



# Exclusive Senator Chess Computer System

*Complete with Exclusive Board, Chess Pieces, Senator Module  
and LCD Module*

Instructions  
Bedienungsanleitung  
Mode d'emploi

Endorsed by

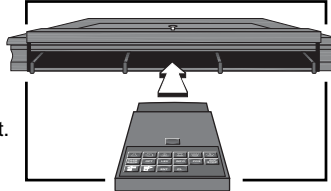
 World Champion

# SCHNELLSTART

- 1** Versichern Sie sich zunächst, daß Ihr Schachbrett ausgeschaltet ist. *Legen Sie niemals Module bei eingeschaltetem Gerät ein!*



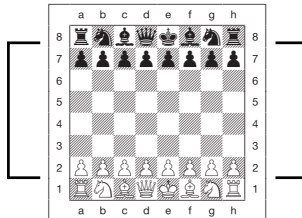
- 2** Öffnen Sie die vordere Schublade. Dort sehen Sie 3 verschiedene Einschübe. Schieben Sie Ihr Senator und LCD Modul in eins der freien Einschübe, bis es fest drinsitzt.



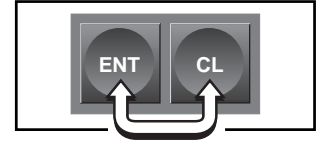
- 3** Schalten Sie das Exclusive-Brett (Schalter hinten rechts) an. Dann drücken Sie ca. 1 Sekunde lang den **GO/STOP** Schalter. Reagiert das Gerät nicht, einfach nochmals drücken.



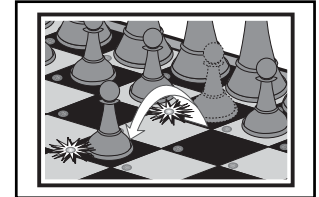
- 4** Stellen Sie die Figuren auf das Schachbrett. Achten Sie darauf, daß alle Figuren in der Mitte ihres Feldes stehen. Ist dies nicht der Fall, leuchtet das Licht des Feldes bis die Figur in die Mitte gestellt wird.



- 5** Um den Computer für einen neue Partie einzustellen, drücken Sie **ENT** und **CL** gleichzeitig.



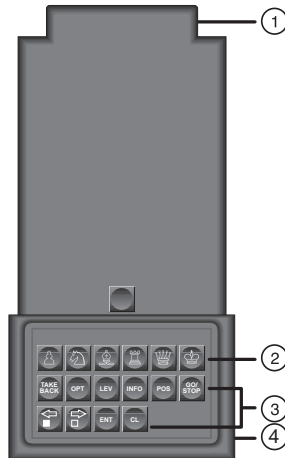
- 6** Zur Eingabe von Zügen, ziehen Sie die gewünschte Figur zunächst auf ihr Ausgangs- dann auf ihr Zielfeld. Der Computer registriert so automatisch, welche Figur gezogen wurde. Sobald der Computer einen Zug macht, wird dieser im Display angezeigt. Ziehen Sie die gewünschte Figur von ihrem **Ausgangs-** auf ihr **Zielfeld**. Hier im Beispiel würden Sie den schwarzen Bauern von auf e7 auf e5 ziehen. So einfach geht das! Geben Sie Ihren nächsten Zug auf die gleiche Weise ein.



*Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer auszuschalten bevor Sie das Brett ausschalten. Die aktuelle Stellung wird gespeichert und die Partie kann später fortgeführt werden.*

## TASTEN UND FUNKTIONEN

1. **ANSCHLUß:** Sie können das Modul über den 40-poligen Anschluß in das Exclusive-Brett stecken.
2. **FIGURENSYMBOLS:** Wichtig bei Positionsaufbau und -kontrolle, sowie bei Bauernumwandlung.
3. **SPIELTASTEN**
  - **TAKE BACK:** Wird zur Rücknahme von Zügen eingesetzt. Im Take-Back Modus können Sie mit dieser Taste in 10er Schritten blättern. Außerdem können Sie hierüber eine Partie für 2 Spieler einstellen.
  - **OPTION (OPT):** Hiermit aktivieren Sie den Optionsmodus. Innerhalb dieses Modus, können Sie mit dieser Taste zwischen einzelnen Gruppen blättern.
  - **LEVEL (LEV):** Hiermit aktivieren Sie die Spielstufenauswahl. In dieser Auswahl können Sie mit dieser Taste in 8er Schritten durchblättern.
  - **INFO:** Hiermit aktivieren Sie den Informationsmodus. Innerhalb dieses Modus, können Sie mit dieser Taste zwischen einzelnen Gruppen blättern. Während eines Zuges hilft Ihnen diese Taste, Hinweise abzufragen.
  - **POSITION (POS):** Hiermit aktivieren Sie den Positionsmodus.
  - **GO/STOP:** Hiermit schalten Sie den Computer an oder aus.
  - **WHITE/⇐** und **BLACK/⇒:** Mit diesen Tasten können Sie Spielstufen, Optionen oder Informationen in Einzelschritten durchblättern. Auch im Take-Back-Modus können Sie mit diesen Tasten einzelne Züge anwählen.
  - **ENTER (ENT):** Gleichzeitig mit **CL** gedrückt, wird die Funktion **NEW GAME** aktiviert. Als Einzelfunktion gebräuchlich, um mit dem Computer die Seiten zu tauschen, Suchfunktionen abzubrechen, Optionseinstellungen zu aktivieren/deaktivieren, eine neue Spielstufe auszuwählen etc.
  - **CLEAR (CL):** Gleichzeitig mit **ENT** gedrückt, wird die Funktion **NEW GAME** aktiviert. Drücken Sie sie alleine, wird die Funktion „Abbruch“ ausgelöst. So können Sie verschiedene Auswahlmodi verlassen, ohne die Einstellungen zu ändern (Options-, Info-, Positions- oder Kontrollmodus).
4. **ACL (Reset):** Auf der Unterseite des Geräts. Wichtig, um statische Aufladungen vom Computer zu nehmen. Details siehe 7.1.



## INHALT

### SCHNELLSTART TASTEN UND FUNKTIONEN EINLEITUNG

1. **LOS GEHT'S!**
  - 1.1 Gerät ausgeschaltet? Dann können Sie die Module einstecken
  - 1.2 Gerät angeschaltet? Stellen Sie die Figuren auf
  - 1.3 Fertig? Testen Sie Ihren neuen Spielpartner!
  - 1.4 Nun ist der Computer am Zug
  - 1.5 Sie haben Ihre Meinung geändert? Nehmen Sie Züge zurück
  - 1.6 Spiel zu Ende? Auf ein Neues
  - 1.7 Zu einfach/schwer? Ändern Sie die Spielstufe

### 2. MEHR FUNKTIONEN ENTDECKEN

- 2.1 Wer ist am Zug? Prüfen Sie das Display
- 2.2 Spezielle Schachzüge
- 2.3 Ungültige Züge
- 2.4 Schach, Matt und Remis
- 2.5 Die Computersuche unterbrechen
- 2.6 Seitenwechsel mit dem Computer
- 2.7 Partie mit 2 Spielern
- 2.8 Schwarz von unten Spielen
- 2.9 Gespeicherte Eröffnungen
- 2.10 Rechenzeit des Gegners nutzen
- 2.11 Spielstandspeicher

### 3. DIE SPIELSTUFEN

- Spielstufen einstellen
- 3.1 Normale Stufen
- 3.2 Turnierstufen

- 3.3 Blitzschach
- 3.4 Spaßstufen
- 3.5 Analysestufen
- 3.6 Mattsuchstufen
- 3.7 Trainingsstufen

### 4. INFO-MODUS: BEOBACHTEN UND LERNEN

- Info-Modus anwenden
- 4.1 Hauptvarianten
- 4.2 Suchinformationen
- 4.3 Schachuhr-Informationen
- 4.4 Zugsähler/Zuganzahl
- 4.5 Wie wäre es mit einem Hinweis? Einfach fragen!

### 5. OPTIONEN FÜR SPIELSPASS UND VIELFALT

- Optionen auswählen
- 5.1 Computereinstellungen
- 5.2 Spieleinstellungen
- 5.3 Rotierende Anzeige

### 6. POSITIONEN PRÜFEN/AUFBAUEN

- 6.1 Positionen prüfen
- 6.2 Positionen verändern und aufbauen

### 7. TECHNISCHE ANGABEN

- 7.1 Die ACL-Funktion
- 7.2 Pflege und Wartung
- 7.3 Batterie-Informationen
- 7.4 Technische Spezifikation

### PROBLEMLÖSUNGSHINWEISE

## EINLEITUNG

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf Ihres neuen Schachcomputer-Systems! Warten Sie bis Sie die neuen Funktionen Ihres Moduls ausgetestet haben - Sie werden vieles entdecken, daß in den bisherigen Mephisto Modulen nicht eingebaut war. Die neuen Mephistos werden über einen 32-Bit Risc-Prozessor gesteuert. Senator wird Sie herausfordern, wurde jedoch auch mit Funktionen für Einsteiger und Fortgeschrittene ausgestattet. Sie können die passende Einstellung vornehmen. Sie finden Herausforderung, aber auch Spielstufen zum Entspannen und Gewinnen. Senator ist ein Schachpartner, den sich Fortgeschrittene und Experten wünschen. Zusammen mit dem LCD-Modul können Sie die Möglichkeiten der neuen Module vollständig austesten. Die neue komfortable Anzeige informiert Sie über aktuelle Partie-Informationen, Zugvorschläge, Rechenprozesse und vieles mehr. Viel Spaß und spannende Partien!

## 1. LOS GEHT'S!

### 1.1 Gerät angeschaltet? Dann können Sie die Module einstecken

Stecken Sie das Netzteil mit dem einen Ende auf der Rückseite des Exclusive Schachbrettes und mit dem anderen Ende in die Steckdose ein. Schalten Sie Ihren Computer aus, bevor Sie die Module anschließen.

