



**SPRECHENDE
SCHACHCOMPUTER**

**M119, M122, M133
M137, M140, M145**

Bedienungsanleitung

KURZANLEITUNG

Dies ist eine kurze Einführung zu Deinem sprechenden Schachcomputer. Um seine Funktion vollständig zu verstehen, ist es empfehlenswert, daß Du diese Gebrauchsanweisung gründlich durchliest.

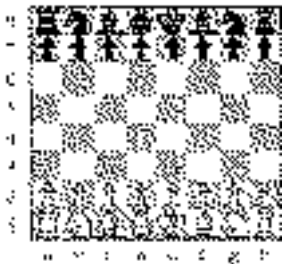
Nütze Deinen Computer vollständig Dein Karpov Schachpartner kann Dir vieles über das "Königliche Spiel" beibringen, indem er zu Dir spricht! Er lehrt nicht nur Anfängern die Züge, sondern weist auch auf Fehler hin und warnt Dich vor Drohungen Deines Gegners; für diese und andere Funktionen, die geschaffen wurden, um Dich zu unterweisen, lese bitte Teil 3 der Gebrauchsanweisung ("Lehrfunktionen").

Schachregeln Die Schachregeln sind im Kapitel "Lerne Schach" in der Gebrauchsanweisung beschrieben. Dein Computer kennt die Spielregeln genau — er wird **niemals** gegen die Regeln verstoßen. Wenn Du also glaubst, daß der Computer "schummelt", dann lese diese Gebrauchsanweisung sorgfältig, im besonderen das Kapitel über spezielle Züge.

Spielbeginn

Einlegen der Batterien Lege die Batterien auf der Unterseite des Computers ein, so wie neben dem Batteriefach beschrieben, wobei Du beachten muß, daß das positive Ende jeder Batterie an das "+" Zeichen im Batteriefach angelegt wird.

Reset-Schalter Falls Du gerade die Batterien eingelegt hast, kann es vorkommen, daß der Computer nicht gleich ordnungsgemäß reagiert. In diesem Falle führe einen dünnen Gegenstand (z.B. eine aufgebogene Büroklammer) in die "RESET" (Grundeinstellungs-) Öffnung auf der Unterseite des Gerätes ein und drücke kurz hinein.



Schachbrett aufgestellt für den Spielbeginn.

Für die Anfänger unter Euch, oder jene, die noch relativ unerfahren in diesem Spiel sind, sind die Schachfiguren und ihre Symbole auf Seite 1 der Anleitung erklärt.

Aufstellen der Figuren Stelle die Figuren in ihrer Anfangsposition auf, mit den weißen Figuren auf Deiner Seite.

Beginn eines Spieles Der Computer zeigt die Figuren und Funktionen auf seiner Flüssigkristall-Anzeige (LCD) an. Drücke die NEUE PARTIE Taste zweimal, und Du kannst das Symbol für Weiß sehen. Du kannst jetzt zu spielen beginnen.

Züge Wir empfehlen Dir, das erste Mal mit Weiß zu spielen. Jedes Feld ist eindeutig durch Buchstaben und Zahlen identifiziert, zum Beispiel "E2". Wenn Du einen Zug machen möchtest, drücke die Figur, die Du bewegen möchtest, auf ihr Standfeld. Jetzt hörst Du einen Piepton und die entsprechenden Koordinaten erscheinen in der Anzeige. Wenn Du Figuren mit Magneten auf der Unterseite benützt, und Dein Zug nicht registriert wurde, dann drücke mit der Unterkante der Figur etwas fester auf das Feld.

Deinen Zug beendest Du, indem Du die Figur auf dem Zielfeld hinunterdrückst. Dann erscheint das Zeichen für Schwarz auf der Anzeige und der Computer zeigt an, mit welcher Figur er ziehen möchte, indem er die entsprechenden Koordinaten (blinkend) in der Anzeige erscheinen läßt. Danach zeigt er die Koordinaten für das Zielfeld, zu dem er hinziehen möchte (z.B. E7 E5). Drücke die Figur auf das Ausgangsfeld (z.B. E7). Es ertönt ein Piepton, und die Feldkoordinaten des Ausgangsfeldes hören auf zu blinken. Dafür blinkt jetzt die Anzeige für das Zielfeld (z.B. E5), zu dem die Figur bewegt werden soll.



Beispiel eines Zuges dargestellt auf der LCD-Anzeige.

Eine Figur schlagen Um eine Figur zu schlagen, drücke die Figur, die Du bewegen möchtest, hinunter. Entferne die geschlagene Figur und drücke Deine Figur auf das Feld, auf dem vorher die geschlagene Figur war.

Einstellen der Schwierigkeitsgrade Der Computer hat 72 verschiedene Spielstufen. Stufen 1-4 sind "Spaßstufen", die besonders für absolute Anfänger gedacht sind, wobei der Computer relativ schwach spielt. Die ernsthafteren Stufen beginnen ab Schwierigkeitsgrad 5.

Wenn Du den Computer zum ersten Mal einschaltest, ist er auf Spielstufe 10 eingestellt. In dieser Stufe macht er nach spätestens 10 Sekunden seinen Zug. Beachte daß, wenn Du an der Reihe bist, die Anzeige immer von 10 bis 0 herunter zählt, um es Dir zu ermöglichen, mit dem gleichen Zeitlimit wie der Computer zu spielen. Wenn die 10 Sekunden vorbei sind, kannst Du sechs Pieptöne hören. Du kannst diesen "Countdown" aber auch ignorieren, und so lange denken, wie Du willst.

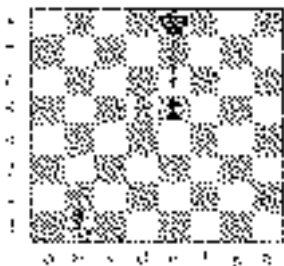
Wenn Du die Spielstufe ändern möchtest, verfare so, wie es im Kapitel über die Schwierigkeitsgrade beschrieben ist (Kapitel 14 der Gebrauchsanweisung).

Positionskontrolle der Figuren Vielleicht möchtest Du gelegentlich die Positionen der Figuren auf dem Schachbrett überprüfen, zum Beispiel wenn Du unabsichtlich eine Figur umgeworfen hast. Folge der Prozedur, die im Kapitel "Überprüfen der Positionen" in der Gebrauchsanweisung beschrieben ist.

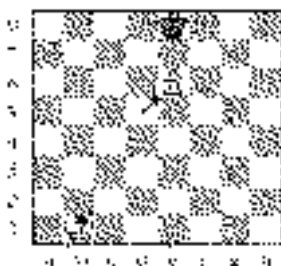
Spezielle Züge

Manchmal verstehen unerfahrene Spieler die Spezial-Züge im Schach nicht - vor allem das En passant-Schlagen und die Rochade - welche deshalb genau in der Spielanleitung beschrieben werden. Vergiß nicht, auch der Computer bedient sich gerne dieser speziellen Züge!

En Passant Schlagen: Ein En passant Schlagen ist möglich, wenn ein feindlicher Bauer während seines ersten Zuges zwei Felder zieht (z.B. E7-E5) und dabei ein Feld überquert (z.B. E6), wo er von Deinem Bauer (z.B. D5) geschlagen werden könnte. Dein Bauer kann sich so verhalten, als hätte der gegnerische Kollege sich nur ein Feld weiter bewegt, um ihn En passant zu schlagen, allerdings nur im unmittelbar nachfolgenden Zug.

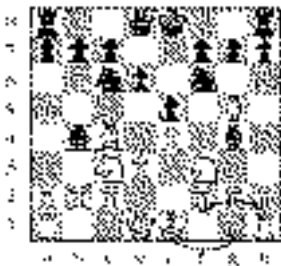


Schwarz zieht zwei Felder vor: E7 auf E5.

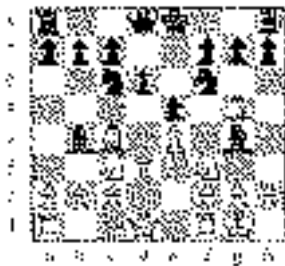


Weiß schlägt En passant, und zwar von D5 nach E6.

Rochade Durch die Rochade kann der König in eine sichere Position in der Nähe einer Ecke gebracht werden. Gleichzeitig wird dadurch der Turm ins Spiel gebracht. Das geht so: Der König wird um zwei Felder in die Richtung einer Ecke bewegt (nach links oder rechts), und der Turm in dieser Ecke springt über den König auf das Feld neben ihn. Die Bedingungen, unter denen die Rochade erlaubt ist, entnimm bitte dem Kapitel über die Rochade aus der Spielanleitung (Seite 7 und 8).



Vor der Rochade



Nach der Rochade.

Ausschalten und Speichern der Positionen Wenn Du nicht mehr weiter spielen möchtest, drücke die EIN/AUS-Taste. Der Computer schaltet sich aus und speichert die aktuelle Position. Wenn Du später an gleicher Stelle weiterspielen möchtest, drücke auf die EIN / AUS -Taste.

Beachte: Der Computer kann nicht ausgeschaltet werden (und kein neues Spiel kann begonnen werden), wenn er an der Reihe ist, zu spielen. Du mußt erst den Zug des Computers fertig spielen, und dann auf die EIN/AUS-Taste drücken.

Batterien wechseln Wenn der Computer sich ungewöhnlich verhält, oder sich nicht einschalten läßt, auch nachdem Du den RESET-Schalter betätigt hast (oder wenn die LCD-Anzeige dunkel bleibt) kann es sein, daß die Batterien schwach sind und ausgewechselt werden müssen.

FIGUREN-TASTEN

Dies sind die Tasten, die durch die Schachfiguren-Symbole bezeichnet sind. Wenn Du eine Position aufstellst, drücke die passende Figurentaste, bevor Du die Figur auf das ausgewählte Feld setzt. Diese Tasten haben auch andere Funktionen (siehe "Stil". "Wertung", "Tip" und so weiter).

EIN/AUS

Drücke diese Taste, um den Computer ein- oder auszuschalten. Wenn Du ihn ausschaltest, erinnert sich der Computer immer an den momentanen Stand des Spieles und die Figuren-Positionen. Er spielt dann, wenn Du ihn wieder einschaltest, von dieser Position aus weiter.

TRAINER (Lehrprogramm)

Drücke diese Taste, wenn Du möchtest, daß Dir der Computer während des Spieles hilfreiche Instruktionen gibt. Jedes Mal, wenn Du einen Zug machst, von dem der Computer glaubt, daß er ein Fehler ist, warnt er Dich und ist bereit, Dir zu erklären, was Du falsch gemacht hast,

Wenn Du TRAINER zum zweiten Mal drückst, warnt Dich der Computer auch, wenn er einen Zug macht, der droht, Material zu gewinnen oder Dir Schachmatt zu geben.

WEISS / SCHWARZ

Drücke die WEISS / SCHWARZ -Taste, um die Farbe einer Figur, die aufgestellt wird, auszuwählen.

SPIELSTUFE

Drücke diese Taste, um den momentanen Schwierigkeitsgrad des Computers zu sehen. Du kannst die SPIELSTUFE Taste erneut drücken, um die Spielstufe um eins zu verändern, oder drücke ZUG, um den Schwierigkeitsgrad um 10 zu steigern.

STELLUNGSEINGABE

Drücke diese Taste, um in das Programm zur Aufstellung der Figuren zu gelangen. Dadurch kannst Du die Position der Spielsteine auf dem Brett verändern, oder eine neue Position eingeben.

NEUE PARTIE

Drücke diese Taste zweimal, um ein neues Spiel von der Anfangsposition aus zu beginnen (Für besondere Funktionen, lies das Kapitel über die "CHAMPION Spielart", "Berühmte Spiele" und "Wie Du Deine Figuren verwendest".

COMPUTER ZIEHT

Drücke diese Taste, damit der Computer den nächsten Zug macht. Am Anfang eines Spieles drücke die COMPUTER ZIEHT Taste, wenn Du willst, daß der Computer mit Weiß spielt. (Für weitere Funktionen lies die Kapitel "Schwierigkeitsgrade" und "Aufstellen einer Position".)

TON EIN / AUS

Drücke TON EIN /AUS, um den Ton ein- oder auszuschalten.

STELLUNGSKONTROLLE

Drücke diese Taste, wenn Du die Positionen überprüfen willst, zum Beispiel, um herauszufinden, welche Figur auf einem bestimmten Feld stehen soll.

ZUG ZURÜCK

Drücke ZUG ZURÜCK, wenn Du Deinen letzten oder die beiden letzten Züge zurücknehmen willst.

CHAMPION

Drücke NEUE PARTIE und dann CHAMPION, wenn Du möchtest, daß Dir der Computer während des Spiels eine Wertung für Deine Züge gibt.

LAUTSTÄRKE

Drücke die LAUTSTÄRKE Taste, um die Lautstärke des Computers zu regulieren.

WARUM?

Wenn der Computer Dich mit einem Ton oder einer Nachricht warnt, kannst Du eine Erklärung bekommen, wenn Du auf diese Taste drückst.

WOHIN?

Wenn Du diese Taste und dann auf eine Deiner Figuren drückst, sagt Dir der Computer, wohin diese Figur sich den Regeln nach bewegen kann.

Die LCD-Anzeige

Auf der LCD-Anzeige kannst Du sehen, welche Farbe an der Reihe ist, von oder zu welchem Feld eine Figur bewegt wird, und wenn Schach gegeben wird, und Du kannst das Ergebnis des Spieles erkennen. Hier ist eine Liste all der Symbole, die auf der Anzeige erscheinen können.

□ Das ist das Symbol für Weiß. Du kannst es sehen, wenn Du als Weißer spielst, und an der Reihe bist, einen Zug zu machen. Es erscheint auch, wenn Du eine Stellung eingibst, und die nächste Figur, die Du aufstellst, eine weiße ist. Und es erscheint, wenn Du die Positionen der Figuren im Speicher des Computers überprüfst, und das nächste Feld, das Du überprüfst, eine weiße Figur hat.

Das Symbol fängt an zu blinken, wenn der Computer an der Reihe ist und er über seinen Zug nachdenkt.

■ Das ist das Symbol für Schwarz. Es wird ähnlich verwendet, wie das Symbol für Weiß.

□ Weiß und Schwarz erscheinen gemeinsam, wenn der Computer seinen Spielstil darstellt (siehe Kapitel 27).

+ Das "Schach"-Symbol. Es ist aktiv, wenn der Computer einen Zug macht, der Dich ins Schach setzt.

⊙ Das "Lehrsymbol". Es erscheint statisch, wenn der Computer im Lehrprogramm ist, zum Beispiel, wenn er Dich vor einem Fehler warnt (siehe Kapitel 22). Wenn Du die "Lehrstufe 2" auswählst, in der der Computer Dich auch vor seinen eigenen Drohungen warnt, blinkt das Lehrsymbol.

:

Das "Schlagsymbol". Es ist aktiv und blinkt, wenn der Computer einen Zug anzeigt, durch den geschlagen wird.

