weiss) oder H (schwarz) umstellen
3. Einzusetzende Figur über Symboltaste A-F bestimmen
4. Koordinate des Feldes eingeben
5. ENTER

## **WICHTIG:**

Farbumstellung: Bevor Sie mit dem Spiel fortfahren, gleich ob Sie eine Figur gelöscht, eingesetzt oder einen Zug zurückgenommen haben, müssen Sie im Display prüfen, ob ggfs. für den nächsten Zug eine Farbumstellung erforderlich ist. Wenn nicht, drücken Sie ein zweites Mal ENTER.

Ist eine Farbumstellung notwendig, wechseln Sie dies über G (weiss) oder H (schwarz), bevor Sie das zweite Mal ENTER drücken.

Erst jetzt können Sie Ihren nächsten Zug eingeben, bzw. über ENTER einen Computerzug abrufen.

### **13. Funktion der FP-Taste (Finde Position)**

#### **Überprüfung der Figurenpositionen**

Während eines Spieles sind Sie jederzeit in der Lage, die Positionen einzelner oder mehrerer Figuren abzurufen, um z.B. die Figuration auf Ihrem Schachbrett zu überprüfen. (Dies darf jedoch niemals während des Denkvorganges des Computers erfolgen).

#### **Verfahrensweise:**

1. Taste FP (Finde Position) drücken, worauf im Display die Koordinate des ersten weissen Bauern erscheint.
2. Wahl der Farbe der abzurufenden Figur(en) über Taste G (weiss) oder H (schwarz)
3. Wahl der Figur über Symboltaste A-F

Möchte man nun die Figur(en) der anderen Farbe abrufen, verfährt man wie unter Pkt. 2 und 3 beschrieben.

4. Zum Abschluss des gesamten Abruf-Vorganges ENTER drücken.

Möchten Sie mehrere gleiche Figuren, z.B. die Bauern, abrufen, ist die entsprechende Symboltaste mehrmals hintereinander zu betätigen. Ist von der Figurenart kein Exemplar mehr im Spiel, z.B. Sie betätigen die Springertaste 3 Mal, so erscheint im Display nur "FP" ohne Koordinate.

Sind von vornherein keine Figuren der Art mehr im Spiel, erscheint ebenfalls "FP" ohne Koordinate im Display.

### **14. Die Funktion der MM-Taste (Multi Move)**

#### **Eingabe von Standardöffnungen**

Die MM-Taste gibt Ihnen die Möglichkeit mit einer bekannten Eröffnung zu beginnen, wobei Sie Teile oder den gesamten Eröffnungstext für beide Seiten eingeben können, ohne dass der Computer jeweils seinen Antwortzug gibt.

#### **Verfahrensweise:**

1. Figur  
1. NEW GAME drücken  
2. MM-Taste drücken  
3. Koordinaten des Zuges eingeben  
4. ENTER
2. und folgende Figuren  
3. Koordinaten des Gegenzuges eingeben  
4. ENTER

Zum Abschluss der Gesamteingabe wieder die MM-Taste drücken

Jetzt geben Sie entweder Ihren Zug ein oder rufen einen Computerzug über ENTER ab.

Zu bemerken ist, dass, wie auch beim normalen Schachspiel, die Züge im Wechsel eingegeben werden müssen. Es ist also nicht möglich, mehrere Züge für eine Farbe hintereinander einzugeben.

Jeder über die MM-Taste eingegebene Zug, wird vom Computer auf seine Legalität geprüft. Illegale Züge werden nicht angenommen, und im Display erscheinen 4 Fragezeichen.

### **15. Funktion der CE-Taste (Clear Entry)**

Diese Taste erlaubt es Ihnen, einen falschen oder inkorrekten Zug, den Sie bereits eingetastet haben, und der im Display erschienen ist, zu stornieren, wobei Voraussetzung ist, dass Sie die Taste ENTER noch nicht gedrückt haben. Nach Eintasten dieses von Ihnen nicht gewünschten Zuges, drücken Sie lediglich CE (Clear Entry) und geben dann Ihren neuen Zug ein.

Falls Sie ENTER bereits gedrückt haben, müssen Sie den Zug wie in Kapitel 12.B beschrieben zurücknehmen.

## 16. Funktionen der CB-Taste (Clear Board und New Game)

Diese Taste ist grundsätzlich bei der Aufstellung von speziellen Spielsituationen (s. Kapitel 12.A.) zu verwenden, hierdurch werden im Programm des Computers alle Positionsspeicherungen gelöscht.

Möchten Sie ein laufendes Spiel abbrechen, um ein neues zu beginnen, drücken Sie die CB-Taste, die jetzt die Funktion von "New Game" hat. Alle Figuren befinden sich dann wieder in der Grundstellung.

## 17. Funktionen der LV/CS Taste (Level oder Clear Square)

Zu Beginn oder während eines Spieles kann über die LV-Taste die Spielstufe eingestellt oder verändert werden (s. Kapitel 2).