**WICHTIG: VERSUCHEN SIE NIEMALS DIE MODULE BEI ANGESCHALTETEM SCHACHCOMPUTER ANZUSCHLIESSEN!**

Öffnen Sie die Schublade und klappen Sie diese nach oben. Stecken Sie das Senator-Modul in den mittleren Port. Dann setzen Sie das Display rechts neben das Modul. Schließen Sie die Schublade wieder.

### 1.2 Gerät angeschaltet? Stellen Sie die Figuren auf

Schalten Sie Ihren Schachcomputer an und drücken Sie **GO/STOP** ca. 1 Sekunde lang. Stellen Sie die Schachfiguren in der Grundposition auf. Achten Sie darauf, die Figuren in die Mitte des Feldes zu stellen. Ist eine Figur nicht in der Mitte, bleibt das Licht des Feldes an, bis die Figur nachgerückt wurde. Drücken Sie **CL** und **ENT** gleichzeitig, um eine neue Partie zu starten.

### 1.3 Fertig? Testen Sie Ihren neuen Spielpartner!

Spielen Sie ganz normal Schach. Einfach Ihre Figur vom Ausgangsfeld anheben und auf das Zielfeld setzen. Schon fängt der Computer an, für Schwarz zu rechnen. Sie werden bemerken, daß der Computer zu Beginn einer Partie sofort antwortet. Er antwortet aus seiner Eröffnungsbibliothek und muß die Züge nicht berechnen (siehe auch Abschnitt 2.9).

### 1.4 Nun ist der Computer am Zug

Zieht der Computer, wird sein Zug signalisiert und angezeigt. Prüfen Sie das Display - Sie sehen das **Ausgangs-** und **Zielfeld**, sowie die Farbe und das Symbol der gewünschten Figur. Zusätzlich zeigen die Feld-Leuchten den Computerzug an. Nehmen Sie die gewünschte Figur und setzen Sie diese vom **Ausgangsfeld** auf ihr **Zielfeld**.

### 1.5 Sie haben Ihre Meinung geändert? Nehmen Sie Züge zurück

Spielen Sie gegen einen Computer, ist nichts „endgültig“ - Sie können Ihre Strategie wechseln oder entscheiden, einen anderen Zug zu spielen, wann Sie wollen! Sind Sie am Zug, drücken Sie dazu einfach **TAKE BACK**. Dann **WHITE/↵** drücken. Das Display und die Feld-Leuchten zeigen den letzten Zug an. Setzen Sie die angezeigte Figur zurück. Wollen Sie einen weiteren Zug zurücknehmen? Dann drücken Sie wieder **WHITE/↵**. Sie wollen weiterspielen? Dann drücken Sie **CL**.

*Nach Rücknahme eines Schlagzuges oder einer Bauernumwandlung, erinnert Sie der Computer daran, die geschlagene/umgewandelte Figur wieder zurückzustellen. Er zeigt die Figur und ihr aktuelles Feld an. Stellen Sie diese wieder auf das richtige Feld. So schließen Sie die Rücknahme korrekt ab. Nehmen Sie eine Rochade zurück, nehmen Sie zunächst den Königs- dann den Turmzug zurück.*

Die **TAKE BACK** Funktion ermöglicht es Ihnen, ganze Zugfolgen zurückzunehmen (dies ist schneller und bequemer als wenn Sie Zug für Zug durchgehen müßten).

*Siehe auch die Abbildung „**TAKE BACK-EXPRESS-FUNKTION**“.*

Nachdem Sie **TAKE BACK** gedrückt haben, können Sie wie folgt vorgehen:

- Drücken Sie **ENT**, um zur letzten Stellung in einer Partie oder an den Anfang des Spieles (bei Partien mit bis zu 200 Zügen) zu springen.

- Drücken Sie **TAKE BACK**, um in 10er Schritten durch die Partie zu gehen.
- Drücken Sie **WHITE/⇐** oder **BLACK/⇒**, um in 1er Schritten zu blättern.

Sind Sie bei der gewünschten Stellung angelangt, drücken Sie **CL**. Prüfen Sie dann Ihre Stellung mit Hilfe der Positionskontrolle und setzen Sie die Figuren auf die passenden Felder (siehe Abschnitt 6).

### 1.6 Spiel zu Ende? Auf ein Neues

Immer wenn Sie ein Spiel beendet haben (oder die aktuelle Partie abbrechen wollen), können Sie einfach ein Neues starten! Drücken Sie **CL** und **ENT** gleichzeitig und der Computer signalisiert, daß er für eine neue Partie bereit ist. **WICHTIG: Durch NEW GAME wird die alte Partie aus der Memory des Computers gelöscht - achten Sie darauf, diese Funktion nicht aus Versehen zu aktivieren!**

### 1.7 Zu einfach/schwer? Ändern Sie die Spielstufe

Schalten Sie Ihren Computer an, ist automatisch die Spielstufe 4 (5 sek. pro Zug) aktiviert. Sie haben jedoch insgesamt 64 Stufen zur Auswahl, die Sie sicherlich ausprobieren möchten. Wie, das sehen Sie in Abschnitt 3.

## 2. MEHR FUNKTIONEN ENTDECKEN

### 2.1 Wer ist am Zug? Prüfen Sie das Display

Spielt der Computer mit Schwarz, blinkt ein schwarzes Quadrat im Display, während der Zug berechnet wird. Nachdem der Computerzug gemacht ist, erscheint ein weißes Quadrat - jetzt ist also weiß an der Reihe. Sie sehen auf einen Blick, ob der Computer momentan rechnet bzw. welche Seite am Zug ist.

### 2.2 Spezielle Schachzüge

**Schlagzüge:** Um zu schlagen, nehmen Sie Ihre Figur vom Ausgangsfeld, entfernen die geschlagene vom Brett und setzen dann Ihre Figur auf das Feld der geschlagenen. Schlagzüge werden wie folgt angezeigt ♔♙♜♞.

**En Passant:** Der Computer zeigt bei diesem Zug solange die Ausführung im Display an, bis Sie den geschlagenen Bauern von seinem Feld entfernen.

## TAKE BACK-EXPRESS-FUNKTION



1. Drücken Sie **TAKE BACK**.  
Sie haben nun folgende Möglichkeiten:



- Mit **ENT** springen Sie zur Anfangs- oder Endstellung einer Partie (bei Partien bis zu 200 Zügen).



- Mit **TAKE BACK** blättern Sie durch die Partie in 10er Schritten.



- Mit **WHITE/⇐** blättern Sie in 1er Schritten rückwärts.



- Mit **BLACK/⇒** in 1er Schritten vorwärts.



2. Haben Sie die gewünschte Stellung innerhalb der Partie erreicht, drücken Sie **CL**.
3. Prüfen Sie die Position (s. Abschnitt 6) und stellen Sie die Figuren wieder richtig auf.

*Details siehe Abschnitt 1.5.*

**Rochade:** Wird der Königszug zuerst gemacht, erkennt der Computer die Rochade automatisch. Nachdem Sie den König auf sein Ausgangs- und Zielfeld gesetzt haben, wird Ihr Zug angezeigt, bis Sie auch den Turmzug ausgeführt haben. Kurze Rochade wird als ♔-♞, lange als ♔-♞-♞ angezeigt.

**Bauernumwandlung: Wandeln Sie einen Bauern um,** führen Sie Ihren Zug zunächst wie üblich aus. Dann drücken Sie ein **FIGURENSYMBOL**, damit der Computer weiß, in welche Figur Sie umwandeln möchten. Der Computer erkennt dann die Figur und zeigt sie kurz an, bevor er seinen nächsten Zug berechnet. Vergessen Sie nicht, die Figur auch auf dem Brett umzutauschen. **Wandelt der Computer eine Figur um,** zeigt das Display sowohl den Bauern als auch die Figur, in die er sich umwandeln soll. Vergessen Sie wiederum nicht, den Bauern auch auf dem Feld in diese Figur zu tauschen!

## 2.3 Ungültige Züge

Ihr Computer wird niemals einen ungültigen Zug akzeptieren. Versuchen Sie, einen auszuführen, hören Sie einen doppelten Signalton und das Display zeigt das **Ausgangsfeld** an. Entweder stellen Sie nun die Figur zurück oder Sie führen einen regelkonformen Zug aus.

Führen Sie den Computerzug nicht korrekt aus, hören Sie wieder den doppelten Ton. Sie bewegen entweder die falsche Figur oder die richtige Figur auf ein falsches **Feld**. Will der Computer seinen Bauern von d7 nach d5 ziehen, und Sie drücken d7 und dann d6, zeigt er  $E_7 : d5$ . Dann zeigt das Display nochmals den ganzen Zug an (d7-d5), und der Computer wartet bis Sie den Bauern auf d5 gezogen haben.

Nehmen Sie eine Figur von Ihrem Ausgangsfeld, wünschen jedoch, den Zug nicht zu machen, können Sie abbrechen, indem Sie die Figur wieder auf das gleiche setzen. Nun können Sie einen völlig anderen Zug eingeben. Ändern Sie Ihre Meinung nachdem der Zug schon eingegeben ist, können Sie die Rücknahme aktivieren (s. Abschnitt 1.5).

## 2.4 Schach, Matt und Remis

Steht ein König im Schach, zeigt der Computer seinen Zug zunächst wie gewöhnlich an. Nachdem der Zug gemacht wurde, blinkt  $EHEE$  einige Sekunden im Display. Dann zeigt das Display wieder die Uhr an.