Das "Aufstellungssymbol". Es ist an, wenn Du das Programm zur Eingabe von Positionen ausgewählt hast (siehe Kapitel 25).

↕ Das "Wertungssymbol". Es erscheint, wenn Du Deine Wertung überprüfst, oder das Ergebnis eines Spieles eingibst (siehe Kapitel 28)

Die Symbole für "Aufstellung" und "Wertung" erscheinen gemeinsam, wenn Du eines der "berühmten Spiele" nachspielst (siehe Kapitel 29).

E2 Dies ist ein Beispiel, wie der Computer ein Feld auf dem Schachbrett beschreibt. Dieser Teil der Anzeige kann auch das Ergebnis eines Spieles und andere Information wiedergeben.

DIE SCHACHFIGUREN UND SYMBOLE

König

Dame

Turm

Läufer

Springer

Bauer



INHALTSVERZEICHNIS

Teil Eins — Einführung

1	Lerne Schach	
	Die Spielregeln und wie die Figuren sich bewegen.....	1
	Ein Spiel gewinnen.....	2
	Unentschieden (remis).....	2
	Der König, und wie er zieht.....	3
	Die Dame, und wie sie zieht	3
	Der Turm, und wie er zieht	4
	Der Läufer, und wie er zieht	4
	Der Springer, und wie er zieht	5
	Der Bauer, und wie er zieht.....	5
	Bauernumwandlung.....	6
	En Passant Schlagen.....	6
	Rochade.....	7
	Tips für Anfänger.....	8
2	Was ist ein Schach Computer.....	9
	Die Sprech- und Lehrfunktionen.....	9

Teil Zwei — Das Spiel mit dem Computer

3	Spielbeginn.....	11
4	Die Schachfiguren und die Anfangsposition.....	12
5	Schachnotation.....	12
6	Züge machen.....	13
7	Die Schachregeln.....	13
8	Die Züge des Computers.....	14
9	Fehler.....	15
10	Spezielle Züge.....	15
	Schlagen.....	15
	En Passant Schlagen.....	16
	Bauernumwandlung.....	17
	Rochade.....	17
11	Schach, Schachmatt usw.....	18
12	Neues Spiel.....	19
13	Den Computer unterbrechen und die Seiten wechseln.....	20
14	Spielstufen.....	21
	“Countdown “Stufen”	21
	“Spaßstufen”	21
	Spielwertung.....	22
	Stufen wechseln.....	22
15	Beide Seiten spielen.....	23
16	Positionen überprüfen.....	23
17	Züge zurücknehmen.....	24
18	Tips.....	25
19	Ton ein / aus.....	25
20	Speicher.....	26

Teil Drei — Lehrfunktionen

21	Erklärung der Züge.....	27
22	Lehr- und Warnnachrichten.....	28
	Arten von Fehlern.....	29
	Warnung vor Bedrohungen.....	30
23	“CHAMPION” — Spielart.....	30
24	Wie Du Deine Figuren verwendest — eine Schritt-für-Schritt Einführung.....	32
	Könige und Bauern.....	33
	Aktiver König gegen passiven König.....	34
	Auf Schwächen testen.....	36
	Einen Freibauern schaffen - welcher Bauer geht zuerst.....	37
	Ein aufopfernder Durchbruch zur Verwandlung...	38
	Könige, Springer und Bauern.....	39
	Könige, Läufer und Bauern.....	41
	Die Falle, in die Bobby Fischer fiel.....	42
	Aktiver Läufer gegen Passiven Läufer.....	43
	“Guter” Läufer gegen “schlechten” Läufer.....	44
	Wann man Läufer austauscht.....	45
	Läufer mit unterschiedlichen Farben.....	45
	Könige, Türme und Läufer.....	47
	Könige, Damen und Läufer.....	49

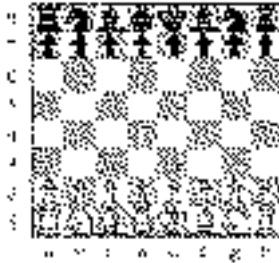
Teil Vier — Fortgeschrittene Funktionen

25	Eine Position aufstellen.....	50
	Illegale Positionen.....	51
26	Schachprobleme lösen.....	51
27	Spielstile.....	52
28	Einrichtung zur Wertung der Spieler.....	53
	Wie gut ist Dein Schach — Messe Deinen Fortschritt.....	53
	Wie Du Deine Wertung erfahren kannst.....	53
	Wie das Wertungssystem funktioniert.....	56
	Was Deine Wertung bedeutet.....	57
29	Berühmte Spiele.....	59

Fehlerbeseitigung.....	64
-------------------------------	-----------













Teil Eins Einführung

1 Lerne Schach — Die Spielregeln und wie die Figuren sich bewegen



Schach ist ein Spiel für zwei Spieler, das auf einem 8 x 8 Spielbrett gespielt wird. Am Anfang des Spieles wird das Brett so aufgestellt, daß in der rechten Ecke jedes Spielers ein weißes Feld ist.

Jeder Spieler beginnt mit einer Armee von 16 Figuren. In den Zeichnungen in dieser Gebrauchsanweisung sind die Figuren durch die folgenden Symbole repräsentiert:

Könige		
Damen		
Türme		
Läufer		
Springer		
Bauern		

Wir nennen die beiden Spieler Weiß (der Spieler, der mit den weißen Figuren spielt) und Schwarz (der Spieler, der mit den schwarzen Figuren spielt). Weiß fängt immer an zu spielen, und dann zieht man abwechselnd.

Ein Spiel gewinnen

Das Ziel des Spieles ist es, den König Deines Gegners “schachmatt” zu setzen. Das bedeutet, Du greifst seinen König an, und er hat keine einzige Fluchtmöglichkeit.

Ein Zug, der den gegnerischen König angreift, heißt “Schach”. In Freundschaftsspielen sagt der Spieler “Schach”, wenn er einen Zug macht, der den gegnerischen König angreift. Der Sprechende Schachpartner macht das auch.

“Schachmatt“ ist ein Zug, der den feindlichen König so angreift, daß dieser keinerlei Ausweichmöglichkeit hat, dem Schach zu entkommen. Ein Zug, der den gegnerischen König schachmatt setzt, gewinnt das Spiel sofort!

Unentschieden

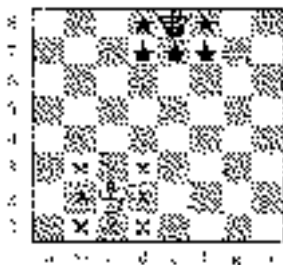
Es kann vorkommen, daß eine Partei am Zuge ist aber keine ihrer Figuren eine legale Zugmöglichkeit hat, obwohl der König nicht im Schach ist. Eine solche Situation wird “Patt” genannt. Wenn das passiert, endet das Spiel automatisch unentschieden.

Die Spieler können sich auch darauf einigen, ein Spiel unentschieden enden zu lassen. Es endet ebenfalls “Remis“ (= Unentschieden), wenn beide Spieler 50 Züge nacheinander machen, ohne einen Bauern zu bewegen oder eine feindliche Figur zu schlagen; oder wenn die gleiche Position dreimal nacheinander mit dem selben Spieler am Zug am Brett ist (zum Beispiel, wenn die Spieler die gleichen Figuren dreimal hin und her bewegen).

Der König und seine Züge

Der König ist im Schachspiel die wichtigste Figur und muß mit höchster Sorgfalt umsorgt werden. Er bewegt sich nur langsam, immer nur von einem Feld zum anderen. Er darf nicht auf ein Feld ziehen, das von einer feindlichen Figur angegriffen wird und auch nicht auf ein Feld, auf dem eine seiner eigenen Figuren steht.

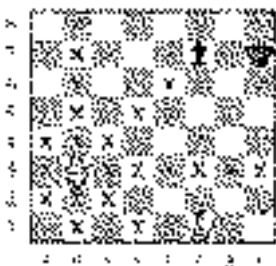
In dieser Position kann der weiße König auf jedes Feld ziehen, das mit ✕ gekennzeichnet ist, und der schwarze König kann auf jedes Feld ziehen, das mit ★ gekennzeichnet ist.



Wie die meisten anderen Figuren schlägt der König genauso, wie er sich normal bewegt. Also kann der König auch eine feindliche Figur schlagen, wenn er auf dem Zielfeld nicht im Schach steht.

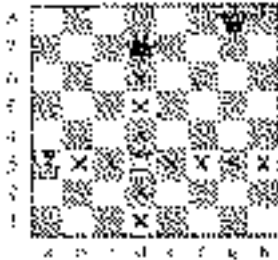
Die Dame und ihre Züge

Die Dame ist die mächtigste Figur auf dem Spielbrett, weil sie eine beliebige Anzahl an Feldern überqueren darf, egal in welcher Richtung: horizontal, vertikal oder diagonal. Sie kann jede feindliche Figur schlagen, wenn sie auf deren Feld zieht. Hier kann die weiße Dame auf alle Felder ziehen, die mit X gekennzeichnet sind, oder sie kann auch den schwarzen Bauern schlagen.



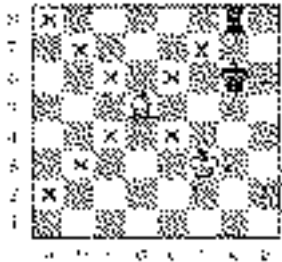
Der Turm und seine Züge.

Der Turm ist die zweitmächtigste Figur im Spiel. Er kann in horizontaler oder vertikaler Richtung schlagen oder ziehen, und zwar so weit er will, bis er von einer anderen Figur behindert wird. Hier kann der weiße Turm auf jedes Feld ziehen, daß mit X gekennzeichnet ist, oder er kann die schwarze Dame schlagen.



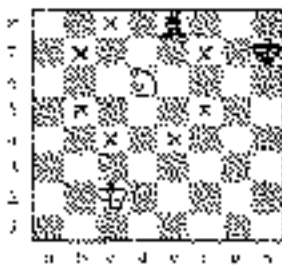
Der Läufer und seine Züge

Der Läufer hat weniger Macht als der Turm, weil er nur diagonal ziehen kann und während des ganzen Spieles auf Felder einer Farbe beschränkt ist. Läufer können so weit ziehen, wie sie wollen, bis sie von einer anderen Figur behindert werden. Hier kann der weiße Läufer auf alle Felder ziehen, die mit X gekennzeichnet sind, oder er kann den schwarzen Turm schlagen.



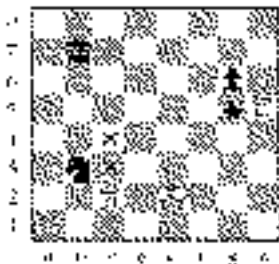
Der Springer und seine Züge

Der Springer ist die einzige Figur, die über besetzte Felder springen darf. Der Zug des Springers hat zwei Teile, wie der Buchstabe L. Erst fährt er zwei Felder weit in horizontaler oder vertikaler Richtung; anschließend zieht oder schlägt er in einem rechten Winkel ein Feld weit. Hier kann der weiße Springer auf jedes Feld ziehen, daß mit X gekennzeichnet ist, oder er kann den schwarzen Läufer schlagen.



Der Bauer und seine Züge

Die Bauern sind die Figuren mit geringstem Wert auf dem Spielbrett, hauptsächlich, weil man sie nie zurückbewegen kann. Von ihrer ursprünglichen Position aus dürfen Bauern ein oder zwei Felder nach vorne fahren, wie der Spieler es wünscht, aber nach seinem ersten Zug darf der Bauer nur noch um ein Feld vorrücken.



Eine weitere Ungewöhnlichkeit des Bauern ist, daß er nicht in der gleichen Weise schlägt, in der er sich bewegt. Bauern ziehen geradeaus nach vorne, um ein oder zwei Felder, aber sie schlagen diagonal (nur ein Feld weit, auch wenn es ihr erster Zug ist). In der vorstehenden Abbildung kann der weiße Bauer auf alle Felder ziehen, die mit X gekennzeichnet sind, oder er kann den schwarzen Läufer schlagen. Der schwarze Bauer darf auf jedes Feld ziehen, das mit ★ gekennzeichnet ist, oder er kann den weißen Läufer schlagen.

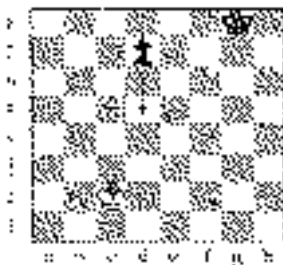
Bauern verwandeln

Obwohl der Bauer die bescheidenste aller Figuren ist, kann er wenn er es schafft, zur gegenüberliegenden Seite des Spielfeldes zu gelangen, in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer verwandelt werden, als Teil des gleichen Zuges (nach Wahl des Spielers). Da die Dame die mächtigste aller Figuren ist, werden die Bauern fast immer in Damen verwandelt.

En passant Züge

In dieser Position, wenn Schwarz seinen Bauern zwei Felder weiter nach D5 bewegt, darf der weiße Bauer einen Zug machen, der "en passant" genannt wird ("en passant" ist französisch und bedeutet "im Vorbeigehen"). Um diesen En passant Schlag auszuführen, zieht der weiße Bauer zum Feld D6. Damit schlägt Weiß den schwarzen Bauern - als ob dieser nur ein Feld vorgezogen wäre - und kann ihn vom Spielfeld entfernen.

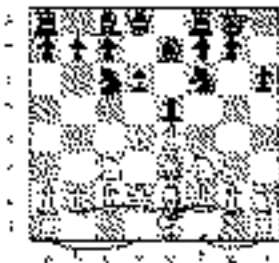
Ein En passant-Schlagen darf nur als unmittelbar folgender Gegenzug auf einen Doppelschritt eines gegnerischen Bauers ausgeführt werden, und nur von Bauern, die Seite an Seite mit dem Bauern stehen, der gerade den Doppelschritt gemacht hat.



Rochade

Die Rochade ist ein weiterer spezieller Zug. Sie erlaubt es, daß der König in eine geschütztere Position auf dem Spielfeld gebracht wird, näher in eine sichere Ecke. Gleichzeitig wird der Turm ins Spiel gebracht. Mit einem einzigen Zug gelangt der König zwei Felder in Richtung eines Eckfeldes und der Turm aus dieser Ecke springt über den König hinweg und landet neben ihm. Jeder Spieler darf nur einmal während des Spieles rochieren.

In der nächsten Position darf Weiß rochieren, indem er seinen König auf eines der mit einem Pfeil gekennzeichneten Felder bringt und dann mit dem Turm über ihn springt. Schwarz hat diesen Zug bereits gemacht - sein König ist zwei Felder gezogen und sein Turm über den König gesprungen.



Es gibt eine Reihe von Beschränkungen, die auf die Rochade zutreffen, und es ist sehr wichtig, daß Du sie alle kennst:

- (1) Du darfst nicht rochieren, wenn Dein König bereits einen Zug gemacht hat.
- (2) Du darfst nicht rochieren, wenn der Turm (mit welchem Du rochieren willst) bereits einen Zug gemacht hat.
- (3) Du darfst nicht rochieren, wenn Dein König im "Schach" ist.
- (4) Du darfst nicht rochieren, wenn Dein König auf einem Feld landen würde, wo er im "Schach" stände.
- (5) Du darfst nicht rochieren, wenn Dein König dabei ein von einer feindlichen Figur bedrohtes Feld überqueren müßte.
- (6) Du darfst nur dann rochieren, wenn alle Felder zwischen dem König und dem Turm leer sind.