In Verbindung mit der EP-Taste bekommt diese Taste die CS- Funktion (Clear Square) (s. Kapitel 12.B.)

## 18. Schachprobleme

Die Schwierigkeitsstufe 6 des Computers ist so ausgelegt, dass hier Schachprobleme "Matt in 2 Zügen" gelöst werden können.

Hierzu stellen Sie die Schwierigkeitsstufe 6 ein wie in Kapitel 2 beschrieben, geben die Spielsituation wie in Kapitel 12.A. beschrieben ein, und ändern ggfs. die zu ziehende Farbe.

Sobald die Aufstellung der Spielsituation beendet ist, drücken Sie noch einmal ENTER, worauf der Computer beginnt, Ihr "Matt in 2 Zügen" zu lösen. Im Display wird nun rechts eine 6 gezeigt, was bedeutet, dass der Computer in der Problemstufe 6 über das Problem nachdenkt.

Findet der Computer keine Lösung zu dem eingegebenen Problem (s. Kapitel 7), setzt er das Spiel normal fort.

## 19. ALLGEMEINE HINWEISE

### 19.A. Einlegen der Batterien

Achten Sie immer darauf, dass Sie neue, voll aufgeladene UM 3 Batterien in Ihren Schach-Computer einlegen. Benutzen Sie vorzugsweise Alkali-Batterien, die Ihnen eine Betriebsdauer von ca. 10 Stunden geben. Wenn Sie zu Hause spielen, ist die Benutzung des separat erhältlichen Adapters zu empfehlen.

Die Batterien sind zu schwach, und müssen ausgewechselt werden, sobald Sie folgende Anzeige im Display sehen (s. Abb. 19.1):

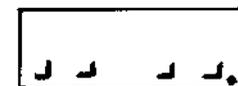


Abb. 19.1

Entfernen Sie den Batterie-Deckel an der Unterseite des Gerätes mit Hilfe einer Münze.

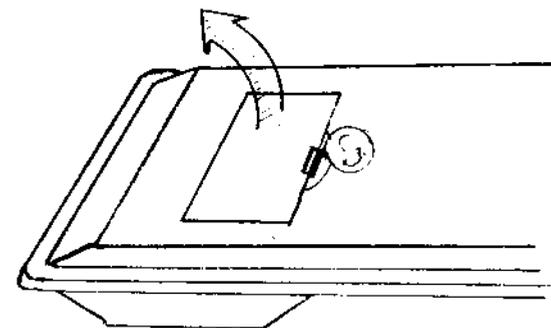


Abb. 19.2

Dann werden die Batterien, wie in Abb. 19.3 gezeigt, eingelegt.

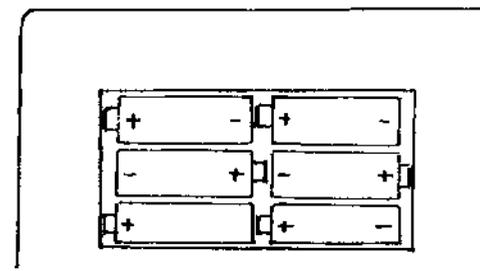


Abb. 19.3

## 19.B. Der Adapter

Der zu dem CHESS CHAMPION® POCKET CHESS erhältliche Adapter trägt das TÜV-Zeichen "GS" (Geprüfte Sicherheit) und entspricht damit allen gesetzlich vorgeschriebenen Regeln der BRD. Es ist jedoch nicht vermeidbar, dass das Netzgerät Wärme entwickelt, die jedoch unter den vorgegebenen gesetzlichen Höchstnormen liegt. Die Funktion des Schach-Computers wird dadurch nicht beeinflusst.

## 19.C. Garantie

Der Computer ist mit einer sechsmonatigen Garantie vom Verkaufstag ausgestattet, die jedoch entfällt wenn ein unsachgemässer Eingriff, z.B. durch eine unauthorisierte Werkstatt, erfolgt. Die Garantie erlischt ebenfalls wenn ein anderer Adapter Verwendung findet oder das Gerät durch unsachgemässe Behandlung beschädigt wird. Ist das Gerät defekt, bringen Sie es bitte zu Ihrem Händler mit der ausgefüllten Garantiekarte zurück.

## 19.D. Pflege des Gerätes

Hier ist lediglich, soweit Oberflächen verstaubt sind, die Benutzung eines weichen Tuches notwendig. Unter keinen Umständen darf das Gerät mit chem. Reinigungsmitteln oder Feuchtigkeit in Berührung gebracht werden. Hieraus entstandene Schäden fallen nicht unter die Garantie.

Das Gerät muss trocken und kühl aufbewahrt werden und darf nur bei normaler Raumtemperatur gespielt werden. Z.B. Spielen in praller Sonne, unter starken Raumstrahlern oder in der Nähe von Heizkörpern können zu einer Überhitzung des Gerätes und dadurch bedingten Ausfall führen.

Copyright 1980:      NOVAG INDUSTRIES LTD.  
                          1417 Star House  
                          Hong Kong