Erkennt der Computer eine Mattführung, zeigt er zunächst den Zug wie gewöhnlich an. Nachdem der Zug ausgeführt wurde, blinkt dann die Mattankündigung einige Sekunden im Display (z.B.  $\bar{r} \bar{n} \bar{z}$  bedeutet Matt in 2 Zügen). Dann zeigt das Display wieder die Uhr an.

Endet eine Partie Schachmatt, blinkt die Meldung  $\bar{m} \bar{a} \bar{t} \bar{t}$  im Display. Dann zeigt das Display wieder die Uhr an. Der Computer erkennt Remis durch Patt, 3-malige Wiederholung und 50-Züge Regel.

Kam es zum Remis, blinkt  $E \bar{n} \bar{d}$  einige Sekunden. Dann zeigt das Display wieder die Uhr an.

## 2.5 Die Computersuche unterbrechen

Sie denken, der Computer rechnet zu lange? Sie können ihn jederzeit unterbrechen! Drücken Sie einfach **ENT** während der Computer nachdenkt. Er wird sofort stoppen und den besten bisher errechneten Zug spielen. Diese Funktion kann sehr praktisch bei höheren Stufen sein, wenn der Computer lange rechnen darf. Auch bei der Analysestufe kann manche Berechnung einfach zu langwierig sein und Sie sollten auch teilweise stoppen.

*Bei den Mattsuchstufen, zwingt **ENT** den Computer nicht, einen Zug*

*zu machen! Statt dessen zeigt der Computer - - - - - an. Dies bedeutet, daß er unterbrochen wurde, bevor er ein Matt errechnen konnte. Um weiterzuspielen, wählen Sie eine andere Stufe.*

## 2.6 Seitenwechsel mit dem Computer

Drücken Sie einfach **ENT** wenn Sie am Zug sind. Der Computer startet sofort seine Berechnungen für Ihre Seite. Wechseln Sie sooft Sie wünschen. Sie wollen, daß der Computer den ersten Zug für Weiß am Anfang der Partie macht? Drücken Sie **CL** und **ENT** und dann nochmals **ENT**. Sie wollen dem Computer zuschauen, wie er für beide Seiten spielt? Drücken Sie **ENT** nach jedem Zug - so sehen Sie die optimale Zugfolge für beide Seiten. Sie können Strategien und Taktiken lernen!

## 2.7 Partie mit 2 Spielern

Neben der Zugrücknahme (s. 1.5), können Sie über **TAKE BACK** auch die Partie für 2 Spieler einstellen. Diesen Modus können Sie jederzeit mit **CL** abbrechen. Ist der Computer jetzt am Zug, drücken Sie noch zusätzlich **ENT** und die Partie kann fortgeführt werden.

Sie können diese Option für folgende Situationen nutzen:

- Spielen Sie Großmeister-Partien nach. Unterbrechen Sie den Modus dann hin und wieder mit **CL** und drücken Sie **ENT**, um zu testen, was der Computer an dieser Stelle gezogen hätte.
- Überprüfen Sie Ihre eigenen Partien. Auch hier können Sie vorausspielen und dann den Computer zuschalten, um die Knackpunkte einer Partie auszustesten.
- Spielen Sie Eröffnungen nach und lernen Sie.
- Spielen Sie gegen einen Freund. Der Computer wacht dann als Schiedsrichter über die Regeln und läßt keine illegalen Züge zu.

*Spielen Sie gegen einen Freund, können Sie mit **INFO** Zugvorschläge oder sonstige Hilfen abrufen.*

## 2.8 Schwarz von Unten spielen

---

*Siehe auch „**SCHWARZ VON UNTEN SPIELEN? ACHTEN SIE AUF DIE GRUNDSTELLUNG**“.*

---

Sie wollen das Standard-Spiel verlassen und neue Wege gehen? Dann ist diese Option etwas für Sie. Stellen Sie die Figuren wie in der Abbildung gezeigt auf. Drücken Sie **ENT** und **CL** gleichzeitig und anschließend nochmals **ENT**. Der Computer wechselt intern die Seiten und spielt mit Weiß den ersten Zug.

*Achtung: Die Notation ist bei dieser Funktion gedreht - das heißt, die Displayangaben entsprechen nicht der Brettstellung.*

## 2.9 Gespeicherte Eröffnungen

Am Anfang einer Partie, zieht der Computer auf vielen Stufen sofort. Dies ist möglich, weil er die Züge direkt aus einer Bibliothek holt, sie also nicht mehr berechnen muß. Diese Bibliothek enthält die wichtigsten Eröffnungen und viele Positionen aus Großmeisterpartien. Ist die aktuelle Stellung in seiner Bibliothek, antwortet der Computer automatisch anstatt zu rechnen!

*Zusätzlich haben Sie bei den Modulen die Auswahl aus verschiedenen Bibliotheken. Natürlich läßt sich die Bibliothek auf Wunsch auch abschalten. Details finden Sie unter Abschnitt 5.2.*

## 2.10 Rechnen wenn der Gegner am Zug ist

Haben Sie Ihren Zug eingegeben, kommt die Antwort des Computers manchmal sofort - sogar bei höherer Spielstufe! Dies ist nur möglich, wenn der Computer Ihrer Denkzeit auch nutzt, um seine Rechnungen durchzuführen. Er rechnet die Antwortzüge auf Ihre wahrscheinlichste Strategie durch. Lag er richtig, kann er dann sofort ziehen.

*Um diese Funktion auszuschalten, lesen Sie Abschnitt 5.2.*

## 2.11 Spielstandspeicher

Sie können Ihr Spiel jederzeit mit **GO/STOP** unterbrechen. Das Spiel wird dann abgebrochen und der Computer speichert Ihre aktuelle Partie (bis zu 200 Züge). Schalten Sie wieder an, können Sie einfach weiterspielen.

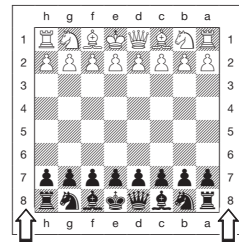
Achtung: drücken Sie **GO/STOP** während der Computer rechnet, müssen Sie nach dem erneuten Anschalten zuerst **CL** drücken.

Bitte denken Sie auch daran, zuerst **GO/STOP** zu drücken, bevor Sie das Exclusive-Brett ausschalten. Nur so wird die Partie auch gespeichert!

Sollte es notwendig sein, die Module herauszunehmen, warten Sie bitte mindestens **4 Sekunden**, nachdem Sie das Mephisto Exclusive-Brett ausgeschaltet haben. So verhindern Sie elektronische Störungen.

## SCHWARZ VON UNTEN SPIELEN? ACHTEN SIE AUF DIE GRUNDSTELLUNG

Spielen Sie mit Schwarz von unten, wie in Abschnitt 2.8 beschrieben, versichern Sie sich, daß die Figuren gemäß dieser Abbildung aufgestellt sind. Die Könige und Damen sind vertauscht; die Notation ist gedreht.



## 3. DIE SPIELSTUFEN

Ihr Computer bietet 64 unterschiedliche Spielstufen! Wählen Sie eine Stufe aus, sollten Sie sich bewußt sein, daß der Computer um so stärker spielt je länger er rechnen kann - genauso wie ein menschlicher Spieler! Den Überblick aller Stufen sehen Sie auf der nächsten Seite. Die Stufen sind auch einzeln in den folgenden Abschnitten erklärt.

### Eine Spielstufe einstellen

*Siehe auch „**NUTZEN SIE DIESE ÜBERSICHT ZUR WAHL EINER SPIELSTUFE**“. Sie sehen so auf einen Blick, welche Stufe Sie wie aufrufen können.*

Drücken Sie **LEV**, um eine Spielstufe auswählen zu können. Der Computer ist auf Spielstufe 4 (5 Sek. pro Zug) voreingestellt. Um durch die Spielstufen zu blättern, verwenden Sie **LEV** für 8er, **WHITE/←** und **BLACK/→** für 1er Schritte. Zeigt das Display die richtige Spielstufe, bestätigen Sie mit **ENT**.

Um eine Spielstufe zu überprüfen, drücken Sie wiederum **LEV**. Soll die aktuell gewählte Stufe nicht verändert werden, verlassen Sie den Spielstufen-Modus mit **CL**. Weitere Punkte, die Sie beachten sollten:

- Ändern Sie die Spielstufe, wird die Schachuhr immer zurück-gesetzt.
- Sie sollten die Spielstufe nicht ändern, während der Computer rechnet. Sollte dies dennoch notwendig sein, drücken Sie zuerst

**ENT**, um das Rechnen abzubrechen und führen Sie den Computerzug aus. Dann können Sie diesen Zug zurücknehmen und eine andere Spielstufe wählen. Schließlich sollten Sie **ENT** drücken, um die Computerberechnung wieder zu starten.

### 3.1 Normale Stufen

STUFE	ZEIT PRO ZUG	ANZEIGE
1 .....	1 sekunde .....	L 0:01
2 .....	2 sekunden .....	L 0:02
3 .....	3 sekunden .....	L 0:03
4 .....	5 sekunden .....	L 0:05
5 .....	10 sekunden .....	L 0:10
6 .....	15 sekunden .....	L 0:15
7 .....	20 sekunden .....	L 0:20
8 .....	30 sekunden .....	L 0:30
9 .....	45 sekunden .....	L 0:45
10 .....	1 minute .....	L 1:00
11 .....	1.5 minuten .....	L 1:30
12 .....	2 minuten .....	L 2:00
13 .....	3 minuten .....	L 3:00
14 .....	5 minuten .....	L 5:00
15 .....	10 minuten .....	L 10:00
16 .....	15 minuten .....	L 15:00

Wählen Sie eine der normalen Spielstufen, bestimmen Sie eine durchschnittliche Rechenzeit pro Zug für den Computer. Achtung: die angegebene Zeit kann stark variieren! In der Eröffnung und im Endspiel spielt der Computer schneller, aber in komplizierten Mittelspielen rechnet er länger.