Tips für Anfänger

Der beste Weg, zum Sieg zu gelangen, ist das Erlangen von materiellem Vorteil, d.h. mehr Figuren zu besitzen als der Gegner. Daher ist es meistens gut, gegnerische Figuren, die nicht genug oder gar nicht verteidigt werden, zu schlagen.

Je größer Dein Materialvorteil, desto einfacher wird es normalerweise für Dich sein, das Spiel zu dominieren und zu siegen. Die Figuren haben unterschiedliche Werte und Kampfkraft, weil manche mobiler sind und mehr Felder kontrollieren als andere. Die folgende Tabelle von Materialwerten sollte einen guten Anhaltspunkt darstellen:

Bauer	=	1 Punkt
Springer	=	3 Bauern
Läufer	=	3 Bauern
Turm	=	5 Bauern
Dame	=	9 Bauern
König	=	Materialwert kann nicht bemessen werden - ohne König keine Schachpartie

Der häufigste Fehler, den Anfänger machen besteht darin, eine Figur auf ein Feld zu bringen, wo sie einfach geschlagen werden kann. Jedes Mal, wenn Du einen Zug machst, frage Dich also vorher:

- Kann Dein Gegner Deine Figur einfach schlagen?
- Hat sein letzter Zug eine Deiner Figuren bedroht?
- Hat Dein Gegner nicht aufgepasst und einen Zug gemacht, durch den Du Material gewinnen kannst?

Material ist nicht der einzig wichtige Faktor im Schachspiel. Während der ersten 10 - 12 Züge des Spieles solltest Du sowohl beide Springer als auch beide Läufer herausbringen, so daß sie aktiv sind, und Du solltest möglich eine Rochade ausführen. Auch solltest Du versuchen, Deine Figuren so aufzustellen, daß Du die zentralen Felder (e4, d4, e5, d5) beherrscht. Der Spieler, der das Zentrum kontrolliert, hat oft einen strategischen Vorteil.

2 Was ist ein Schachcomputer?

Ein Schachcomputer ist ein traditionelles Spielbrett mit echten Schachfiguren und Sensoren, die auf die Positionen der Figuren auf dem Spielbrett reagieren. Ein wesentlicher Vorteil ist, daß Du Schach gegen den Computer spielen kannst, wenn gerade kein menschlicher Gegner da ist. Du kannst also jederzeit spielen, und sogar das Spiel in der Mitte unterbrechen und später weiter spielen, weil der Computer sich genau erinnert, wo die Figuren stehen, auch wenn Du ihn ausschaltest.

Wenn Du ein Schachanfänger bist, kannst Du durch das Lehrprogramm des Computers lernen, wie man Schach spielt, insbesondere alles Wissenswerte über die Schachfiguren und wie sie bewegt werden.

Glaube nicht, daß Du keine Chance hast, gegen den Computer zu gewinnen! Es gibt verschiedene Schwierigkeitsgrade, und wenn Du zuerst in der leichtesten Stufe spielst, kannst Du Dich an den Computer gewöhnen und verbesserst damit Deine Erfolgsaussichten. Wenn Du besser wirst und mehr Herausforderung brauchst, kannst Du den Schwierigkeitsgrad steigern.

Die Sprach- und Lehrfunktionen

Die interessanteste Eigenschaft Deines Schachpartners ist, daß er zu Dir sprechen kann - er erklärt Dir die Spielregeln, bringt Dir bei, Fehler zu vermeiden, und gibt Dir auch andere Information. Er hat verschiedene nützliche Features, um Dir zu helfen, das Spiel zu erlernen und Dein Spielniveau zu steigern.

- (a) Für Anfänger: In jeder Schachposition kann der Computer Dir sagen, welche legalen Züge (inklusive "besonderer Züge") Du mit den Figuren machen kannst. Wenn Du einen Zug versuchst, der gegen die Spielregeln verstößt, erklärt Dir der Computer, daß der Zug illegal ist, und sagt Dir warum.
- (b) Für unerfahrene Spieler: Der Computer hat eine "Lehrfunktion", die Dir sagt, wenn Du einen schwachen Zug machst, und Dir eine Chance gibt, diesen Zug zu korrigieren. Der Computer kann Dich auch vor seinen eigenen Zügen warnen, wenn diese Dich schachmatt setzen oder Material gewinnen könnten.

Du kannst mit jeder Figur der Reihe nach üben. Zu diesem Zweck erlaubt der Computer Dir, mit begrenztem Material auf dem Spielfeld zu spielen. Wenn Du in der "CHAMPION" Spielart bist, gibt der Computer Dir für Deine Züge Punkte.

- (c) Für fortgeschrittene Spieler: Wenn Du dem Computer beim Spielen zusiehst, kannst Du dabei die häufigsten Eröffnungszüge lernen. Der Computer hat ein eingebautes "Eröffnungsbuch", das ungefähr 5.000 Züge enthält.

Der Computer kann Deine Leistung über eine Reihe von Spielen hinweg beurteilen, und gibt Dir dann eine "Wertungszahl". Während Du immer besser wirst, sollte diese Zahl größer werden, wodurch Du Deinen Fortschritt messen kannst.

Der Speicher des Computers enthält 40 berühmte Spiele, die von bekannten Schachmeistern gespielt wurden. Der Computer kann Dir diese Partien vorführen und gibt Dir Gelegenheit, selbst die Züge der Meister herauszufinden.

Teil Zwei Das Spiel mit dem Computer

3 Spielbeginn

Der Computer wird mit Batterien angetrieben, so wie es auf dem Kleber neben dem Batteriefach angegeben ist. Entferne den Deckel auf der Unterseite des Gerätes und lege die Batterien in das Fach ein, wobei Du die Polarität der Batterien beachten mußt. Wenn Dein Computer auch mit einem AC/DC Netzgerät betrieben werden kann, entnimm die Information bezüglich Netzgeräte dem Kleber auf der Unterseite des Gerätes.

Manchmal, nachdem man die Batterien eingelegt hat oder ein Netzgerät angeschlossen hat, funktioniert der Computer nicht richtig. In diesem Fall führe ein dünnes Objekt in die "RESET"(Wiedereinstellung)-Öffnung an der Unterseite des Computers ein und drücke es einmal hinunter.

Du kannst jetzt das □ Symbol auf der LCD-Anzeige sehen, und der Computer ist bereit, ein neues Spiel zu spielen. Der Schwierigkeitsgrad, in dem er spielt, ist automatisch auf 10 eingestellt. (Für mehr Information über die verschiedenen Stufen, lies Kapitel 14.)

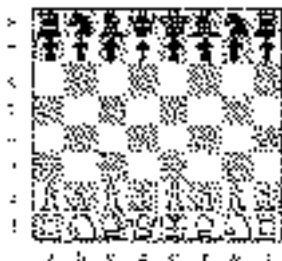
In Stufe 10 kannst Du jedes Mal, wenn Du an der Reihe bist, eine Nummer auf der Anzeige sehen, die die Sekunden von 10 nach 0 hinunterzählt. Wenn "0" erscheint, kannst Du 6 Pieptöne hören. Wenn Du mit der gleichen Geschwindigkeit wie der Computer spielen möchtest, mußt Du einen Zug machen, bevor die Töne erklingen. Du kannst aber auch den Countdown ignorieren und so lange für Deinen Zug brauchen, wie Du willst.

Beachte, daß die Stufen 1-4 sogenannte Spaßstufen sind, die für absolute Anfänger entworfen wurden, und in denen der Computer besonders schwach spielt. Ernsthafteres Spiel beginnt ab Stufe 5.

Wenn Du gerade neue Batterien eingelegt hast, schalte den Computer ein, indem Du die EIN/AUS Taste drückst. Der Computer erinnert sich an die letzte Aufstellung, bevor Du ihn ausgeschaltet hast.

4 Die Schachfiguren und ihre Anfangsposition

Wenn Du ein Anfänger bist, oder noch ungeübt im Schachspiel, kann Dir die Auflistung der Schachfiguren auf Seite 1 dieser Spielanleitung helfen, die verschiedenen Symbole kennenzulernen. Stelle die Figuren auf Deinem Computer in ihre Anfangsposition auf, so wie es in der nächsten Zeichnung dargestellt ist.



5 Schachnotation

Das System, das der Computer verwendet, um mit Dir zu kommunizieren, wird "algebraische Notierung" genannt.

Die Reihen, oder vertikalen Säulen der Felder auf dem Schachbrett, sind durch die Buchstaben a-h identifiziert (wenn Du auf das Spielfeld vom Blickpunkt des weißen Spielers schaut und von links nach rechts liest). Die Ränge, oder horizontalen Reihen, sind mit 1-8 nummeriert, beginnend am weißen Ende.

Das bedeutet, daß jedes Feld benannt werden kann, indem man ihm den Buchstaben seiner Reihe und die Zahl seines Ranges gibt - so wie die Raster auf einer Landkarte. Zum Beispiel, am Beginn eines Spieles ist der weiße König auf e1 und die schwarze Dame auf d8. Um es für Dich einfacher zu machen, die Felder auf dem Schachbrett zu identifizieren, sind sie alle mit ihren algebraischen Koordinaten bezeichnet (zum Beispiel E2, D3).

6 Züge machen

Um einen Zug zu machen, drücke Deine Figur leicht auf das Feld, von dem Du Dich wegbewegen möchtest. Die LCD-Anzeige zeigt dann das Symbol für die Farbe (□ , wenn Du als weiß spielst, und ■ , wenn Du schwarz bist) und den Buchstaben und die Zahl, die auf das Feld, von dem Du Dich wegbewegen willst, zutreffen. Wenn Du Figuren verwendest, die Magneten auf der Unterseite haben, und der Zug wird nicht registriert, drücke die Figur nochmals mit der Kante hinunter.

Dann drücke die selbe Figur auf das Feld, zu dem Du gehen möchtest, um den Zug zu vollenden.

Hier ist ein Beispiel am Anfang eines neuen Spieles. Wenn Du den Bauern vor dem weißen König von e2 auf e4 bewegen möchtest, drücke mit diesem Bauern auf das e2 Feld und Du kannst sehen, wie E2 auf der Anzeige erscheint. Jetzt drücke mit diesem Bauern auf das e4 Feld, und Dein Zug ist vollendet.

7 Die Schachregeln

Vergiß nicht, daß Dein Computer alle Spielregeln kennt, auch die Regeln von Rochade, en passant Zügen, Bauernverwandlung und Patt. Er wird nie eine dieser Regeln brechen.

Manchmal scheint es, als hätte der Computer einen falschen Zug gemacht, aber was wirklich passiert ist, ist, daß entweder Du einen unabsichtlich einen Fehler gemacht hast, wenn Du einen Zug ausgeführt hast (entweder Dein eigener Zug oder der des Computers); oder Du hast unabsichtlich eine oder mehrere Figuren während des Spieles auf das falsche Feld gesetzt. Sollte das passiert sein, ist es notwendig, daß Du die Positionen überprüfst, indem Du die Spielart zum Überprüfen der Positionen verwendest (Siehe Kapitel 16).

Wenn Du irgendwelche Zweifel über die Schachregeln hast, lies noch einmal das Kapitel "Lerne Schach" (Kapitel 1)

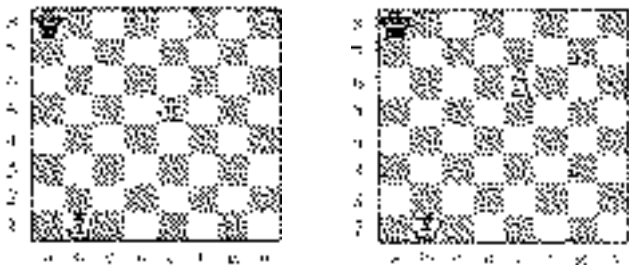
8 Die Züge des Computers

Wenn das Farbsymbol auf der LCD-Anzeige des Computers blinkt, denkt der Computer über seinen nächsten Zug nach. Solange er nachdenkt, funktioniert keine der Taste außer der COMPUTER ZIEHT Taste (siehe Kapitel 13).

Wenn der Computer sich entschieden hat, welchen Zug er machen möchte, dann zeigt die LCD-Anzeige das Farbsymbol an und auch den Buchstaben und die Zahl, die das Feld beschreiben, von dem er eine Figur bewegen möchte (blinkend) und anschließend den Buchstaben und die Zahl des Feldes, auf das die Figur bewegt werden soll. Drücke mit der Figur, die der Computer bewegen will, auf das "von" Feld. Die LCD-Anzeige hört auf, mit dem "von" Feld zu blinken. Nun blinkt das "zu" Feld in der Anzeige.

Wenn der Computer mit seinem Zug Dich auch schlagen kann, erscheint ein : Symbol auf der Anzeige.

Drücke mit der Figur des Computers auf das "zu" Feld. Die LCD-Anzeige zeigt jetzt das □ oder ■ Symbol, je nachdem, welcher Spieler als nächstes an der Reihe ist. Hier ist ein Beispiel.



Stell Dir vor, daß der Computer als Weiß spielt. Wenn der Computer an der Reihe ist, von der Position auf der Zeichnung links wegzufahren und er beschließt, seinen Bauern von e5 nach e6 zu bewegen, erscheint das □ Symbol, und die Anzeige zeigt E5 (blinkend) und E6 (nicht blinkend).

Wenn Du den Bauern des Computers hinunter drückst, kannst Du sehen, wie E5 in der Anzeige aufhört, zu blinken, und E6 zu blinken beginnt. Wenn Du dann den Bauern des Computers auf das e6 Feld drückst, dann verschwindet das □ Symbol, und das ■ Symbol erscheint, und zeigt Dir damit, daß nun Schwarz an der Reihe ist (mit anderen Worten, Du mußt einen Zug machen).

Die Position auf dem Schachbrett sollte dann so aussehen, wie dargestellt, weil Du den Bauern des Computers von e5 nach e6 bewegt hast.

9 Fehler

Wenn Du eine Figur auf ihr “von” Feld drückst, Dich dann aber entschließt, die Figur doch nicht zu bewegen, drücke einfach nochmals auf das gleiche Feld.

Wenn Du auf eine ungeeignete Taste oder Feld drückst, kannst Du das Fehlersignal hören (ein tiefer Brummtton). Dann wird das “von”Feld annulliert, soweit Du schon eines ausgesucht hast.

Mach jetzt Deinen neuen Zug, oder (wenn der Computer an der Reihe ist), spiele einfach weiter, indem Du auf das Feld drückst, daß auf der Anzeige angegeben ist.