### 3.2 Turnierstufen

STUFE	ZÜGE/GESAMTZEIT	ANZEIGE
17 .....	40 Züge in 1 stunde 30 min .....	1:30:40
18 .....	35 Züge in 1 stunde 45 min .....	1:45:35
19 .....	40 Züge in 1 stunde 45 min .....	1:45:40
20 .....	35 Züge in 1 stunde 30 min .....	1:30:35
21 .....	40 Züge in 2 stunden .....	2:00:40
22 .....	45 Züge in 2 stunden 30 min .....	2:30:45
23 .....	50 Züge in 2 stunden .....	2:00:50
24 .....	40 Züge in 3 stunden .....	3:00:40

In den Turnierstufen müssen Sie innerhalb einer vorgegebenen Zeit

### SIE WISSEN NOCH NICHT WELCHE SPIELSTUFE GEEIGNET IST? HIER SIND EINIGE TIPS!

- **Sind Sie Einsteiger oder Gelegenheitsspieler?** Beginnen Sie mit den Spaß- oder Trainingsstufen. Diese Stufen schränken die Suchtiefe des Computers ein. Er spielt schwächer und Sie haben erhöhte Gewinnchancen! Noch einfacher wird es, wenn Sie zusätzlich den „einfachen Modus“ aktivieren.
- **Sie sind Fortgeschrittener?** Starten Sie mit den normalen, Trainings- oder Turnierstufen. Die Normalen Stufen bieten von kurzer bis zu 10 min Rechenzeit für den Computer einige Abwechslung. Die Turnierstufen sind dann schon eine große Herausforderung, während die Trainingsstufen eine Begrenzung der Computer-Rechenzeit ermöglichen und so mehr Chancen geben, eine Partie zu gewinnen. Vergessen Sie nicht, die aufregenden Möglichkeiten mit Blitzschach und Schnellschach auszuprobieren.
- **Möchten Sie experimentieren?** Verwenden Sie die Mattsuchstufen, um aus einer bestimmten Stellung heraus, die besten Möglichkeiten zu finden. Die Module schaffen es, Matt 8 Züge im voraus zu berechnen. Schließlich haben Sie auch noch die Analysestufe, die jederzeit die beste Zugmöglichkeit errechnen kann.

eine bestimmte Anzahl Züge ausführen. Überschreitet ein Spieler das Zeitlimit, blinkt (L IFF) im Display zusammen mit der abgelaufenen Zeit. Die Partie ist zu Ende. Wenn Sie wollen, können Sie jetzt sogar zu Ende spielen, um Ihr Können zu testen.

Haben Sie eine Turnierstufe ausgewählt, können Sie wählen, ob die Zeit als Countdown angezeigt werden soll (anstatt der bisher verstrichenen Zeit). Dazu sollten Sie kurz in Abschnitt 5.1 nachlesen. Ist die Zeit abgelaufen, endet auch der Countdown und die Uhr wird wieder normal angezeigt. Zusätzlich können Sie auch die Bronstein-Zeitnahme wählen.

### 3.3 Blitzschach

STUFE	ZEIT PRO SPIEL	ANZEIGE
25 .....	5 minuten .....	0:05:99
26 .....	10 minuten .....	0:10:99
27 .....	15 minuten .....	0:15:99



28 .....	20 minuten .....	0 : 20 : 99
29 .....	30 minuten .....	0 : 30 : 99
30 .....	45 minuten .....	0 : 45 : 99
31 .....	60 minuten .....	1 : 00 : 99
32 .....	90 minuten .....	1 : 30 : 99

In den Blitzschachstufen (auch *Schnellschach* genannt), sehen Sie die Gesamtzeit für eine Partie. Ist diese abgelaufen, blinkt **TIME** auf und das Spiel ist zu Ende.

Haben Sie eine Blitzschachstufe ausgewählt, können Sie wählen, ob die Zeit als Countdown angezeigt werden soll (anstatt der bisher verstrichenen Zeit). Dazu sollten Sie in Abschnitt 5.1 nachlesen. Ist die Zeit abgelaufen, endet auch der Countdown und die Uhr wird wieder normal angezeigt. Auch hier ist die Bronstein-Zeitnahme eine Option.

### 3.4 Spaßstufen

STUFE	ZEIT PRO ZUG	ANZEIGE
33 .....	1 sekunde .....	Fun : 1
34 .....	2 sekunden .....	Fun : 2
35 .....	3 sekunden .....	Fun : 3
36 .....	4 sekunden .....	Fun : 4
37 .....	5 sekunden .....	Fun : 5
38 .....	6 sekunden .....	Fun : 6
39 .....	7 sekunden .....	Fun : 7

Sie sind Einsteiger oder Gelegenheitsspieler? Wenn ja, dann sind diese Stufen genau für Sie gedacht! Hier beschränkt der Computer seine Suche und spielt schwächer. Der Vorteil - Ihre Gewinnchancen steigen und der Spielspaß auch. Sie können die Anforderungen langsam steigern und Ihr Schachwissen vergrößern. Spielstufe 33 ist die schwächste Spaßstufe. Hier opfert der Computer noch sehr viel. Doch schon Stufe 35 ist schwieriger als man annimmt. Einfach ausprobieren und gewinnen!

### 3.5 Analysestufe

STUFE	ZEIT	ANZEIGE
40 .....	kein Zeitlimit .....	9 : 99 : 99

Auf dieser Stufe rechnet der Computer solange bis er ein zwingendes Matt oder einen zwingenden Zug findet, bis er die Stellung mit maximaler Suchtiefe berechnet hat oder bis er unterbrochen wird, wenn Sie **ENT** drücken. Unterbrechen Sie die Suche, führt der Computer den bislang besten Zug aus. Experimentieren Sie - bauen Sie interessante

Stellungen auf und lassen Sie diese vom Computer analysieren! Er kann Stunden oder sogar Tage rechnen, um den bestmöglichen Zug zu finden. Vergessen Sie nicht, dabei das Display zu beobachten (s. 5.3).

### 3.6 Mattsuchstufen

STUFE	MATTSUCHE	ANZEIGE
41 .....	Matt in 1 .....	7 in : 1
42 .....	Matt in 2 .....	7 in : 2
43 .....	Matt in 3 .....	7 in : 3
44 .....	Matt in 4 .....	7 in : 4
45 .....	Matt in 5 .....	7 in : 5
46 .....	Matt in 6 .....	7 in : 6
47 .....	Matt in 7 .....	7 in : 7
48 .....	Matt in 8 .....	7 in : 8

Haben Sie eine dieser Stufen aktiviert, ist ein Mattsuchprogramm eingestellt. Haben Sie eine Stellung, wo ein Matt gefunden werden kann, können Sie den Computer suchen lassen, indem Sie ihn in eine dieser Stufen schalten. Die Module lösen Mattprobleme bis zu 8 Züge im voraus. Matt in 1 bis 5 sind schnell gefunden, die anderen Lösungen brauchen Zeit. Wird kein Matt gefunden erscheint die Meldung - - - - -, Um die Partie fortzusetzen wählen Sie eine andere Spielstufe.

### 3.7 Trainingsstufen

STUFE	ANZEIGE	STUFE	ANZEIGE
49 .....	PLY : 1	57 .....	PLY : 9
50 .....	PLY : 2	58 .....	PLY : 10
51 .....	PLY : 3	59 .....	PLY : 11
52 .....	PLY : 4	60 .....	PLY : 12
53 .....	PLY : 5	61 .....	PLY : 13
54 .....	PLY : 6	62 .....	PLY : 14
55 .....	PLY : 7	63 .....	PLY : 15
56 .....	PLY : 8	64 .....	PLY : 16

In den Trainingsstufen, wird die Suchtiefe des Computers eingeschränkt und durch eine bestimmte Zuganzahl begrenzt. Wenn Sie durch diese Stufen blättern, erscheint **PLY : #** im Display. Ein „ply“ ist ein einzelner Zug und „#“ steht für die Anzahl Züge der Suchtiefe. Auf Stufe 49, z.B., begrenzt sich die Suche des Computers auf einen Zug, den er durchrechnet. Auf dieser Stufe übersieht er garantiert manche Mattführung. Er spielt schwächer und gibt vor allem Gelegenheitspielern eine hohe Gewinnchance.

# NUTZEN SIE DIESE ÜBERSICHT ZUR WAHL EINER SPIELSTUFE

1.  Drücken Sie LEV, um in den Level-Modus zu kommen.

2. Wählen Sie nun eine Spielstufe. Blättern Sie durch die einzelnen Stufen, bis die gewünschte angezeigt wird:



• Drücken Sie **BLACK/→**, um in **1er Schritten** vorwärts zu blättern.



• Drücken Sie **WHITE/←**, um in **1er Schritten** rückwärts zu blättern.



• Drücken Sie **LEV**, um in **8er Schritten** zu blättern

3.  Bestätigen Sie Ihre Wahl mit ENT.

Siehe auch Abschnitt 3.

30 Sek. pro Zug L 0:30 Stufe 8	15 min. pro Zug L 15:00 Stufe 16	40 Züge in 3:00 Stufe 24	90 min. pro Partie 1:30:99 Stufe 32	Analyse- Stufe 9:99:99 Stufe 40	Matt in 8 Zügen Fin: 8 Stufe 48	8 Züge Suchtiefe PLY: 8 Stufe 56	16 Züge Suchtiefe PLY: 16 Stufe 64	
20 Sek. pro Zug L 0:20 Stufe 7	10 min. pro Zug L 10:00 Stufe 15	50 Züge in 2:00 Stufe 23	60 min. pro Partie 1:00:99 Stufe 31	7 Sek. pro Zug Fun: 7 Stufe 39	Matt in 7 Zügen Fin: 7 Stufe 47	7 Züge Suchtiefe PLY: 7 Stufe 55	15 Züge Suchtiefe PLY: 15 Stufe 63	
15 Sek. pro Zug L 0:15 Stufe 6	5 min. pro Zug L 5:00 Stufe 14	45 Züge in 2:30 Stufe 22	45 min. pro Partie 0:45:99 Stufe 30	6 Sek. pro Zug Fun: 6 Stufe 38	Matt in 6 Zügen Fin: 6 Stufe 46	6 Züge Suchtiefe PLY: 6 Stufe 54	14 Züge Suchtiefe PLY: 14 Stufe 62	
10 Sek. pro Zug L 0:10 Stufe 5	3 min. pro Zug L 3:00 Stufe 13	40 Züge in 2:00 Stufe 21	30 min. pro Partie 0:30:99 Stufe 29	5 Sek. pro Zug Fun: 5 Stufe 37	Matt in 5 Zügen Fin: 5 Stufe 45	5 Züge Suchtiefe PLY: 5 Stufe 53	13 Züge Suchtiefe PLY: 13 Stufe 61	
5 Sek. pro Zug L 0:05 Stufe 4	2 min. pro Zug L 2:00 Stufe 12	35 Züge in 1:30 Stufe 20	20 min. pro Partie 0:20:99 Stufe 28	4 Sek. pro Zug Fun: 4 Stufe 36	Matt in 4 Zügen Fin: 4 Stufe 44	4 Züge Suchtiefe PLY: 4 Stufe 52	12 Züge Suchtiefe PLY: 12 Stufe 60	
3 Sek. pro Zug L 0:03 Stufe 3	1.5 min. pro Zug L 1:30 Stufe 11	40 Züge in 1:45 Stufe 19	15 min. pro Partie 0:15:99 Stufe 27	3 Sek. pro Zug Fun: 3 Stufe 35	Matt in 3 Zügen Fin: 3 Stufe 43	3 Züge Suchtiefe PLY: 3 Stufe 51	11 Züge Suchtiefe PLY: 11 Stufe 59	
2 Sek. pro Zug L 0:02 Stufe 2	1 min. pro Zug L 1:00 Stufe 10	35 Züge in 1:45 Stufe 18	10 min. pro Partie 0:10:99 Stufe 26	2 Sek. pro Zug Fun: 2 Stufe 34	Matt in 2 Zügen Fin: 2 Stufe 42	2 Züge Suchtiefe PLY: 2 Stufe 50	10 Züge Suchtiefe PLY: 10 Stufe 58	
1 Sek. pro Zug L 0:01 Stufe 1	45 Sek. pro Zug L 0:45 Stufe 9	40 Züge in 1:30 Stufe 17	5 min. pro Partie 0:05:99 Stufe 25	1 Sek. pro Zug Fun: 1 Stufe 33	Matt in 1 Zug Fin: 1 Stufe 41	1 Zug Suchtiefe PLY: 1 Stufe 49	9 Züge Suchtiefe PLY: 9 Stufe 57	
NORMALE STUFEN		TURNIERSTUFEN		BLITZSTUFEN	SPAßSTUFEN+ ANALYSESTUFE	MATTSUCHSTUFEN		TRAININGSSTUFEN

## 4. INFO-MODUS: BEOBACHTEN UND LERNEN

**Stellen Sie sich folgendes vor:** Sie spielen Schach gegen einen Freund und er ist am Zug. Sie würden zu gerne wissen, welche Variante er durchrechnet und was er über die aktuelle Stellung denkt. Aber natürlich würden Sie niemals fragen - weil dies einfach nicht gemacht wird! Tja, mit dem Computer ist dies ganz anders. Sie können alles fragen, was Ihnen in den Sinn kommt - und die Antwort kommt ganz sicher. Tatsächlich erhalten Sie jede Menge Informationen über die Berechnungen des Computers. Auf Anfrage zeigt er Ihnen den Zug, über den er nachdenkt, die möglichen Antwortzüge, die Bewertung der aktuellen Stellung, die Rechentiefe und mehr. Sie können sich vorstellen, wie sehr diese Funktionen Ihr eigenes Spiel verbessern werden. Dabei erfahren Sie weit mehr über Schach und seine Strategien.

### Info-Modus anwenden

Wie kommen Sie an all diese Spielinformationen? Indem Sie jederzeit in den Info-Modus umschalten können. Machen Sie dies während der Computer denkt, sehen Sie wie er Züge und Antwortzüge durchrechnet.

---

*Siehe auch „**INFO-MODUS AUF EINEN BLICK**“, wo Sie alle Möglichkeiten als Übersicht finden.*

---

Spielinformationen sind in 4 Gruppen unterteilt. Durch drücken von **INFO** können Sie zu einzelnen Gruppen springen. Mit **BLACK/⇒** und **WHITE/⇐** blättern Sie in 1er Schritten. Wollen Sie den Info-Modus verlassen, drücken Sie einfach **CL** und die Anzeige springt wieder auf die normale Schachuhr.

Nachdem Sie nun alles über den Info-Modus wissen, lohnt es sich in Abschnitt 5.3 die Funktion „rotierende Anzeige“ nachzulesen. Ist diese Funktion aktiviert, wechselt die Anzeige automatisch im 1 Sek.-Takt zu allen Zugberechnungen - Sie können tatsächlich beobachten, wie der Computer „laut denkt“! Immer wenn die aufgerufene Funktion nicht verfügbar ist, erscheinen Bindestriche im Display (--- -).

### 4.1 Hauptvarianten

**Drücken Sie INFO 1mal**, erscheinen Informationen über die wichtigste Variante (der wahrscheinlichste Zug mit den voraussichtlichen Antwortzügen). In der ersten Anzeige sehen Sie den aktuell berechneten Zug. Die Hauptvariante wird mit einer Suchtiefe von bis zu

6 Zügen angezeigt. Drücken Sie **BLACK/⇒** mehrmals, können Sie jeden dieser 6 anzeigen lassen:

- Zug 1 - Zug 6 (der Hauptvariante)

Mit **WHITE/⇐** können Sie zurückblättern und sich alles nochmals anschauen. Drücken Sie **CL**, um zur normalen Anzeige zurückzukehren. *Da der erste Zug der Hauptvariante, der Zug ist, den Sie am wahrscheinlichsten machen, können Sie ihn auch als Tip verwenden. Also immer wenn Sie Hilfe benötigen - einfach **INFO** drücken.*

### 4.2 Suchinformationen

**Drücken Sie INFO ein zweites Mal**, um Informationen zur Suchtiefe zu erhalten. Mit **BLACK/⇒** können Sie dann wieder vorwärts durch 4 Anzeigen blättern:

- Bewertung der aktuellen Stellung (basierend auf einem Bauernwert = 1.0; positive Zahl bedeutet, daß Weiß im Vorteil ist).
- 2 Zahlen: die erste ist die Suchtiefe bzw. die Anzahl der Züge, die der Computer im voraus berechnet; die zweite steht für die bisher berechneten Züge.
- Der aktuell zu rechnende Zug.
- Die Rechengeschwindigkeit bzw. -knoten pro Sekunde.

Mit **WHITE/⇐** können Sie auch hier wieder rückwärts blättern, mit **CL** den Modus verlassen.

### 4.3 Schachuhr-Informationen

**Drücken Sie INFO ein drittes Mal.** Die Schachuhr mißt weiterhin die Zeiten für beide Seiten. Mit **BLACK/⇒** können Sie blättern und treffen auf folgende Informationen:

- Verstrichene Zeit seit dem letzten Zug.
- Gesamtzeit für den Computer.
- Gesamtzeit des Menschen.
- Verbleibende Zeit für den Computer (*nur Blitz-oder Turnierschach*).
- Verbleibende Zeit für den Menschen (*nur Blitz-oder Turnierschach*).

Drücken Sie **WHITE/⇐**, um zurückzublätern. Mit **CL** können Sie den Modus verlassen.

Die Uhr stoppt, sobald Sie einen Zug zurücknehmen, Spielstufen-Einstellungen überprüfen, Optionen auswählen, Positionen aufbauen bzw kontrollieren oder das Gerät ausschalten. In all diesen Fällen werden die Zeiten jedoch gespeichert. Immer wenn Sie die Spielstufe ändern oder **CL** und **ENTER** gleichzeitig drücken, springt die Anzeige zurück auf 0 : 00 : 00.

#### 4.4 Zugzähler/Zuganzahl

Drücken Sie **INFO** ein viertes Mal, um die Zuganzahl der Partie abzurufen. Mit **WHITE**/ $\Leftarrow$  können Sie dann alle Züge der Partie zurückverfolgen (bis zu 30).

- Anzahl der bisher gespielten weißen Züge.
- Zuganzahl der Partie.

Mit **BLACK**/ $\Rightarrow$  können Sie wieder vorwärts blättern; mit **CL** den Modus verlassen.

#### 4.5 Wie wäre es mit einem Hinweis? Einfach fragen!

Falls Sie diese Funktion in Abschnitt 4.1 überlesen haben, wollen wir nochmals darauf aufmerksam machen - benötigen Sie Hilfe, dann können Sie Ihren Computer fragen. Einfach **INFO** drücken, wenn Sie am Zug sind und sofort schlägt der Computer einen Zug für Ihre Seite vor.

### 5. OPTIONEN FÜR SPIELSPASS UND VIELFALT

Zusätzlich zu allen Möglichkeiten, die Sie bisher kennengelernt haben, bietet Ihnen der Computer zahlreiche andere Spieloptionen. Alle können jederzeit während einer Partie eingestellt werden. Sie werden nacheinander im folgenden Abschnitt vorgestellt.