Wenn Du eine Figur auf ein Feld bewegen willst, wohin sie nicht legal gehen darf, sagt der Computer zu Dir: “Ihr Zug ist nicht legal.” Wenn Du willst, kannst Du eine weitere Erklärung bekommen, indem Du auf die WARUM? Taste drückst. Der Computer sagt dann zum Beispiel:

“Ihr Läufer auf f1 darf nicht nach a5 ziehen.”

Oder:

“Sie dürfen nicht rochieren, weil Ihr König schon gezogen hat.”

Jetzt mach einen legalen Zug.

10 Spezielle Züge

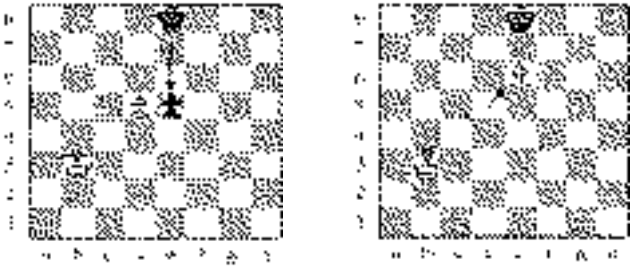
Schlagzüge

Wenn der Computer eine Deiner Figuren schlägt, blinkt sein “von”Feld wie normalerweise, aber nachher wird auch das : Symbol zwischen dem “von” und dem “zu”Feld blinken. Dann, nachdem Du die Figur des Computers auf das “von”Feld niedergedrückt hast, hören die Koordinationszeichen des “von”Feldes auf, zu blinken, und statt dessen blinken die Koordinationszeichen des “zu”Feldes, wie sonst auch. Das “zu”Feld des Computers wird von einer Deiner Figuren besetzt sein, und durch den Zug des Computers wird diese Figur geschlagen.

En passant Züge

Drücke die “von” und “zu”Felder des schlagenden Bauers. Das Feld, auf dem der Bauer geschlagen wird, erscheint dann auf der Anzeige (blinkend), gefolgt von 0. Jetzt solltest Du auf das Feld des Bauers drücken, der geschlagen wird, während Du ihn vom Spielfeld entfernst. Diesen Vorgang muß Du anwenden, unabhängig davon, ob es Dein en passant Zug ist, oder der des Computers.

Hier ist ein Beispiel.



Nehmen wir an, daß in der Position auf der linken Seite der Computer als Schwarz spielt, und gerade seinen Bauern von e7 auf e5 bewegt hat. Durch diesen doppelten Zug des Bauers, der auf dem Feld neben Deinem Bauern auf d5 landet, kannst Du einen en passant Schlag machen (wenn Du nicht verstehst, warum, dann lies nochmals das Kapitel über en passant Züge auf Seite 6).

Um den schwarzen e5 Bauern zu schlagen, bewege Deinen Bauern von d5 auf e6 (dargestellt durch den Pfeil auf der Zeichnung rechts), so wie sonst auch, indem Du mit dem Bauern erst auf d5 drückst und dann auf e6 (als ob der schwarze Bauer sich nur um ein Feld bewegt hat, nach e6, statt 2 Felder weit, nach e5). Dann drücke mit dem schwarzen Bauern auf e5 und nimm ihn vom Spielfeld. Jetzt ist die Position so, wie dargestellt auf der Zeichnung rechts.

Bauernverwandlung

Drücke auf die “von” und “zu” Felder für den Bauern, wie sonst auch. Die LCD-Anzeige zeigt jetzt die zutreffende Farbe an und blinkt dann die Nummer 5 (was “Dame” bedeutet). Wenn Du Deinen Bauern in eine Dame verwandeln möchtest, brauchst Du die Angabe auf der Anzeige nicht verändern. Drücke einfach auf die Taste mit der Dame, um sie zu wählen. Die LCD-Anzeige blinkt dann erneut mit dem Feld, auf dem der Bauer verwandelt wird. Um Deinen Zug zu vollenden, drücke einfach auf dieses Feld, wenn Du die neue Figur auf das Brett stellst.

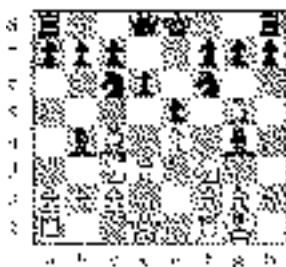
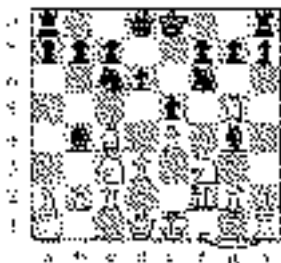
Wenn Du aber an Stelle einer Dame Deinen Bauern in einen Turm, Läufer oder Springer verwandeln möchtest, dann drücke die Turm-, Läufer oder Springertaste, wenn der Computer die Zahl 5 anzeigt, womit Du dann, entsprechend Deiner Auswahl, die Zahlen 4, 3 oder 2 sehen kannst. Wenn die Nummer der gewünschten Figur zu sehen ist, drücke die Figurentaste nochmals, um sie zu wählen. Das Feld, auf dem der Bauer verwandelt wird, leuchtet dann erneut auf. Drücke dieses Feld, um den Zug zu bestätigen, wenn Du die verwandelte Figur auf das Brett stellst.

Wenn der Computer einen Bauern verwandelt, zeigt er seinen Zug in der gewohnten Weise an (erst das “von” Feld, und anschließend das “zu” Feld seines Bauers, und dann, wenn Du seinen Bauern auf das Verwandlungsfeld bewegt hast, kannst Du die Nummer 5 auf der LCD-Anzeige sehen, was bedeutet, daß der Computer seinen Bauern in eine Dame umwandeln mochte. Daher mußt Du erneut die Taste mit der Dame drücken. Danach blinkt das Verwandlungsfeld wieder. Schlußendlich drücke mit der neuen Dame auf das Verwandlungsfeld nieder.

Rochade

Wenn Du rochieren möchtest, bewege Deinen König zuerst, und anschließend Deinen Turm. Wenn Du Deinen König von seinem “von” Feld auf sein “zu” Feld gedrückt hast, macht der Computer automatisch einen Piepton und zeigt das “von”- und “zu” Feld Deines Turmes an. Wenn Du zum Beispiel als Weiß spielst und Du beschließt, eine Rochade zu machen, drücke mit Deinem König auf e1 und anschließend auf g1, und der Computer zeigt dann H1F1 an, wobei H1 blinkt. Nachdem Du den Turm auf das h1 Feld gedrückt hast, fängt F1 an zu blinken, was bedeutet, daß Du den Turm jetzt auf das f1 Feld stellen sollst.

Wenn der Computer rochiert, wird der Zug in der gleichen Weise gemacht. Hier kannst Du sehen, wie das Spiel vor und nach diesem Beispiel aussieht.



Stell Dir vor, daß Du in der Position auf der linken Seite als Weiß spielst und rochieren möchtest. Zuerst mußt Du den weißen König auf das e1 Feld drücken, und Dein Computer zeigt an, daß Du Dich vom e1 Feld wegbewegst. Dann drückst Du mit dem weißen König auf das g1 Feld. Damit sagst Du dem Computer, daß Du rochieren möchtest (weil ein König sonst nur auf ein Feld neben ihm fahren darf).

Sobald der Computer weiß, daß Du eine Rochade machen willst, erinnert er Dich, auch die zweite Hälfte des Zuges mit Deinem Turm zu vollenden. In diesem Fall zeigt das LCD (blinkend) H1 und (nicht blinkend) F1 an, damit Du nicht vergißt, daß Du Deinen Turm auf das f1 Feld stellen mußt. Wenn Du mit Deinem Turm auf h1 und f1 gedrückt hast, weiß der Computer, daß Du den Zug vollendet hast.

Wenn Du fertig rochiert hast, sieht das Spielfeld so aus, wie auf der Zeichnung auf der rechten Seite dargestellt.

11 Schach, schachmatt und so weiter...

Wenn der Computer Deinen König Schach setzt, sagt er "Schach", und auf der Anzeige erscheint das + Symbol.

Wenn einer der Spieler den anderen Spieler Schach setzt, sagt der Computer "Schach" und auf der Anzeige erscheint entweder 10 (Weiß gewinnt) oder 01 (Schwarz gewinnt).

Wenn einer der Spieler Patt gibt, zeigt die Anzeige 3=3D, und der Computer sagt: "Das ist ein Patt: Das Spiel ist remis."

Wenn einer der Spieler einen Zug macht, der einfach nur eine Wiederholung der Position ist (der gleiche Zug dreimal hin und her), sagt der Computer: "Das Spiel ist remis."

12 Neues Spiel

Um ein neues Spiel zu beginnen, drücke auf die NEUE PARTIE Taste. Auf der Anzeige steht dann **PG** und wenn Du jetzt erneut die NEUE PARTIE Taste drückst, bestätigst Du, daß Du ein neues Spiel spielen möchtest. In diesem Fall kannst Du jetzt das \square Symbol sehen, und der Computer ist bereit, zu spielen.

Beachte: In machen Situationen (wenn Du zum Beispiel gerade dabei bist, einen Zug zu machen) hat das Drücken der NEUE PARTIE Taste überhaupt keinen Effekt. Bevor Du ein neues Spiel beginnst, muß Du dann eines oder mehrere der folgenden Dinge tun:

Wenn auf der Anzeige gerade ein Zug dargestellt wird, zum Beispiel E2E4, drücke eines der beiden Felder auf dem Spielfeld. Wenn auf dem LCD ein Schlüssel für eine Figur angegeben wird (2,3,4 oder 5), dann drücke die entsprechende Taste (Springer, Läufer, Turm oder Dame). Wenn auf der Anzeige # erscheint (das Symbol zur Aufstellung), solltest Du die Aufstellungsposition verlassen, so wie es in Kapitel 25 erklärt wird.

Wenn auf der LCD-Anzeige sowohl # als auch @steht, was bedeutet, daß der Computer in der "Berühmte Spiele"-Spielart ist, und Du mußst erst auf die COMPUTER ZIEHT Taste drücken.

Wenn Du damit fertig bist, drücke die NEUE PARTIE Taste, um ein neues Spiel zu vollenden.

Anstatt erneut NEUE PARTIE zu drücken und mit den gleichen Figuren auf dem Spielbrett ein neues Spiel zu beginnen, hast Du noch andere Möglichkeiten, wenn auf der Anzeige PG steht. Du kannst die CHAMPION Taste drücken, wenn Du in der CHAMPION Spielart spielen möchtest (siehe Kapitel 23). Oder Du drückst auf eine der folgenden Tasten:

Bauer	um ein Spiel mit bloß Königen und Bauern zu spielen
Dame	um ein Spiel mit bloß Königen, Damen und Bauern zu spielen
Turm	um ein Spiel mit bloß Königen, Türmen und Bauern zu spielen
Läufer	um ein Spiel mit bloß Königen, Läufern und Bauern zu spielen oder
Springer	um ein Spiel mit bloß Königen, Springern und Bauern zu spielen.

Wenn Du ein Spiel beginnst, in dem Du eine der oben beschriebenen Möglichkeiten auswählst, ist der Computer bereit, mit nur den Figuren zu spielen, die angegeben sind (Könige, Bauern und die jeweilige Figur). Alle Figuren sind in ihrer normalen Anfangsposition. Diese fünf Möglichkeiten sind besonders für Anfänger gedacht, damit sie lernen, wie die Figuren sich verhalten. Für mehr Information, lies Kapitel 24 ("Wie Du Deine Figuren verwendest.")

13 Den Computer unterbrechen und die Seite zu wechseln

Wenn Du die COMPUTER ZIEHT Taste drückst, während der Computer nachdenkt, macht er automatisch den besten Zug, den er sich bis dahin ausdenken konnte.

Wenn Du COMPUTER ZIEHT drückst, während Du an der Reihe bist, tauscht der Computer mit Dir und macht den nächsten Zug. Wenn Du COMPUTER ZIEHT am Beginn eines Spieles drückst, bewirkst Du, daß der Computer als Weiß spielt.

Beachte bitte, daß die COMPUTER ZIEHT Taste nicht betätigt werden kann, wenn Du in der Spielart 0 (für mehrfache Züge) bist - siehe Kapitel 15.

14 Schwierigkeitsgrade

Der Computer hat 72 verschiedene Schwierigkeitsgrade. Wenn Du eine höhere Stufe aussuchst, wird das Spiel schwieriger. Wenn der Computer zuerst eingeschaltet wird, ist er immer auf Stufe 10 eingestellt.

Stufe 0 ist ein besonderer Fall — in dieser Stufe kannst Du für beide Seiten fahren.

“Countdown Stufen”

Die Stufen 5, 10, 15, 20 und 30 sind “Countdown Stufen”. In diesen Stufen macht der Computer seine Züge immer innerhalb der Sekundenanzahl, die mit der Stufennummer übereinstimmt: 5 Sekunden pro Zug für Stufe 5, 10 Sekunden für Stufe 10, und so weiter.

In diesen Stufen bist Du eingeladen, mit der gleichen Zeitbegrenzung zu spielen, wie der Computer. Zum Beispiel, wenn Du an der Reihe bist, in Stufe 15 einen Zug zu machen, erscheint erst “15” auf der Anzeige — dann verkleinert sich die Nummer, Sekunde für Sekunde, bis 0 erreicht ist. Wenn Du noch 5 Sekunden über hast, hörst Du drei Warntöne. Wenn die 15 Sekunden vorbei sind, hörst Du 6 Pieptöne.

Das ist eine übliche Form des “erleuchtenden” Schachs, das mit Ton gespielt wird. Du kannst aber die Zeitbegrenzung auch überschreiten; es macht dem Computer nichts aus. Du kannst Deinen Zug dann wie gewöhnlich vollenden.

Die “Countdown Stufen” sind die einzigen, die in der “CHAMPION” Spielart verwendet werden — siehe Kapitel 23.

“Spaßstufen”

Dein Computer hat 4 einprogrammierte “Spaßstufen”, die für völlige Anfänger entworfen wurden. In Stufe 1 kann auch ein völliger Anfänger Spaß haben und den Computer oft schlagen, weil dieser viele sehr schwache Züge machen wird. Manchmal verliert er sogar seine Dame! In den Stufen 2, 3, und 4 macht der Computer immer noch schwache Züge, so daß Anfänger mit etwas mehr Erfahrung als Stufe 1 auch viel Spaß haben.

Spielgeschwindigkeit

In den sechs "Countdown Stufen" macht der Computer seinen Zug innerhalb der angegebenen Zeit. In den anderen Stufen ist die Geschwindigkeit wie folgt:

Spaßstufen: Stufen 1-4 dauern ungefähr 4 Sekunden pro Zug.

Anfängerstufen: Stufen 5-9, 11-14, 16-19 und auch 21-24 brauchen ungefähr 4 Sekunden pro Zug.

Mittlere Stufen: Stufen 26-29 und 31-48 dauern ungefähr 30 Sekunden pro Zug.

Stärkere Stufen: Stufen 49-71 dauern ungefähr 2-3 Minuten pro Zug.

Fortgeschrittene Stufe: Stufe 72 dauert ungefähr 4-5 Minuten.

Wenn Du den Computer auf Stufe 72 einstellst, kann er Matt-in - 2 Zügen Probleme lösen (siehe Kapitel 26)

Schwierigkeitsgrad ändern

Um den Schwierigkeitsgrad zu ändern, drücke die SPIELSTUFE Taste. Auf der Anzeige erscheint der Buchstabe L und die Nummer des momentanen Schwierigkeitsgrades. Jetzt hast Du Gelegenheit, die Stufe zu ändern. Jedes Mal, wenn Du die SPIELSTUFE Taste drückst, steigert sich die Nummer um eins. Um die Nummer um 10 zu steigern, drücke die COMPUTER ZIEHT Taste. Wenn Du bei 72 angelangt bist, und nochmals auf die COMPUTER ZIEHT oder SPIELSTUFE Taste drückst, kehrst Du zu Stufe 0 zurück.

Wenn die Anzeige die von Dir gewünschte Stufe anzeigt, drücke auf irgendeine Taste oder irgendein Feld. Dadurch wird die Stufe von der Anzeige gelöscht, und Du kannst weiterspielen.

Wenn Du ein neues Spiel beginnst, ändert das nicht den Schwierigkeitsgrad.

Beachte: Der Computer ist mit einem "Eröffnungsbuch" ausgestattet, das viele Standard Eröffnungszüge enthält; er spielt oft die ersten paar Züge auf einmal, unabhängig vom Schwierigkeitsgrad. Wenn Du aber Züge zurücknimmst (Kapitel 17), oder einen Rat erhältst (Kapitel 18), verwendet der Computer sein Eröffnungsbuch nicht, sondern verfährt in der gewohnten Weise.

15 Beidseitiges Spiel

Wenn Du den Computer auf Stufe 0 einstellst (siehe Kapitel 14), kannst Du eine Abfolge von Zügen für beide Seiten spielen. Wenn Du einen Zug für eine Farbe gespielt hast, denkt der Computer nicht über eine Antwort nach, sondern wartet, bis Du den Zug für die andere Farbe eingibst.

Wenn Du in Stufe 0 spielst, kannst Du den Computer als Schachbrett verwenden, um eine Partie gegen einen Freund zu spielen. Der Computer paßt auf, daß Ihr beide die Spielregeln beachtet. Wenn einer von Euch versucht, einen Zug zu machen, der gegen die Regeln verstößt, macht der Computer ein "Fehlersignal" (siehe Kapitel 9), und der unmögliche Zug muß erst verbessert werden, bevor das Spiel weiter geht. (In Stufe 0 gibt der Computer Dir allerdings keine "Ratschläge"—siehe Kapitel 18— und keine "Lehrnachrichten", so wie in Kapitel 22 beschrieben.)

Stufe 0 ist auch nützlich, um, zum Beispiel die Züge einer bestimmten Eröffnung durchzuspielen, um zu sehen, wie der Computer mit der resultierenden Position fertig wird. Oder Du möchtest eine Position erreichen, die Du in einer Zeitung oder einem Schachbuch gesehen hast. Wenn Du die gewünschte Position dann einmal erreicht hast, kannst Du von dort aus weiter spielen. Wechsle von Stufe 0 zu einer beliebigen Stufe. Du kannst dann den nächsten Zug selbst machen, oder Du kannst die COMPUTER ZIEHT Taste drücken, um den Computer spielen zu lassen.

16 Überprüfen der Position

Um die Spielart zum Überprüfen der Position zu wählen, drücke die Taste STELLUNGSKONTROLLE, und Du kannst in der Mitte der Anzeige "u" lesen. Um zu überprüfen, was auf einem bestimmten Feld ist, drücke auf dieses Feld. Wenn das Feld besetzt ist, siehst Du auf der Anzeige die betreffende Farbe, gefolgt von "u", gefolgt von der Nummer, die der Figur zugeordnet ist (1= Bauer, 2= Springer, 3= Läufer, 4= Turm, 5= Dame, 6= König). Wenn das Feld leer ist, zeigt die Anzeige "u 0" an.

Wenn Du alle gewünschten Felder überprüft hast, kannst Du wieder durch Drücken von STELLUNGSKONTROLLE (oder irgend einer anderen Taste) zum normalen Spiel zurückkehren.

17 Zurücknehmen

Wenn Du einen Zug machst, den Du als Fehler betrachtetest, nachdem der Computer geantwortet hat, kannst Du Deinen eigenen Zug und die Antwort des Computers zurücknehmen. Zuerst mußt Du warten, bis der Computer geantwortet hat (oder bringe ihn dazu, indem Du auf die COMPUTER ZIEHT Taste drückst). Dann kannst Du den Zug des Computers und Deinen eigenen zurücknehmen.

Um einen Zug zurückzunehmen, drücke ZUG ZURÜCK, wobei die Anzeige den letzten Zug mit dem “zu” Feld blinkend wiedergibt. Jetzt drücke auf das “zu” Feld. Die Koordinaten dieses Feldes hören auf, zu blinken. Bewege die Figur jetzt auf das “von” Feld und drücke sie hinunter.

Wenn auf dem Feld geschlagen wurde, zeigt das LCD das Farbsymbol und die Nummer, die mit der geschlagenen Figur korrespondiert (1= Bauer, 2= Springer, 3= Läufer, 4= Turm, 5= Dame). Das Feld, auf dem geschlagen wurde, erscheint auch blinkend. Drücke das Feld wieder, auf dem geschlagen wurde, wenn Du die geschlagene Figur wieder auf das Spielfeld setzt.

Wenn der zurückgenommene Zug eine Rochade war, leitet Dich der Computer so, daß der König zuerst bewegt wird, und dann der Turm.

Wenn der zurückgenommene Zug eine Bauernverwandlung war, leitet Dich der Computer so, daß Du die verwandelte Figur zurückstellst, indem er das “von” und “zu”-Feld, und dann die Zahl 1 anzeigt (weil die Figur, die bewegt wurde, ein Bauer war), während das “von” Feld weiter blinkt. Drücke ein zweites Mal auf das “von” Feld, während Du den Bauern auf dem Spielfeld austauscht.

Wenn der zurückgenommene Zug ein Schlagzug und eine Bauernverwandlung war, drücke das “zu” Feld, das “von” Feld und anschließend wieder das “zu” Feld (während Du die geschlagene Figur auf dem Brett einsetzt), und schließlich noch einmal das “von” Feld, wenn Du den Bauern auf dem Spielfeld einsetzt.

Beachte: Wenn Züge zurückgenommen werden, werden die Rechte zum Rochieren wieder neu verliehen. (Alle Daten bezüglich Wiederholungen oder der 50-Züge-Regel werden allerdings gelöscht).

18 Tips

Wenn Du an der Reihe bist, einen Zug zu machen, Du aber nicht weißt, was Du tun sollst, kannst Du den Computer bitten, Dir einen Tip zu geben. Drücke die BAUER/TIP Taste, und nach zirka 1 Sekunden rät Dir der Computer, wie Du Dich verhalten sollst. Wenn Du Dich jetzt entschließt, den Rat anzunehmen, drücke wieder auf die BAUER/TIP Taste, und der Computer hilft Dir, den Zug zu vollenden, indem er das “von” und “zu” Feld in der üblichen Art anzeigt. Wenn Du den Rat des Computers nicht annehmen möchtest, drücke eine beliebige Taste oder Feld, womit Du den Rat von der Anzeige entfernst, und Du kannst so weiter spielen, wie gewöhnlich.

19 Töne

Wenn Du normalerweise ein gültiges Feld oder eine gültige Taste drückst, piept der Computer, wohingegen ein falsches Drücken einen Fehlerton (brummend) oder eine Nachricht, die Dir sagt, daß Dein Zug ein Fehler war, erzeugt. Wenn Du ohne diese Töne spielen möchtest, drücke die TON EIN /AUS Taste. Wenn Du den Ton wieder einschalten möchtest, drücke nochmals auf die selbe Taste (Du hörst dann einen zweifachen Piepton).

Wenn der Ton ausgeschaltet ist, zeigt die Anzeige ? an, wenn normalerweise ein Fehlerton oder eine “Illegaler Zug” Nachricht ertönen würde. Das Drücken irgendeiner Taste oder irgendeines Feldes löscht das ? vom Bildschirm und gibt Dir Gelegenheit, den Fehler zu verbessern.

Beachte, daß, wenn Du die TRAINER Taste drückst, um die Lehrfunktion zu aktivieren (siehe Kapitel 22), dies automatisch den Ton einschaltet. (Auf der anderen Seite, wenn Du den Ton abschaltest, schaltest Du auch die Lehrfunktion ab.)

Um die Lautstärke zu regeln, drücke die LAUTSTÄRKE Taste. Du kannst zwischen drei Einstellungen aussuchen; wenn Du die Taste wiederholt drückst, wechselt die Lautstärke von leise bis mittel bis laut und dann wieder leise. Jedes Drücken erzeugt einen doppelten Piepton, um die neue Einstellung anzuzeigen.

20 Speicher

Wenn ein laufendes Spiel unterbrochen werden muß, kann der Computer ausgeschaltet werden (mit der EIN/AUS Taste), wenn Du an der Reihe bist, einen Zug zu machen; das Spiel bleibt in der gleichen Position gespeichert, wobei nur ein Minimum an Energie gebraucht wird.

Du kannst sogar die Figuren entfernen, weil Du anschließend wieder herausfinden kannst, wo sie waren, indem Du das Programm zum Überprüfen der Figuren auswählst (siehe Kapitel 16). Oder Du schreibst auf, wo die Figuren waren, als Du das Spiel unterbrochen hast.

Wenn Du das Gerät wieder einschaltest (indem Du auf die EIN/AUS-Taste drückst), bleibt die Situation unverändert, und kann anschließend weitergespielt werden wie vorher.

Teil Drei Lehrfunktionen

21 Erklärung der Züge

Wenn Du die Spielregeln lernst, kannst Du den Computer fragen, welche Züge mit bestimmten Figuren in der vorgegebenen Position gemacht werden können.

Du kannst diese Einrichtung verwenden, wenn Du an der Reihe bist. Drücke die WOHIN? Taste, und dann drücke eine Deiner Figuren hinunter. Wenn diese Figur legale Züge zur Auswahl hat, sagt der Computer Dir einen diese Züge, zum Beispiel:

“Der weiße Springer auf b1 kann nach c3 ziehen.”

Gleichzeitig erscheint b1c3 auf der Anzeige. Du hast jetzt diese Möglichkeiten:—

(a) Wenn Du auf irgendein Feld drückst, auf dem Deine Figur legalerweise ziehen könnte (in diesem Fall der Springer auf b1), nimmt der Computer an, daß Du sie auf dieses Feld bewegst. Das Spiel geht normal weiter.

(b) Du kannst die gleiche Figur nochmals drücken, und der Computer sagt Dir einen anderen legalen Zug, wenn diese Figur einen zur Auswahl hat. Wenn Du die Figur wiederholt drückst, werden Dir alle möglichen legalen Züge nacheinander gesagt werden.

(c) Du kannst eine andere Figur niederdrücken (so oft Du möchtest), um herauszufinden, ob und wohin diese Figur gehen kann.

(d) Wenn Du eine Taste oder ein Feld drückst, die nicht durch (a), (b) oder (c) gedeckt sind, wird die Anzeige gelöscht, und der Computer erwartet, daß Du einen Zug in der üblichen Art machst.

Beachte: Wenn die Figur, die Du gedrückt hast (nach WOHIN?) keine legalen Züge zur Auswahl hat, sagt der Computer (zum Beispiel): “Der weiße Turm auf a1 kann nicht ziehen.”, und die Anzeige zeigt “—”. Wenn die Figur einen der besonderen Züge machen kann (siehe Kapitel 10), erklärt der Computer den ganzen Zug, zum Beispiel:

“Sie können rochieren. Der König zieht von e1 nach g1 und der Turm von h1 nach f1.”

22 Lehr- und Warnnachrichten

Gewisse schwache Züge werden oft von Schachanfängern gemacht. Der Computer kann auf diese Fehler aufmerksam machen, wenn Du sie machst, und Dir eine Chance geben, sie zu korrigieren.

Wenn Du willst, daß der Computer das macht, drücke die **TRAINER** Taste. Der Computer sagt dann: "Lernmodus eingeschaltet" und das Lehrsymbol erscheint auf der Anzeige.

Jetzt wirst Du bemerken, daß, nachdem Du einen Zug gemacht hast, die Anzeige ein paar Sekunden lang gleichbleibt, während der Computer überlegt, ob Du gerade einen Fehler gemacht hast, oder nicht. Wenn er glaubt, Du hast, fragt er: "Sind sie sicher?" und auf der Anzeige erscheint "SICH".

Du hast dann die folgenden Möglichkeiten:

(a) Wenn Du Deinen Zug zurücknehmen möchtest (weil Du einsiehst, daß er falsch war), drücke die **ZUG ZURÜCK** Taste, und fahre fort wie in Kapitel 19 beschrieben.

(b) Wenn Du den Zug stehen lassen möchtest, drücke auf **COMPUTER ZIEHT**. Der Computer gibt Dir dann seine Antwort, und das Spiel geht weiter.

(c) Wenn Du erklärt haben möchtest, was Du falsch gemacht hast, drücke die **WARUM?** Taste. Der Computer gibt Dir dann eine Erklärung, wie zum Beispiel:

"Sie hätten Material im Wert von drei Bauern gewinnen können."

oder

"Ihr Zug verliert Material im Wert von einem Bauern."

Nach einer solchen Nachricht hast Du die gleichen Möglichkeiten wie zuvor. Du kannst **ZUG ZURÜCK** drücken, um den letzten Zug zurückzunehmen; Du kannst **COMPUTER ZIEHT** drücken, so daß der letzte Zug stehen bleibt; oder Du kannst **WARUM?** drücken, damit Du eine weitere Erklärung bekommst. Dieses Mal sagt die Nachricht Dir entweder einen guten Zug, den Du verpaßt hast, oder einen Zug, den der Computer zu seinem Vorteil auf Grund Deines Fehlers machen kann. Zum Beispiel: "Die weiße Dame auf c3 kann den schwarzen Springer auf f6 schlagen." oder

„Der schwarze Läufer auf c8 kann den weißen Bauern auf g4 schlagen.“

Gleichzeitig erschien dieser Zug in der Anzeige. Du kannst jetzt WARUM? drücken (so oft Du möchtest) um diese letzte Nachricht zu wiederholen, oder ZUG ZURÜCK und COMPUTER ZIEHT verwenden, wie bereits erklärt.

Arten von Fehlern

Die Arten von Fehlern, die der Computer entdeckt und Dir mitteilt, sind die folgenden:

(a) Dein letzter Zug hat eine Figur en prise gesetzt. Das bedeutet, daß die Figur, die Du bewegt hast, entweder für nichts geschlagen werden kann, oder daß Du nur eine Figur von geringerem Wert schlagen kannst. Wenn Du diese Art von Fehler machst, antwortet der Computer auf das Drücken von WARUM?, indem er sagt: “Ich kann ohne Gefahr ihre Figur schlagen.”