#### Spieloptionen auswählen

Siehe auch „**DAS WICHTIGSTE DES OPTIONS-MODUS: SO GEHT'S!**“

Die Spieloptionen sind in 3 Gruppen unterteilt: *Computer-, Spiel- und Displayeinstellungen*. Drücken Sie **OPT**, blättern Sie von einer Gruppe zur anderen. Jede Gruppe enthält 8 verschiedene Optionen, die wieder mit **BLACK**/ $\Rightarrow$  und **WHITE**/ $\Leftarrow$  detailliert aufgerufen werden können. Jede Option (Ausnahme: Bronstein-Modus) lässt sich mit **ENT** zu- (+) bzw. abschalten (-). Mit **OPT** können Sie zu einzelnen Gruppen springen - so geht's schneller und einfacher.

Die **Bronstein-Zeitnahme** wählen Sie, indem Sie mit **ENT** durchblättern, bis die gewünschte Funktion im Display erscheint.

Stimmen alle Einstellungen, können Sie mit **CL** den Options-Modus verlassen.

Schalten Sie Ihr Gerät zum ersten Mal an, sind einige Einstellungen vorgegeben. Alle, die im Übersichtsschart mit + markiert sind, sind aktiv.

### INFO-MODUS AUF EINEN BLICK

#### HAUPTVARIANTE:



- x1** • Zug 1 (der Hauptvariante)
- Zug 2 (der Hauptvariante)
  - Zug 3 (der Hauptvariante)
  - Zug 4 (der Hauptvariante)
  - Zug 5 (der Hauptvariante)
  - Zug 6 (der Hauptvariante)



#### SUCHINFORMATIONEN:



- x2** • Bewertung der aktuellen Stellung
- 2. Zahlen: die erste ist die Suchtiefe bzw. die Anzahl der Züge, die der Computer im Voraus berechnet; die zweite steht für die bisher berechneten Züge
  - Der aktuell zu rechnende Zug
  - Die Rechengeschwindigkeit bzw. -knoten pro Sekunde



#### SCHACHUHR-INFORMATIONEN:



- x3** • Verstrichene Zeit seit dem letzten Zug
- Gesamtzeit für den Computer
  - Gesamtzeit des Menschen
  - Verbleibende Zeit für Weiß\*
  - Verbleibende Zeit für Schwarz\*



*\*Nur für Turnier- und Blitzschachstufen*

#### ZUGZÄHLER:



- x4** • Anzahl der bisher gespielten weißen Züge
- Zuganzahl der Partie



Drücken Sie **CL** um den Info-Modus zu verlassen.

*Details siehe Abschnitt 4.*

Immer wenn Sie **NEW GAME** wählen werden die meisten Ihrer Einstellungen übernommen. Sinnvolle Ausnahme ist hierbei „automatische Antwort“ (wird automatisch wieder angestellt bei jeder neuen Partie).

### 5.1 Computereinstellungen

**Drücken Sie OPTION 1mal**, um zu den Computereinstellungen zu gelangen. Nutzen Sie **BLACK/⇒** und **WHITE/⇐** wieder zum blättern und **ENT**, um Optionen an- bzw. auszuschalten. **Für den Bronstein-Modus** drücken Sie nur **ENT** bis die gewünschte Funktion angezeigt wird. Mit **CL** können Sie den Modus verlassen.

#### a. Automatisches Spiel

An: +RUTO Aus: -RUTO

Normalerweise antwortet der Computer automatisch, sobald Sie den weißen Zug eingegeben haben. Stellen Sie diese Option jedoch auf AUS, können Sie den Computer beim Spielen beobachten. Diese Funktion ist sinnvoll, wenn Sie einen guten Spielaufbau studieren wollen. Stellen Sie z.B. Spielstufe 58 mit einer Suchtiefe Sie 10 Zügen ein. Dann lassen Sie dem Computer Zeit. Später können Sie die Partie Zug für Zug zurücknehmen und sich Notizen machen. Hier noch einige Hinweise:

- Um den Computer während der Eröffnung zum Zug zu zwingen, drücken Sie **CL**.
- Die Funktion kann durch **ENT** jederzeit ausgeschaltet werden.
- Die Funktion wird automatisch auf AUS gestellt, wenn Sie ein neues Spiel starten.

#### b. Sound bei Zugeingabe

An: +5ID Aus: -5ID

Mit dieser Option, können Sie den Sound bei Zugeingabe ausschalten. Sie werden dann immer noch Signale erhalten - wenn der Computer antwortet, Sie einen illegalen Zug machen oder eine Taste drücken.

#### c. Stille

An: +5IL Aus: -5IL

Wollen Sie absolut ohne Signale spielen? Kein Problem - stellen Sie diese Option einfach AN und Sie werden keinen Ton mehr hören.

#### d. Trainingsmodus

An: +LOCH Aus: -LOCH

Mit +LOCH wählen Sie einen Trainer, der Sie immer wieder daran erinnert, auf Ihre Strategie zu achten. In diesem Modus schaut Ihnen der Computer über die Schulter während Sie spielen, beobachtet, hilft und warnt! Er gibt Ihnen Tips, wenn eine Ihrer Figuren in Gefahr ist bzw. Sie Material verlieren würden. Sie hören einige Signaltöne und sehen durch die LED-Leuchten, welche Figur gefährdet ist.

In diesem Modus macht Sie der Computer als Trainer auch auf taktische Fehler aufmerksam und meldet sich bei Zügen, die einen Nachteil für Sie bedeuten würden. Sie können dann diesen Zug zurücknehmen und eine bessere Strategie wählen.

#### e. Uhricken

An: +LIC Aus: -LIC

Schalten Sie diese Option an, aktivieren Sie ein Uhricken, wie es im tatsächlichen Turnierbedingungen vorkommt. So schaffen Sie die eigene Turnierwirklichkeit im Wohnzimmer!

#### f. Countdown Clock

An: +CID Aus: -CID

Schalten Sie diese Option zu, zeigt der Computer den Countdown der Zeit an, anstatt der bisher verstrichenen Zeit.

*Achtung: diese Option ist nur in Verbindung mit Turnier- oder Blitzstufen möglich.*

#### g. Bronstein Modus

An: BC 2 → BC 5 → BC 10 → BC 15 → BC 20 → BC 30 → BC 60  
Aus: BC 0

In den Turnier- und Blitzschachstufen verfügen Sie über eine bestimmte Zeitvorgabe. Vor allem bei Blitzschach stehen Sie als Spieler unter großem Zeitdruck. Leider führt dies oft zu unüberlegten Zügen, die dann einen guten Anfang zunichte machen.

Mit der Bronstein Zeitnahme kann man diesen Effekt wirksam umgehen. Sie erhalten im Bronstein Modus zusätzlich eine Vorgabe für jeden Zug. Hier ein Beispiel: Nehmen wir an, Sie spielen Blitzstufe 28, d.h. erhalten eine Zeitvorgabe von 20 min pro Partie. Mit der Bronstein Option BC 10 erhalten Sie zusätzlich für jeden Zug 10 Sekunden Zeitgutschrift. Diese 10 Sekunden werden addiert, nachdem Sie den Zug ausgeführt haben. Benötigen Sie weniger als 10 Sekunden (z.B. 7

## DAS WICHTIGSTE DES OPTIONS-MODUS: SO GEHT'S!

1. Drücken Sie **OPT** mehrmals, um einen Modus auszuwählen.
2. Nun können Sie Ihre Optionen, wie unten aufgeführt, auswählen. Blättern Sie sich durch die Optionen:



x1 = **COMPUTEREINSTELLUNGEN** (Ru...)

x2 = **SPIELEINSTELLUNGEN** (SEL...)

x3 = **ROTIERENDE ANZEIGE** (rd: ...)

x4 = zurück zu **COMPUTEREINSTELLUNGEN** usw...



- Drücken Sie **BLACK/⇒**, um in **1er Schritten vorwärts** zu blättern.



- Drücken Sie **WHITE/⇐**, um in **1er Schritten rückwärts** zu blättern.



Ist Ihre Option angezeigt, können Sie diese mit **ENT** an- bzw. ausschalten. (Im Bronstein-Modus können Sie mit **ENT** durchblättern, bis Ihre Einstellung angezeigt wird.)

3. Drücken Sie **CL**, um den Optionsmodus zu verlassen.



ROTIERENDE ANZEIGE SPIELEINSTELLUNGEN COMPUTER-EINSTELLUNGEN	Variante auf Zug 1	Variante auf Zug 2	Variante auf Zug 3	Variante auf Zug 4	Stellungsbewertung	Suchtiefe und Züge	Rechenknoten	Zeit pro Zug
	-rd:1	-rd:2	-rd:3	-rd:4	-rd:5	-rd:6	-rd:n	-rd:t
	Selektive/Brute Force Suche +SEL	Einfacher Modus -EASY	Zufallsauswahl -rand	Bibliothek An/Aus +book	Vollständige Bibliothek -bf:FL	Passive Bibliothek -bf:PD	Aktive Bibliothek -bf:2t	Turnierbibliothek -bf:tn
	Automatische Antwort -Auto	Sound bei Tastendruck +SND	Stille -SIL	Trainingsmodus -Coach	Uhr ticken -tic	Countdown Uhr -c:dn	Bronstein-Uhr bc 0	Systemtest -test
bc 2 → bc 5 → bc 10 → bc 15 → bc 20 → bc 30 → bc 60								

Details siehe Abschnitt 5.

Sekunden), werden nur diese 7 Sekunden wieder addiert. Hier ein Beispiel:

Weiß hat eine Zeitvorgabe von 20 Minuten pro Partie und spielt mit der Bronstein Option 10 Sekunden pro Zug.

- Weiß überlegt 40 Sekunden für seinen ersten Zug. Die Countdown-Uhr zählt von 0:20:00 auf 0:19:20 herunter. Nachdem der Zug ausgeführt ist, werden wieder 10 Sekunden addiert. Die neue Uhr ist also 0:19:30.