(b) Du hast dem Computer erlaubt, Material auf eine andere Weise zu gewinnen.

(c) Du hast dem Computer erlaubt, Dich im nächsten Zug schachmatt zu setzen.

(d) Du hast versäumt, einen Zug zu machen, durch den Du Material hättest gewinnen können.

(e) Du hast versäumt, einen Zug zu machen, durch den Du den Computer schachmatt hättest setzen können.

(f) Dein Zug hat Patt gegeben, als Du mehr Material hattest als Dein Gegner, und Du das Spiel vermutlich gewonnen hättest.

In den Fällen (b) und (d) antwortet der Computer auf das erste Drücken auf die WARUM? Taste, indem er sagt, wieviel Material Du verloren hast (oder nicht gewonnen hast). Zu diesem Zweck verwendet er die Wertetabelle, die Du auf Seite 8 sehen kannst. Wenn also, zum Beispiel, der Computer einen Turm schlagen kann (der fünf Bauern wert ist), und Du hingegen nur einen Springer schlagen kannst (der drei Bauern wert ist), wirst Du die folgende Nachricht hören: “ Ihr Zug verliert Material im Wert von zwei Bauern.”

Beachte: Der Computer schätzt alle Vor- und Nachteile so ab, indem er berechnet, wie viele Bauern er glaubt sie wert sind. Wenn also, zum Beispiel, Du gewinnst, aber dem Computer erlaubst, durch Wiederholung remis zu erzwingen, wird er Dir sagen, daß Dein Zug die entsprechende Anzahl an Bauern verlierst.

Warnung vor Drohungen

Wenn Du willst, kann der Computer Dich vor seinen eigenen Drohungen warnen, als auch Dich auf Deine Fehler hinweisen. Wenn Du möchtest, daß er das tut, drücke ein zweites Mal auf die TRAINER Taste. Der Computer sagt "Lehrmodus Stufe zwei" und das Symbol beginnt zu blinken.

Ab jetzt hörst Du manchmal, wie der Computer sagt: "Vorsicht" und auf der Anzeige erscheint "Vor". Wenn Du mehr Information möchtest, drücke die WARUM? Taste, und der Computer erklärt die Bedrohung, zum Beispiel:

"Ich drohe sie mattzusetzen."

Wenn Du dann wieder WARUM? drückst, sagt Dir der Computer, welchen Zug er vorhat, zu spielen, der Dich bedroht, und gegen den Du eine Verteidigung finden mußt. Zum Beispiel: "Die schwarze Dame auf d8 kann nach h4 ziehen."

Dieser Zug erscheint auch auf der Anzeige. Sobald Du bereit bist, spiele weiter, indem Du Deine Antwort auf den letzten Zug des Computers gibst.

Um die "Lehrfunktion" auszuschalten, drücke die TRAINER Taste ein drittes Mal. Der Computer sagt: "Lehrmodus ausgeschaltet", und das Symbol wird von der Anzeige gelöscht. Der Computer gibt Dir keine Lehr- (und Warn-)Nachrichten mehr.

23 "CHAMPION" Spielart

Dein Computer hast eine gewisse Spielart, in der er Dir für Deine Züge Punkte gibt. Um ein Spiel in dieser Spielart zu starten, drücke die NEUE PARTIE (Neues Spiel) Taste, und dann drücke die CHAMPION Taste. Das Symbol fängt an, zu blinken, um anzuzeigen, daß Du in der CHAMPION Spielart bist. Wenn der Computer noch nicht auf eine der "Countdown" Stufen eingestellt ist, sucht er sich automatisch eine von ihnen aus; und zwar die nächsthöchste Stufe zu der, die vorher eingestellt war.

(Wenn die letzte Stufe 31 oder höher war, wählt der Computer 5. Wenn Du die Stufe in der CHAMPION Spielart änderst, wirst Du bemerken, daß Du nur zwischen den Stufen 5, 10, 15, 20, 25 und 30 aussuchen kannst).

In der CHAMPION Spielart piept der Computer nach jedem Zug, den Du gemacht hast, und zeigt eine Ziffer an. (Normalerweise muß er ein paar Sekunden nachdenken, bevor er das macht.) Die Höhe des Tons hängt von der Anzahl an Punkten ab, die der Computer Dir für einen bestimmten Zug gibt: Je besser der Zug, desto höher der Ton. Die Ziffer zeigt Deine Gesamtwertung für das Spiel bisher an. Sie bleibt zirka 4 Sekunden auf der Anzeige stehen, bevor der Computer über seine Antwort zu denken beginnt.

Während die Wertung wiedergegeben wird, hast Du die Möglichkeit, die CHAMPION Taste zu drücken, um Deinen momentanen Prozentsatz wiederzugeben, z.B.: =3D 60

(Ein weiteres Drücken auf die CHAMPION Taste schaltet zurück zur Gesamtwertung.)

Normalerweise ist die maximale Punktzahl für einen einzelnen Zug 10, aber Du kannst einen extra Bonus von 50 Punkten ergattern, wenn Du den Computer schachmatt setzt. Wenn der Computer findet, daß Dein Zug besonders schwach war (zum Beispiel, weil er Material verliert), wird die Punktzahl für diesen Zug negativ sein. Daher kannst Du also auch eine negative Gesamtwertung haben. In diesem Fall zeigt der Computer keinen Prozentsatz, sondern =3D—.

Beachte, daß in der CHAMPION Spielart der Computer von Dir erwartet, daß Du dich an das Zeitlimit der jeweiligen "Countdown" Stufe hältst. Wenn Du die sechs Töne hörst, womit angezeigt wird, daß Deine Zeit ausgelaufen ist, bekommst Du keine positive Wertung für Deinen Zug. Wenn der Zug schwach ist, bekommst Du vielleicht eine große negative Punktzahl.

In der CHAMPION Spielart gibt es einige Beschränkungen. Du kannst nicht um "Rat" fragen, das Programm zur Aufstellung wählen, oder einen Zug des Computers zurücknehmen. Du kannst allerdings Deinen eigenen Zug zurücknehmen, vorausgesetzt, daß Du ZUG ZURÜCK drückst, solange Deine Punktzahl noch wiedergegeben wird.

Wenn Du die CHAMPION Spielart nicht mehr verwenden willst, kannst Du einfach ein neues Spiel unter normalen Bedingungen anfangen, indem Du NEUE PARTIE zweimal drückst—siehe Kapitel 12.

Beachte: Der Computer verleiht Dir nicht nur Punkte für Deine Züge, sondern kann Dir auch seine Beurteilung der Position geben. Um das zu bewirken, drücke die RATING (Wertung) Taste, während der Computer seinen Zug darstellt. (Das kannst Du in der CHAMPION Spielart oder unter normalen Bedingungen machen.) Die Anzeige zeigt dann eine Nummer, die darstellt, wieviel Vorteil der Computer dem einen oder anderem Spieler zuschreibt. Wenn statt einer Ziffer auf der Anzeige OPEN (Offen) steht, bedeutet das, daß die Position aus dem Eröffnungsbuch des Computers stammt (siehe Kapitel 14). Um diese Anzeige zu löschen, drücke irgendwelche Felder oder Tasten. Der Computer zeigt dann seinen Zug erneut an, damit Du ihn ausführen kannst.

24 Wie Du Deine Figuren verwendest: Eine Schritt-für-Schritt Einführung

Wie bereits in Kapitel 12 erklärt, bietet Dir der Sprechende Schachpartner einen einfachen Weg, ein Spiel mit begrenzten Material zu beginnen. Es gibt fünf Arten von "Minischach", unter denen Du auswählen kannst:

- (1) Ein Spiel mit nur Königen und Bauern
- (2) Könige, Springer und Bauern
- (3) Könige, Läufer und Bauern
- (4) Könige, Türme und Bauern
- (5) Könige, Damen und Bauern

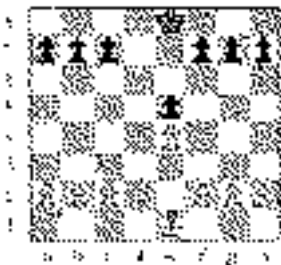
Diese vereinfachten Formen des Schachs wurden entworfen, um Anfängern die Gelegenheit zu geben, Übung mit den einzelnen Figuren zu bekommen. Wenn Du ein Spiel beginnst, indem jeder Spieler nur einen König und acht Bauern hat, kannst Du wertvolle Erfahrung sammeln, wie Könige und Bauern sich miteinander verhalten. Wenn Du das einmal verstanden hast, kannst Du zu den anderen Minischach-Arten überwechseln, wo Du dann von den anderen Figuren lernen kannst. Diese einfache Methode hat sich als besonders effektive Art herausgestellt, Schach zu lernen.

Ausgangsposition, die auf der Zeichnung oben dargestellt ist, zu spielen.

Wenn Du viele Spiele gegen den Computer von dieser Position aus spielst, kannst Du lernen, wie die Könige verwendet werden können, und wie man Bauern verteidigt, um „fortschreitende“ Bauern zu schaffen, die anschließend zu Damen verwandelt werden. Diese Methode ist sehr gut, um die Grundbegriffe des Schachs zu erlernen. Sobald Du sicher bist, wie sich Könige und Bauern miteinander verhalten, kannst Du die Spielarten verwenden, durch die Du ein Spiel führen kannst, das nur Könige, Springer oder Bauern auf dem Feld hat; oder Könige, Läufer und Bauern; oder Könige, Türme und Bauern; oder Könige, Damen und Bauern.

Von der Position oben ausgehend, nehmen wir an, daß das Spiel so beginnt:

1	e2-e4	d7-d6
2	d2-d4	e7-e5
3	d4xe5	d6xe5



Aktiver König und passiver König

In dieser Position, die völlig gleich ist, können wir sehen, was passiert, wenn Weiß seinen König aktiv verwendet, wohingegen Schwarz nichts tut und seinen König passiv in der Ecke versteckt.

4	Ke1-d2	Ke8-f8
5	Kd2-d3	Kf8-g8
6	Kd3-c4	Kg8-h8

In nur drei Zügen ist der weiße König in eine bedrohliche Position fortgeschritten, während der schwarze König keinen aktiven Anteil am Spiel genommen hat.

7 Kc4-d5

Weiß bedroht den Bauern auf e5. Wenn dieser Bauer geschlagen wird, hat Weiß einen Bauern mehr, was oft genug Vorteil ist, um ein Spiel zu gewinnen.

7 ... f7-f6

8 Kd5-e6

Obwohl Schwarz seinen e5 Bauern verteidigt hat, marschiert der weiße König gnadenlos weiter. Das Ziel nun ist die Gruppe der schwarzen Bauern auf c7, b7 und a7.

8 ... Kh8-g8

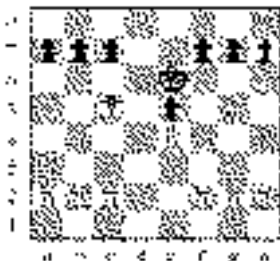
9 Ke6-d7 c7-c5

10 Kd7-c7 b7-b5

11 Kc7-b7 a7-a5

12 Kb7-b6

Die schwarzen Bauern auf a5, b5 und c5 werden jetzt wie reife Pflaumen fallen, und Weiß wird ganz leicht gewinnen.



Schwächen testen

Im vorhergehenden Beispiel haben wir wichtigen Rat für das Schlußspiel gelernt. Dein König ist eine aktive Figur - verwende ihn! Hier siehst Du den weißen König in aktiver Aufstellung, aber dieses Mal hat auch Schwarz seine König nahe der Mitte des Spielfeldes. Wie kann Weiß einen Fortschritt machen? Die Antwort ist es, die schwarze Position zu testen und Schwächen zu schaffen. Weiß schreitet nun auf der Damen-Seite voran, wo er wegen seinem gut platzierten König einen Vorteil hat.

1 a2-a4 g7-g6

2 a4-a5 h7-h6?

Ein Fehler. Schwarz hat völlig die Idee von Weiß übersehen.

3 a5-a6!!

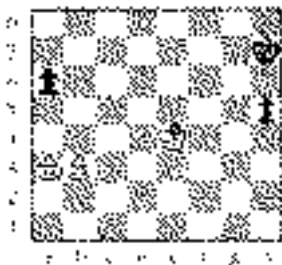
Ein guter Zug! Egal, wie Schwarz reagiert, die schwarzen Bauern auf Seiten der Dame sind gezwungen, ihre Position zu schwächen, und der weiße König kann sie dezimieren.

3 ... b7xa6

Weiß hat einfach 4 a6xb7 gedroht, gefolgt von 5 b7-b8, zu einer Dame verwandelt. Die einzige Alternative von Schwarz war ähnlich unverdaulich: 3 ... b7-b6+ 4 Kc5-c6, gefolgt von Kc6xc7, Kc7-b7. Kb7xa7 und der weiße a-Bauer, der in ein paar Zügen verwandelt wird.

4 ... Kc5-c6

Der weiße König wird zuerst den Bauern auf c7 aufschnappen, dann die Bauern in der a-Reihe schlagen und anschließend seine b- und c-Bauern zur Verwandlung voranschreiten lassen.



Einen Freibauern schaffen - welcher Bauer geht zuerst?

In Positionen mit nur Königen und Bauern auf dem Schachbrett liegt der Schlüssel zum Sieg im Erschaffen von Freibauern und im Fortbewegen dieser Bauern über das Spielfeld. Der Spieler, der als erster eine neue Dame erhält, gewinnt zumeist das Spiel.

In der Position oben hat Schwarz den einzigen Freibauern (seinen h-Bauern). Weiß verfügt über eine 2:1 Mehrheit von Bauern auf der Seite der Damen, aber hat noch keinen in Freibauern umgewandelt. Wie kann er das machen? Der weiße König muß ein Auge auf dem schwarzen h-Bauern behalten, und aufpassen, daß dieser zur Verwandlung weiter schreitet, also muß Weiß entweder mit seinem a- oder b-Bauern weiterschreiten. Welchen soll er wählen?

1 b3-b4!!

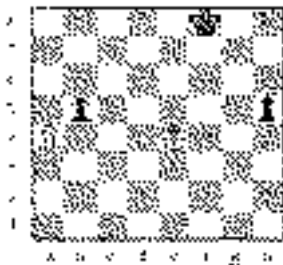
Mit diesem Zug schafft Weiß einen Freibauern. Die Alternative, 1 a3-a4, erlaubt es Schwarz, die Seite der Dame zu blockieren mit 1...a6-a5, und Weiß kann seinen b-Bauern nicht bewegen, ohne ihn umsonst zu verlieren.

1 ... Kh7-g8

Schwarz sieht, was passieren wird, und eilt zurück, um Weiß von der Verwandlung abzuhalten.

2 a3-a4 Kg8-f8

3 b4-b5 a6xb5



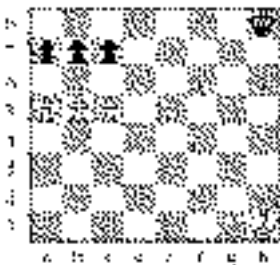
4 a4-a5!!!

Der einzig gute Zug! Wenn Weiß wieder auf b5 schlägt, kann Schwarz den Freibauern rechtzeitig abfangen: 4 a4xb5 Kf8-e7 5 b5-b6 Ke7-d7 6b6-b7 Kd7-c7, der weiße Bauer wird geschlagen, und das Spiel endet unentschieden.

4	...	b5-b4
5	a5-a6	b4-b3
6	Ke4-d3	

und der weiße König hindert den schwarzen b-Bauern daran, verwandelt zu werden, womit Weiß in der Lage ist, seinen eigenen a-Bauern zu verwandeln und damit leicht gewinnt.

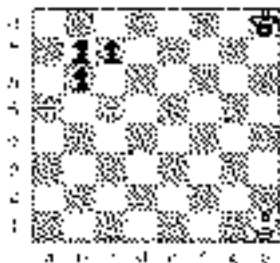
Ein aufopfernder Durchbruch zur Verwandlung



Hier gewinnt Weiß auf eine sehr elegante Art und Weise. Der Plan ist es, einen seiner Bauern zur Beförderung zu schleusen, bevor der schwarze König wieder auf die Seite seiner Dame gelangen kann. Siehst Du, wie?

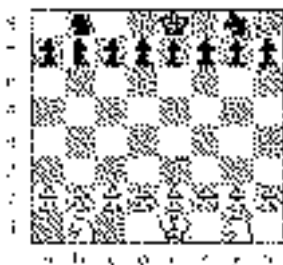
1	b5-b6!!	a7xb6
---	---------	-------

Wenn Schwarz 1 ... c7xb6 versucht, dann opfert 2 a5-a6!! den zweiten Bauern, um den schwarzen Bauern auf b7 und seine Verteidigung auf c6 zu tarnen: 2 ... b7xa6 3 c5-c6, gefolgt von 4 c6-c7 und 5 c7-c8=D gewinnt.



- 2 c5-c6!! b7xc6
 3 a5-a6

und die Umwandlung des weißen Bauern kann nicht aufgehalten werden.



Könige, Springer und Bauern

Nachdem Du auf NEUE PARTIE gedrückt hast, und PG auf der Anzeige erschienen ist, ist das Spiel, wenn Du die SPRINGER/WERTUNG Taste drückst, bereit, eine Partie von der oben gezeichneten Position aus zu spielen, mit nur Königen, Springern und Bauern auf dem Spielfeld.

Sogar in einer solch unsymmetrischen Position ist es leicht möglich, daß ein Spieler unabsichtlich eine einfache Gefahr übersieht.

- 1 Sb1-c3 Sg8-f6

Dieser Zug scheint ein grober Fehler zu sein, weil durch ihn die Bedrohung von Weiß nicht beachtet wird. Sicherer wäre für Schwarz 1 ... Sb8-c6 oder 1 ... a7-a6

2	Sc3-b5	Sb8-a6
---	--------	--------

Verteidigung des c7-Bauers.

3	Sb5xa7	
---	--------	--

Also hat Weiß einen Bauern gewonnen. Bedeutet das, daß Weiß das Spiel einfach gewinnen wird? Überhaupt nicht.

3	...	c7-c6!
---	-----	--------

Der weiße Springer auf a8 kann nicht entkommen und jetzt droht Schwarz, seinen König zu bewegen und den irrenden Springer aufzuschneiden.

4	Sg1-f3	Ke8-d8
---	--------	--------

5	Sf3-g5	Kd8-c7
---	--------	--------

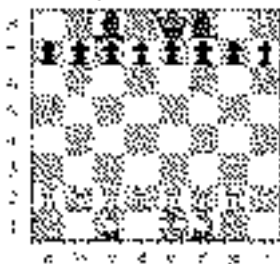
6	Sg5xf7	Kc7-b8
---	--------	--------

Weiß hat bereits zwei Bauern mehr, aber sein Springer auf a7 wird angegriffen und kann sich nicht in Sicherheit bringen. Unter den Umständen versucht Weiß, so viel wie möglich für seinen Springer herauszubekommen:

7	Sa7xc6+	d7xc6
---	---------	-------

Eine interessante Wahl. Soll Schwarz den Springer mit dem d- oder dem c-Bauern schlagen? Wenn Schwarz mit dem b-Bauern schlägt, hat Weiß einen "Freibauern", den a-Bauern. Der a-Bauer hat keinen feindlichen Bauern, der ihm auf seinem Weg zur Verwandlung gegenüberstehen kann und Schwarz wird seinen König oder einen seiner Springer verwenden müssen, um den a-Bauern unter Beobachtung zu halten. Wenn Schwarz auf c6 mit seinem d-Bauern schlägt, läßt er den Bauern auf e7 „isoliert“, was bedeutet, daß er keinen seiner eigenen Bauern auf den benachbarten Reihen hat, um ihn zu beschützen. Aber durch den Schlag auf c6 mit dem d-Bauern vermeidet Schwarz es, Weiß einen Freibauern zu überlassen, und obwohl der schwarze e-Bauer (auf e7) eine Schwäche darstellt, ist er weniger wichtig, als es zuzulassen, daß Weiß einen Freibauern hat. Also ist 7 ... d7xc6 stärker als 7...b7xc6.

Nach dem erneuten Schlag auf c6 hat Schwarz einen Springer gegen drei Bauern gewonnen. Rein in Materialwert gesprochen ist ein Springer ungefähr so viel wert wie drei Bauern, aber in dieser Position hat Weiß keine Freibauern und keine der weißen Bauern ist in irgendeiner Weise eine Bedrohung für Schwarz, also hat Schwarz einen eindeutigen Vorteil.



Könige, Läufer und Bauern

Nachdem Du NEUE PARTIE (Neues Spiel) gedrückt hast, und PG auf dem Bildschirm erschienen ist, ist das Spiel, wenn Du die LÄUFER/VERLUST Taste drückst, bereit, von der oben gezeichneten Position aus zu spielen zu beginnen, und zwar nur mit Königen, Läufern und Bauern auf dem Spielbrett.

Der Läufer ist oft eine sehr mobile Figur, aber es ist wichtig, daß er nicht von feindlichen Bauern eingeeengt oder sogar gefangen wird. Hier ist ein Beispiel, wie das von der Position oben aus passieren kann:

1	e2-e4	e7-e5
2	Lf1-b5	a7-a6
3	Lb5-a4	b7-b5
4	La4-b3	a6-a5

Kannst Du die Bedrohung sehen, die Schwarz erdacht hat?

5	...	a5-a4
6	Lb3-d5	c7-c6

Der weiße Läufer auf d5 wird angegriffen und hat keine Chance, sich in Sicherheit zu bringen, also verliert Weiß einen Läufer im Austausch gegen nur einen Bauern.

Die Falle, in die Bobby Fischer fiel

Es gibt eine sehr übliche Falle, in die fast alle Anfänger früher oder später fallen. Ein Spieler, zum Beispiel Weiß, schlägt einen Bauern auf a7 oder h7 mit seinem Läufer, woraufhin sein Springer sofort gefangen wird, wenn sein Gegner beginnt, den benachbarten Bauern um ein Feld weiterzubewegen. Hier ist ein Beispiel, beginnend in der Position dargestellt auf der letzten Zeichnung.

1	e2-e4	e7-e6
2	d2-d4	Lf8-d6
3	Lf1-d3	Ld6xh2??
4	g2-g3!	

Schwarz hat zwar einen Bauern gewonnen, aber der Läufer auf h2 ist nun von der weißen Bauernkette zwischen f2 und g3 eingeschlossen. Schwarz muß schnell etwas unternehmen, um seinen Läufer zu retten.

4	...	h7-h5
---	-----	-------

Schwarz hat den Plan, den Bauern nach h4 zu bewegen, und dann Bauern auf g3 auszutauschen und schließlich auf g3 mit seinem Läufer zu schlagen. Auf der anderen Seite, wenn der schwarze Bauer nach h4 geht, wenn Weiß schlägt (g3xh4), kann der schwarze Läufer von h2 entfliehen. Aber hier ist der Plan zu langsam.

5	Ke1-f1	
---	--------	--

Schwarz hat keine zufriedenstellende Lösung, die Bedrohung von Weiß (Kf1-g2) abzuwenden.

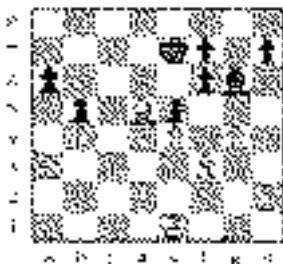
5	...	h5-h4
---	-----	-------

Natürlich darf Weiß jetzt nicht g3xh4 spielen, weil ihm dann der Läufer auf h2 entkommen würde. Das ist eine der Ideen, die hinter dem Schritt des schwarzen h-Bauers stecken.

6	Kf1-g2	h4xg3
7	f2xg3	

Im nächsten Zug verliert Schwarz seinen Läufer auf h2. Obwohl Schwarz 7... Lh2xg3 spielen könnte, reicht der Materialvorteil eines Läufers im Tausch gegen zwei Bauern meist aus, um einen Sieg zu garantieren.

Erstaunlicherweise hat der Amerikanische Großmeister Bobby Fischer das erste Spiel seines 1972 Weltmeisterschaftsmatches gegen Boris Spassky auf genau diese Art verloren. Fischer (schwarz) schnappte sich den Bauern auf h2 mit seinem Läufer, wobei er hoffte, daß der Läufer sich irgendwie selbst befreien würde. Unglücklicherweise für ihn hatte er unrecht - er verlor den Läufer und das Spiel (aber er gewann das Match).



Aktiver Läufer gegen passiven Läufer

In dieser Position hat Weiß einen gut situierten Läufer in der Mitte des Spielfeldes, der die Möglichkeit hat, sich kreuz und quer über das Feld hinweg zu bewegen. Der schwarze Läufer allerdings "beißt auf Stein". Er hat wegen der weißen Bauernkette (e4,f3,g4) keinen Auslauf. Versuchte Schwarz es, mit ...h7-h5 aus seinem Gefängnis auszubrechen, würde Weiß einfach mit h2-h3 reagieren, womit, wenn Schwarz Bauern auf g4 austauschte, Weiß sofort den h-Bauern schlagen würde, und das Gefängnis bliebe intakt. Obwohl also der weiße und der schwarze Läufer den gleichen Materialwert haben, kann Schwarz mit seiner Figur nichts anfangen. Weiß hingegen hat die unabwendbare Drohung von Ld5-b7, was den a6 Bauern aufnimmt.

- | | | |
|---|--------|--------|
| 1 | ... | Ke7-d6 |
| 2 | Ld5-b7 | |

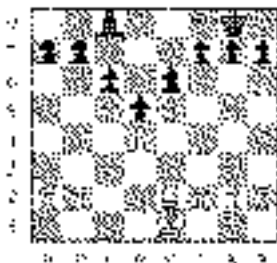
Der Versuch, den schwarzen Läufer durch 2 h2-h4 (drohend 3 h4-h5) einzufangen, funktioniert nicht, und wäre sogar ein großer Fehler, weil dadurch 2...h7-h5 unter günstigen Umständen erlaubt würde - Weiß hätte nicht mehr die Möglichkeit, mit h2-h3 zu reagieren, wenn es gewünscht wird.

2	...	Kd6-c7
3	Lb7xa6	Kc7-b6
4	La6-c8	Kb6-c7

Die einzig sicheren Felder für den weißen Läufer sind a6 und f5, und wenn der Läufer nach a6 zurückkehrt, dann kehrt der schwarze König nach b6 zurück. Also spielt Weiß

5	Lc8-f5	Lg6xf5
6	g4xf5	

und Weiß gewinnt irgendwann wegen seinen extra Bauern.



“Guter” Läufer gegen “schlechten” Läufer

Wir beziehen uns mit “gut” auf einen Läufer, der ausreichend Bewegungsfreiraum hat und mit “schlecht” auf einen Läufer, der durch seine eigenen Bauern beschränkt ist. In der Position oben ist der schwarze Läufer der schlechte, weil seine eigenen Bauern auf e6, d5, c6 und b7 etwas geschaffen haben, was mit einem Sarg zu vergleichen ist, wodurch der schwarze Läufer einige Züge lang unbeweglich gehalten wird.

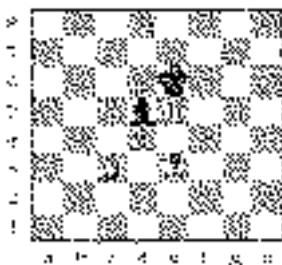
Um dieser Bauernkette zu entkommen, muß Schwarz durch ein nahezu quälendes Manöver gehen: ...Lc8-d7,...Ld7-e8,...f7-f6 und Le8-g6 (oder...Le8-h5). Das Problem mit diesem Plan ist, daß es mindestens vier Züge lang dauern wird, bis er ausgeführt werden

kann, und in der Zwischenzeit wird Weiß aktiv sein. Es passiert in einer Schachpartie nicht oft, daß man die Freiheit hat, 3 oder 4 Züge zu machen, um einen Plan auszuführen, ohne das der Gegner sehr produktive Gegenzüge macht.

Vergleiche den eingeschränkten Bewegungsfreiraum des Läufers auf c8 mit dem des “guten” weißen Läufers auf e2. Der Läufer ist bereit, am Spiel auf der D- oder K-Seite teilzunehmen, entsprechend, wo er gebraucht wird. Er ist also sehr schnell in der Lage, von einer Seite des Spielfeldes auf die andere Seite zu gelangen.

Wann man Läufer austauscht

Es wird in Deinem Spiel sehr oft Situationen geben, in denen Du nicht sicher bist, ob Du einen bestimmten Läufer austauschen sollst. Eine nützliche Regel ist es, zuerst zu entscheiden, ob der Läufer “gut” oder “schlecht” ist. Generell solltest Du immer einen schlechten Läufer gegen einen guten oder einen feindlichen Springer austauschen.



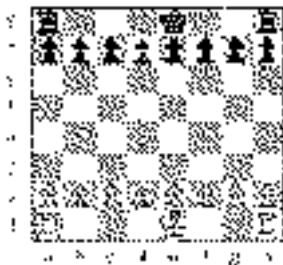
Läufer mit unterschiedlichen Farben

Die Position oben bietet ein sehr gutes Beispiel, was man Läufer mit unterschiedlichen Farben nennt. Das heißt nicht, daß Weiß einen Läufer hat und Schwarz einen Läufer hat. Es bedeutet, daß jeder Spieler nur einen Läufer hat, und diese stehen auf Feldern mit unterschiedlichen Farben. Hier zum Beispiel hat Weiß einen Läufer auf einem dunklen Feld und Schwarz hat einen Läufer auf einem hellen Feld. Was bedeuten die unterschiedlichen Farben der Läufer?

Wenn Du über diese Position nachdenkst, wirst Du bald bemerken, das die Hälfte der Felder auf dem Brett komplett sicher für jeden Spieler ist. Der schwarze König, zum Beispiel, kann nicht vom e6 Feld entfernt werden, weil er nie vom schwarzen Läufer Schach gesetzt werden kann, und indem er seinen eigenen Läufer das d5 Feld besetzen und kontrollieren läßt, vermeidet Schwarz, daß sein Gegner den Bauern von d4 nach d5 bewegt.