- Weiß macht den zweiten Zug nach 7 Sekunden. Die Countdown-Uhr zählt von 0:19:20 auf 0:19:13 herunter. Nachdem der Zug ausgeführt ist, werden wieder 7 Sekunden addiert. Die neue Uhr ist also 0:19:20.

Drücken Sie 3mal **OPT** und blättern Sie bis der Bronstein-Modus angezeigt wird. Drücken Sie dann mehrmals **ENT**, um eine der Möglichkeiten auszuwählen.

BRONSTEIN MODUS	ANZEIGE
Bronstein Zeitnahme aus .....	bc 0
Maximal 2 sek. pro Zug werden addiert .....	bc 2
Maximal 5 sek. pro Zug werden addiert .....	bc 5
Maximal 10 sek. pro Zug werden addiert .....	bc 10
Maximal 15 sek. pro Zug werden addiert .....	bc 15
Maximal 20 sek. pro Zug werden addiert .....	bc 20
Maximal 30 sek. pro Zug werden addiert .....	bc 30
Maximal 60 sek. pro Zug werden addiert .....	bc 60

#### h. Systemtest

An: +EESE Aus: -EESE

Der Systemtest ist vor allem als Problemlösungs-Option gedacht. Sie können den Test aktivieren durch +EESE. Mit **CL** und **ENT** gleichzeitig brechen Sie ihn wieder ab. **ACHTUNG:** Sie sollten diese Option nicht während einer Partie aktivieren, sonst gehen die aktuellen Daten verloren.

### 5.2 Spieleinstellungen

Diese Einstellungen beeinflussen die Rechenweise des Computers. Drücken Sie **OPT** 2mal, um zu den Spieleinstellungen zu gelangen. Nutzen Sie **BLACK/⇒** und **WHITE/⇐** wieder zum Blättern und **ENT**, um Optionen an- bzw. auszuschalten. Mit **CL** können Sie den Modus verlassen.

#### a. Selektive Suche

An: +SEEL Aus: -SEEL

Normalerweise nutzt das Computerprogramm einen selektiven Suchalgorithmus. Dies hilft ihm, seine Suche wesentlich effektiver zu gestalten. Schalten Sie diese Suche aus (-SEEL), wird die Brute Force Methode aktiviert, die noch stärkere Ergebnisse liefert.

*Mattsuchstufen verwenden automatisch die Brute Force Methode.*

#### b. Einfacher Modus

An: +ERSU Aus: -ERSU

Sie wollen mehr Partien gegen den Computer gewinnen? Versuchen Sie es mit diesem Modus, welcher verhindert, daß der Computer Ihre Bedenkzeit für seine Rechnungen nutzt. Das schwächt ihn auf allen Stufen ohne seine Zeitnahme zu beeinflussen. Normalerweise, siehe auch Abschnitt 2.10, nutzt der Computer Ihre Zeit auch, um zu rechnen

und Strategien zu planen. Deshalb ist er auch ein ziemlich harter Gegner!

#### c. Zufallsauswahl

An: +RAND Aus: -RAND

Schalten Sie diese Option an, um mehr Vielfalt ins Spiel zu bringen. Anstatt den besten Zug zu nehmen, spielt der Computer einen der besten Züge. Welchen entscheidet der Zufall.

#### d. Bibliothek An/Aus

An: +BODL Aus: -BODL

Um die Bibliothek auszuschalten, stellen Sie diese Option einfach auf -BODL. So wird der Computer gezwungen, seine Eröffnungszüge zu berechnen anstatt sie sich einfach aus der Bibliothek zu holen. Details über Eröffnungen finden Sie auch in Abschnitt 2.9. *Alle anderen Bibliotheken sind dann automatisch ausgeschaltet.*

#### e. Vollständige Bibliothek

An: +BFL Aus: -BFL

Mit dieser Option schöpft der Computer aus seiner ganzen Eröffnungsbibliothek. So können Sie zahlreiche verschiedene Eröffnungen beobachten. *Die Turnier-, aktive und passive Bibliothek sind dann automatisch ausgeschaltet.*

*Bei dieser Option, kann es sein, daß der Computer fragwürdige Züge macht. Dies entsteht, weil die Bibliothek auf alle Varianten (auch auf unsinnige) Antwortzüge gespeichert hat. Obwohl er solche Varianten nie spielen würde, muß er doch wissen, wie man darauf antwortet.*

#### f. Passive Bibliothek

An: +BPL Aus: -BPL

Mit dieser Option, steuern Sie den Computer so, daß er sich auf passive Züge und geschlossene Positionen zurückzieht. *Die Turnier- und die aktive Bibliothek sind dann automatisch ausgeschaltet.*

#### g. Aktive Bibliothek

An: +BAL Aus: -BAL

Ist diese Option aktiv, treffen Sie auf einen offensiven Mitspieler, der durchaus Risiken eingeht. *Die Turnier- und passive Bibliothek sind dann automatisch ausgeschaltet.*

## h. Turnierbibliothek

An: +bbl:tn Aus: -bbl:tn

Schalten Sie diese Option an, muß der Computer immer die beste Variante für jede Eröffnung spielen. Obwohl dies zu den besten Strategien führt, limitiert die Option doch die Bandbreite der möglichen Eröffnungen. *Die aktive und passive Bibliothek sind dann automatisch ausgeschaltet.*

## 5.3 Rotierende Anzeige

Normalerweise zeigt das Display die Schachuhr für den Spieler. Aber der Computer kann auch Informationen aufzeigen (siehe Abschnitt 4). Die rotierende Anzeige geht einher mit dem Info-Modus, da diese Funktion erlaubt, einzelne Informationen einzusehen. Sie können einzelne oder alle Optionen dieser Funktion nutzen.

**WICHTIG: Diese Funktion ist nur aktiv SOLANGE DER COMPUTER RECHNET.**

Drücken Sie **OPTION 3mal**, um „rotierende Anzeige“ zu wählen. Mit **BLACK/⇒** und **WHITE/⇐** können Sie blättern. Mit **ENT** oder durch Drücken von Feldern schließlich, lassen sich die einzelnen Möglichkeiten der Anzeige aktivieren. Denken Sie, daß die Anzeige zu schnell wechselt, drücken Sie **INFO** um zu stoppen. Durch anschließendes Drücken von **INFO**, **BLACK/⇒** und **WHITE/⇐** können die Informationen einzeln abrufen.

Um die „rotierende Anzeige“ wieder zu starten, drücken Sie **OPT** und dann **CL**. In jedem Falle spult der Computer dann seine Berechnungen vor Ihren Augen ab....

Folgende Informationen ersehen Sie:

- $r d : l - r d : 4$  = die wahrscheinlichste Variante (bis zu 4 Züge)
- $r d : E$  = eine aktuelle Stellungsbewertung
- $r d : d$  = die Suchtiefe des Computers und die Anzahl der bisher untersuchten Züge
- $r d : n$  = die Rechenknoten pro Sekunde
- $r d : t$  = die verstrichene Zeit für diesen Zug







*Ist die abgefragte Information nicht verfügbar, werden Bindestriche angezeigt (-----).*

Genaues über die Displayanzeigen finden Sie in Abschnitt 4.

## 6. POSITIONEN PRÜFEN/AUFBAUEN

### 6.1 Positionen prüfen

*Siehe auch „ES IST EINFACH, POSITIONEN ZU PRÜFEN!“*

Stoßen Sie aus Versehen die Schachfiguren um oder sind der Meinung, daß irgendwas nicht stimmt, können Sie den Computer zur Überprüfung der Stellung hinzuziehen. Sind Sie am Zug, drücken Sie einfach eine **FIGURENTASTE** (, , , , , oder ). Der Computer zeigt dann, wo die erste Figur dieser Art auf dem Brett steht - das Display zeigt den Wert und die Farbe, sowie den Feldnamen. Drücken Sie die **FIGURENTASTE** erneut für die zweite Figur dieser Art etc. Zuerst werden alle weißen, dann alle schwarzen Figuren gezeigt. Gibt es keine Figur dieser Art mehr, bleibt nur der Wert in der Anzeige stehen. Sie wollen mehrere Figuren überprüfen? Wiederholen Sie einfach den Vorgang mit den anderen **FIGURTASTEN**. Mit **CL** können Sie die Positionskontrolle verlassen.







### 6.2 Positionen verändern und aufbauen

*Siehe auch „TESTEN SIE DEN POSITIONS-MODUS“.*

Der Positionsmodus ist eine spannende Funktion, die es Ihnen ermöglicht verschiedenste Stellungen zur Problemlösung oder Analyse aufzubauen.

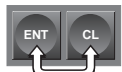
**Achtung:** Die aktuelle Partie wird gelöscht, wenn Sie die Stellung verändern oder neu aufbauen.

Drücken Sie **POS**, um den Positions-Modus zu aktivieren und das Display zeigt - P05 -. Sie können eine Stellung immer ändern, wenn Sie am Zug sind. Haben Sie die neue Stellung aufgebaut, können Sie mit **CL** diesen Modus verlassen.

- **Um Figuren vom Brett zu nehmen**, nehmen Sie die Figur einfach vom Brett. Das Display zeigt Wert und Farbe der Figur, sowie ein Minuszeichen und das aktuelle Feld.
- **Um die Stellung einer Figur zu ändern**, nehmen Sie diese vom ihrem aktuellen Feld und stellen Sie dann auf das neue. Das Display zeigt das erste Feld mit einem Minuszeichen, das zweite mit einem Plus.
- **Um eine Figur hinzuzufügen**, drücken Sie zunächst eine **FIGURENTASTE** (, , , , , oder ). Versichern Sie sich, daß



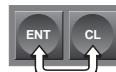
## ES IST EINFACH, POSITIONEN ZU PRÜFEN!



1. Drücken Sie **CL** und **ENT** gleichzeitig, um eine neue Partie zu starten.  
Anzeige: □ 0 : 00 : 00.
2. Drücken Sie die Taste für den **SPRINGER**.  
Anzeige: □, ♠, b 1 (der erste weiße Springer).  
Feld-Leuchte B1 ist an.
3. Drücken Sie wieder die Taste für den **SPRINGER**.  
Anzeige: □, ♠, G 1 (der zweite weiße Springer).  
Feld-Leuchte G1 ist an.
4. Drücken Sie wieder **SPRINGER**.  
Anzeige: ■, ♠, b 8 (der erste schwarze Springer).  
Feld-Leuchte B8 ist an.
5. Und nochmal die **SPRINGERTASTE**.  
Anzeige: ■, ♠, G 8 (der zweite schwarze Springer).  
Feld-Leuchte G8 ist an.
6. Drücken Sie noch einmal die **SPRINGERTASTE**.  
Anzeige: ♠ (es gibt keine weiteren Springer).
7. Wiederholen Sie diesen Vorgang für die anderen Figuren. Mit **CL** können Sie den Modus verlassen.

Mehr Details finden Sie unter Abschnitt 6.1.

## TESTEN SIE DEN POSITIONS-MODUS



1. Drücken Sie **CL** und **ENT** gleichzeitig, um eine neue Partie zu starten.  
Anzeige: □ 0 : 00 : 00.
2. Drücken Sie **POS**, um in den Positions-Modus zu gelangen.  
Anzeige: - POS -.
3. Nehmen Sie den weißen Bauern vom Feld E2 und entfernen Sie ihn vom Brett.  
Anzeige: □, ♠, - E 2.
4. Stellen Sie denselben Bauern auf das Feld E3.  
Anzeige: □, ♠, + E 3.
5. Nehmen Sie die schwarze Dame vom Feld D8.  
Anzeige: ■, ♚, - d 8.
6. Stellen Sie dieselbe Dame auf das Feld H5.  
Anzeige: ■, ♚, + H 5.
7. Drücken Sie **WHITE/←**, um die Farbe für den nächsten Zug zu bestimmen.
8. Drücken Sie **CL**, um den Modus zu verlassen und eine Partie zu spielen.

Details siehe Abschnitt 6.2.

das Display die richtige Farbe zeigt (wenn nicht **BLACK/⇒** bzw. **WHITE/←** drücken). Stimmt die Anzeige, setzen Sie die Figur auf das gewünschte Feld. Das Display zeigt Wert und Farbe der Figur, sowie ein Pluszeichen und das aktuelle Feld. *Wiederholen Sie den Vorgang für weitere Figuren, die Sie hinzufügen möchten.*

- **Um das Brett zu leeren**, drücken Sie **ENT** im Positions-Modus. Das Display zeigt [ ] an, um ein leeres Brett zu symbolisieren. Drücken Sie erneut **ENT**, um dies zu bestätigen. Dann können Sie Figuren, wie zuvor beschrieben, hinzufügen. Wollen Sie das Brett nicht leeren, drücken Sie **CL**. Die Funktion ist sehr praktisch, wenn Sie eine Position mit wenigen Figuren aufbauen möchten.

- **Haben Sie die Position wie gewünscht aufgebaut**, versichern Sie sich, daß die Farbanzeige korrekt ist. Wenn nicht, können sie mit **BLACK/⇒** und **WHITE/←** ändern.
- **Um den Positions-Modus zu verlassen**, drücken Sie **CL**. Sie kehren zur normalen Partie zurück.

Jede legale Stellung kann aufgebaut werden. Illegale Stellungen werden vom Computer nicht zugelassen, z.B. wenn der König im

Schach steht, die Anzahl der Figuren überschritten wird usw. In solchen Fällen meldet sich der Computer, wenn Sie den Modus mit **CL** verlassen möchten und wartet auf eine Veränderung der Stellung. Prüfen Sie die Position mit Hilfe der **FIGURENTASTEN** und, wenn nötig, verändern Sie die Stellung. Drücken Sie dann **CL**, um den Modus zu verlassen.

## 7. TECHNISCHE ANGABEN

### 7.1 Die ACL-Funktion

Computer hängen sich manchmal auf. Dies ist auf statische Aufladung oder elektronische Störungen zurückzuführen und kann einfach behoben werden. Stecken Sie einen spitzen Gegenstand für 1-2 Sek. in die **ACL**-Vertiefung auf der Unterseite Ihres Geräts. Das setzt den Computer wieder zurück.

### 7.2 Pflege und Wartung

Ihr Schachcomputer ist ein präzises, elektronisches Gerät. Setzen Sie es nicht extremen Temperaturen oder hoher Luftfeuchtigkeit aus. Vor Reinigen der Einheit, stecken Sie bitte den Adapter aus. Verwenden Sie keine chemischen Mittel, da diese eventuell schädigen können.

### 7.3 Batterie-Informationen

Wie in Abschnitt 2.11 beschrieben, wird Ihre Partie gespeichert, wenn Sie mit **GO/STOP** unterbrechen. Das Modul hat hierfür eine 3 Volt Lithium Batterie eingebaut. Wir empfehlen Ihnen, diese Batterie alle 12 Monate zu wechseln, um eventuelle Speicherverluste zu vermeiden.

### 7.4 Technische Spezifikationen

Tasten:	16
Batterien:	1 x 3V Lithium Knopfzelle (CR2032)
Anschluß:	40-poliger Steckanschluß
Maße:	194 x 96 x 25 mm
Gewicht:	250 g

Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:



- Verbrauche Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.
- Sie können sie bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.

Informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.

*Bewahren Sie diese Information unbedingt auf!*

*Saitek behält sich vor, jederzeit technische Änderungen im Interesse der Weiterentwicklung vorzunehmen.*

## PROBLEMLÖSUNGEN

SYMPTOME	MÖGLICHE URSACHEN	LÖSUNGEN
Das Modul funktioniert nicht.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Modul wurde nicht richtig installiert.</li> <li>• Statische Aufladung oder elektronische Störung.</li> <li>• Sie haben zwar <b>GO/STOP</b> gedrückt, aber das Brett selbst nicht angeschaltet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schalten Sie den Computer aus und schließen Sie die Module erneut an.</li> <li>• Drücken Sie <b>ACL</b> (siehe 7.1).</li> <li>• Schalten Sie das Brett an.</li> </ul>
Der Computer reagiert nicht oder stürzt während der Partie ab.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Falscher oder defekter Adapter.</li> <li>• Das Modul ist nicht richtig angeschlossen.</li> <li>• Statische Aufladung oder elektronische Störung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verwenden Sie den Mephisto Universal-Adapter (9V 300mA).</li> <li>• Schalten Sie den Computer aus und schließen Sie die Module erneut an.</li> <li>• Drücken Sie <b>ACL</b> (siehe 7.1).</li> </ul>
Der Computer macht keinen Zug.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Möglicherweise ist die Option „automatische Antwort“ abgeschaltet.</li> <li>• Sie haben eine Stufe gewählt, in welcher der Computer lange rechnet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diese Option anschalten (siehe 2.7).</li> <li>• Drücken Sie <b>ENT</b>, um abzubrechen.</li> </ul>
Der Computer akzeptiert Ihren Zug nicht.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sind Sie am Zug? Ist Ihr König im Schach? Wird der Zug den König ins Schach setzen? Rochieren Sie falsch? Ziehen Sie nicht regelkonform?</li> <li>• Der Computer rechnet (es blinkt das Farbzeichen im Display).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schauen Sie sich die Situation genau an und lesen Sie auch nochmal die Schachregeln nach (siehe 6.1).</li> <li>• Drücken Sie <b>ENT</b>, um die Suche abzubrechen.</li> </ul>
Die Feld-Leuchte bleibt an, obwohl Sie einen Zug ausgeführt haben.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sie haben den letzten Computerzug nicht korrekt ausgeführt.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prüfen Sie die Anzeige und führen Sie den Zug korrekt aus.</li> </ul>
Sie können den Positions-Modus nicht mit <b>CL</b> verlassen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die aufgebaute Position ist nicht regelkonform.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bitte prüfen Sie die Position und ändern Sie die Aufstellung.</li> </ul>
Das Display zeigt [----].	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sie sind im Positions-Modus und haben <b>ENT</b> gedrückt, um das Brett zu leeren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um das Brett zu leeren, drücken Sie nochmals <b>ENT</b>; um abzubrechen <b>CL</b> (siehe 6.2).</li> </ul>
Der Computer scheint einen illegalen Zug zu machen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Zug betrifft eine Sonderregel.</li> <li>• Die Brettstellung ist verschoben.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernen Sie nochmals die Sonderregeln.</li> <li>• Prüfen Sie die Stellung (siehe 6.1).</li> </ul>
Der Computer macht sofortige oder unsinnige Züge.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sie haben eine Spielstufe ausgewählt, wo er sehr schnell ziehen kann oder schwach spielt (Spaßstufe).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Drücken Sie <b>LEV</b> und ändern Sie die Stufe, wenn Sie wollen (siehe 3).</li> </ul>
Der Computer gibt keinen Ton von sich.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Funktion „Stille“ ist angeschaltet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prüfen Sie die Optionseinstellungen (siehe 5.1).</li> </ul>
Die Partie wurde nach Abschalten nicht gespeichert.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Batterie des Moduls ist schwach oder leer.</li> <li>• Sie haben nicht <b>GO/STOP</b> gedrückt, bevor Sie das Brett ausgeschaltet haben.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ersetzen Sie die Batterie.</li> <li>• Bitte drücken Sie das nächste Mal <b>GO/STOP</b> zuerst.</li> </ul>