Um es ganz einfach auszudrücken, Schwarz kann einfach seinen Läufer zwischen den Feldern a8, d5 und h1 (zum Beispiel) bewegen und sich weigern, mit seinem König zu fahren. Weiß hat absolut keine Möglichkeit, weiter zu kommen. Obwohl also Weiß zwei Bauern mehr hat und beide Freibauern sind, kann Weiß nicht mehr erlangen als unentschieden.

Weil die Gegenwart von unterschiedlichen Läufern oft ein Unentschieden am Ende eines Spieles heraufbeschwört, solltest Du immer dann, wenn Du einen Materialnachteil hast, versuchen, einen der Läufer und Springer so einzutauschen, daß Du unterschiedliche Läufer auf dem Spielfeld hast, am besten ohne zusätzliche Springer, Türme und Damen auf dem Spielfeld. Andererseits kann die Gegenwart von unterschiedlichen Läufern manchmal einem Spieler helfen, der den König seines Gegners mit seiner Dame angreift.



Könige, Türme und Bauern

Nachdem Du die NEUE PARTIE Taste gedrückt hast und PG auf der Anzeige gesehen hast, ist der Computer bereit, von der Position oben aus zu spielen, mit nur Königen, Türmen und Bauern auf dem Spielfeld.

Es gibt zwei wichtige Spielregeln, an die Du Dich erinnern mußt. Die erste und wichtigste Regel ist es, immer zu versuchen, Deinen Turm auf "offenen" Reihen zu stationieren, was bedeutet auf Säulen von Feldern (wie zum Beispiel von a1 bis a8), die keine Bauern haben. Ein Turm hat in einer offenen Reihe ausreichend Bewegungsfreiheit, um im richtigen Moment in das feindliche Lager einzudringen.

1	0-0	0-0
---	-----	-----

Wir verwenden die Symbole 0-0, um eine Rochade des Königs anzudeuten.

2	c2-c4	c7-c6
3	d2-d4	d7-d5
4	c4xd5	c6xd5
5	Tf1-c1	

Jetzt, nach 5 ... Tf8-c8, wäre es ein Fehler für Weiß 6 Tc1xc8+ zu spielen, weil dann Schwarz wieder auf 6 ... Ta8xc8 schlagen würde und damit die Kontrolle für die einzig offene Reihe auf dem Spielfeld überlassen würde. Schwarz würde dann mit 7 ... Tc8-c2 folgen, was eine beherrschende Position ist. (Die zweite Regel für Türme ist, daß sie am Ende eines Spieles besonders gut auf dem 7. Rang plazierte sind. Für Schwarz bedeutet das, die Türme auf dem 2. Rang in der Zeichnung oben zu plazieren.)

Nach 5 ... Tf8-c8 sollte Weiß dem Plan weiter folgen: Kg1-f1, Kf1-e1, Ke1-d1, gefolgt jetzt von nur Tc1xc8 und dann Ta1-c1, wo er die Herrschaft über eine offene Reihe herausfordert.

Wenn Schwarz statt 5 ... Tf8-c8 zu spielen auf die offene Reihe vergißt, kann Weiß schnell eine völlig beherrschende Position aufbauen. Sieh, wie einfach es für Schwarz ist, einen Fehler zu machen.

5	...	e7-e6?
---	-----	--------

Dieser harmlose Zug bedeutet vermutlich, daß Schwarz das Spiel verlieren wird.

6 Tc1-c7 b7-b6

bewacht durch den b-Bauern.

7 Ta1-c1

Jetzt gibt es keine Möglichkeit für Schwarz, die Kontrolle des Weißen über die c-Reihe zu erlangen.

7 ... g7-g6

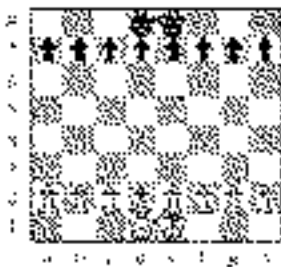
8 Kg1-f1 Kg8-g7

9 Kf1-e1 Kg7-f6

10 Ke1-d2

Weiß spielt dann weiter mit Kd2-c3, Kc3-b4, Kb5-a6 und dann Tc7xa7, gewinnt sofort den a-Bauern und den b-Bauern gleich danach. Schwarz hat keine Chance gegen diesen Plan, der wahrscheinlich nicht funktioniert hätte, wenn Schwarz die c-Reihe neutralisiert hätte.

Dieses Beispiel zeigt nicht nur, wie wichtig es ist, offene Reihen mit Deinen Türmen zu kontrollieren, sondern auch welche Macht die Türme auf dem 7. Rang haben. Alle Bauern beginnen ihr Leben auf dem 2. Rang (oder dem 7. Rang des Gegners) und auch in den letzten Stadien eines Spieles gibt es oft noch Bauern in ihrer Startposition. Wenn Du einen Bauern auf den 7. Rang stellst, setzt Du damit die Bauern Deines Gegners unter Druck und gewinnst hoffentlich einen mehr von ihnen.



Könige, Damen und Bauern

Nachdem Du NEUE PARTIE gedrückt hast und PG auf der Anzeige erscheint, ist der Computer, nachdem Du auf die DAME/GEWINN Taste gedrückt hast, bereit von der Position oben aus zu spielen, und zwar nur mit Königen, Damen und Bauern auf dem Spielfeld.

Die Dame ist die aktivste Figur und kann auf einem offenem Spielfeld mit großer Geschwindigkeit bewegt werden. Der wichtigste Rat, der die Dame betrifft, ist - sei vorsichtig. Überlege jeden Zug, den Dein Gegner mit seiner Dame machen kann, für den Fall, daß er Dir Probleme schaffen könnte. Hier kannst Du sehen, wie einfach es ist, einen mächtigen Zug einer Dame zu übersehen.

1 e2-e4 d7-d6?

Wenn dies eine normale Anfangsposition mit allen 32 Figuren auf dem Spielfeld wäre, würde dieser Zug völlig akzeptabel sein. In der Position oben allerdings ist er ein tödlicher Fehler, der einen Bauern verliert.

2 Dd1-h5

bedroht den Bauern auf h7.

2 ... h7-h6

3 Dh5-b5+

Egal, wie Schwarz dem Schach ausweicht, Weiß wird mit Db5xb7 antworten, und gewinnt leicht mit dem Vorteil seines extra Bauern.

Teil Vier— Fortgeschrittene Funktionen

25 Aufstellen einer Position

Manchmal möchtest Du vielleicht, daß Dein Computer ein Schachproblem löst, oder Du möchtest eine Position aufstellen, die Du in einem Buch oder einem Magazin gefunden hast, weil Du sehen möchtest, wie das Programm damit fertig wird.

Um die Figuren auf dem Spielfeld neu zu arrangieren, drücke zuerst die STELLUNGSEINGABE Taste. Das # Symbol erscheint, um anzuzeigen, daß der Computer im Programm zur Aufstellung ist. Solange dieses Symbol erscheint, kannst Du die folgenden Dinge tun:

(a) Um das Schachbrett abzuräumen, drücke die COMPUTER ZIEHT Taste, wenn auf der Anzeige "Cb" erscheint. Drücke dann COMPUTER ZIEHT erneut, um den Befehl zu bestätigen. (Wenn Du eine andere Taste oder ein anderes Feld drückst, wird der Befehl zurückgenommen.) Normalerweise wirst Du jetzt das Feld abräumen wollen, bevor Du etwas anderes machst, außer die Position, die Du aufstellen möchtest, ist nur leicht anders, als die, die Du im Moment auf dem Brett hast.

(b) Um die Figuren auf das Brett zu stellen, drücke die entsprechende "Figurentaste". Beachte, daß, solange das Symbol für "Weiß" erscheint, alle Figuren, die Du aufstellst, weiß sind. Um von weiß auf schwarz überzuwechseln, drücke die Weiß/Schwarz-Taste.

(c) Um ein bestimmtes Feld abzuräumen, drücke einfach auf das Feld, ohne vorher die Figurentaste zu drücken.

Wenn die Position fertig aufgestellt ist, drücke erneut die STELLUNGSEINGABE Taste, um aus dem Programm auszusteigen und zum normalen Spiel zurückzukehren. Du kannst jetzt die COMPUTER ZIEHT Taste drücken, damit der Computer den nächsten Zug spielt, oder Du kannst selbst einen Zug machen, und den Computer die andere Seite spielen lassen.

Wenn das Symbol für "Weiß" erscheint, wenn Du aus dem Programm zur Aufstellung aussteigst, ist Weiß an der Reihe, von der Position, die Du eingegeben hast, zu spielen. Bevor Du daher das Programm zur Aufstellung verläßt, ist es vielleicht notwendig, daß Du die Weiß/Schwarz-Taste drückst, um zur richtigen Farbe überzugehen.

Illegale Positionen

Wenn Du das Programm zur Aufstellung der Position verläßt, überprüft der Computer, ob

- (a) Jeder Spieler einen König hat;
- (b) der Spieler, der an der Reihe ist, nicht Schach gesetzt ist;
- (c) es keine Bauern auf dem ersten oder achten Rang gibt.

Eine illegale Position besteht diesen Test nicht. Man kann von so einer Position aus nicht weiterspielen. Um eine illegale Position anzuzeigen, erscheint “??” auf der Anzeige. Jetzt hast Du mehrere Möglichkeiten

- (a) Du kannst STELLUNGSKONTROLLE drücken, um die Standorte der Figuren zu überprüfen, und um herauszufinden, was Du falsch gemacht hast.
- (b) Du kannst STELLUNGSEINGABE drücken, um wieder in das Programm zur Aufstellung zu geraten, und um eine illegale Position zu ändern.
- (c) Wenn Du nicht verstehst, was Du falsch gemacht hast, oder Du die Position, die Du aufgestellt hast, verlassen möchtest, kannst Du einfach ein neues Spiel beginnen, indem Du die NEUE PARTIE Taste drückst.

Beachte: Du kannst nicht mit einem Turm, der auf das Spielfeld im Programm zur Aufstellung gebracht wurde, rochieren. Wenn Du eine Position schaffen möchtest, in der die Spieler das Recht zur Rochade haben, mußt Du so verfahren: Drücke zuerst die NEUE PARTIE Taste zweimal, um wieder in die Anfangsposition zurückzukehren. Dann wähle das Programm zur Aufstellung, indem Du die STELLUNGSEINGABE Taste drückst. Jetzt laß die Türme stehen, während Du die anderen Figuren arrangierst—indem Du sie einzeln vom Spielfeld nimmst und wieder hinstellst. Um Rochade mit einem bestimmten Turm unmöglich zu machen, nimm den Turm weg und stelle ihn wieder hin.

26 Lösen von Schachproblemen

Dein Computer kann Probleme lösen, die in vielen Schachrubriken in Zeitungen oder in Schachbüchern oder Magazinen beschrieben sind. Wenn Du solche Probleme siehst, haben sie meistens einen

Titel, der ungefähr so lautet: “Weiß ist am Zug und setzt matt in 2 Zügen”. Das bedeutet, daß der Spieler den nächsten Zug für Weiß finden muß, und nach diesem Zug muß einer gefunden werden, der ein Schachmatt bewirkt. Oder, anders gesagt, der erste Zug ist Teil der Lösung des Problems, und egal, wie Schwarz darauf reagiert, es wird immer durch den folgenden Zug von Weiß schachmatt gesetzt werden.

Dein Computer kann viele dieser Matt-in-2 Probleme lösen (mit Ausnahmen, z.B. es erfolgt eine Bauernverwandlung zu einem Turm, einem Läufer oder einem Springer, was höchst ungewöhnlich wäre).

Zuerst muß Du die Problemposition aufstellen, so wie es im vorigen Kapitel beschrieben ist. Versichere Dich, daß der Computer weiß, auf welcher Seite er spielt. Nachdem Du das Programm zur Aufstellung verlassen hast, wähle Stufe 72. Dann drücke die COMPUTER ZIEHT Taste, damit der Computer zu denken beginnt. Sobald er das Problem gelöst hat, zeigt er den ersten Teil der Lösung an. Nachdem Du diesen Zug auf dem Schachbrett wie gewöhnlich gemacht hast, kannst Du jetzt über eine Verteidigung gegen das Schachmatt nachdenken. Wenn Du dann einen Zug machst, setzt der Computer Dich schachmatt.

Wenn Du eine Position in Stufe 72 aufstellst, aber es gibt keine Möglichkeit, Dich in zwei Zügen schachmatt zu setzen, macht der Computer den bestmöglichen Zug.

27 Spielstile

Der Computer kann in 5 verschiedenen Stilen spielen:

Stil 1	Sehr passiv
Stil 2	Passiv
Stil 3	Normal
Stil 4	Aggressiv
Stil 5	Sehr aggressiv

Im sehr passiven Stil findest Du meistens, daß der Computer seine Figuren auf seiner Seite behält, und sie nicht gerne bewegt.

Im passiven Stil hat er immer noch die Tendenz, die Figuren auf seiner Seite zu behalten, aber nicht so ausgeprägt, wie im sehr passiven Stil.

Im normalen Stil spielt der Computer nicht ungewöhnlich passiv oder aggressiv. Dieser Stil ist meistens der härteste.

Im aggressiven Stil bevorzugt der Computer es, die Figuren mehr als gewöhnlich fortzubewegen.

Im sehr aggressiven Stil bevorzugt der Computer es, die Figuren noch mehr als im aggressiven Stil zu bewegen.

Um zu sehen, in welchem Stil Du gerade spielst, drücke auf die KÖNIG Taste. Auf der Anzeige siehst Du nun das Stilsymbol (das aus WEISS und SCHWARZ gleichzeitig besteht) und die momentane Stilnummer. Um den Stil zu ändern, drücke erneut auf die KÖNIG Taste - dadurch wird die Zahl immer um eins vergrößert (nach Stil 5 kehrt der Computer wieder zu Stil 1 zurück).

Wenn die erwünschte Zahl dargestellt wird, drücke eine andere Taste oder ein anderes Feld. Das Stilsymbol wird von der Anzeige gelöscht, und Du kannst weiterspielen.

28 Bewertung des Spiels

Wie gut ist Dein Schach? Messe Deinen Fortschritt!

Dein Computer kann einschätzen, wie gut Du als Schachspieler bist, indem er die Ergebnisse der von Dir gegen ihn geführten Spiele betrachtet. Deine Leistung in jedem Spiel wird mit einer Ziffer notiert (wenn Du es willst), und der Computer errechnet dadurch Deine durchschnittliche Wertung nach einer Anzahl von Spielen.

Unser spezielles Wertungssystem ist so entworfen, daß Du Deinen Fortschritt messen kannst. Es ist keine offizielle Wertung. Eine offizielle Wertung kann nur von einer örtlichen, nationalen oder internationalen Schachorganisation gemacht werden, und beruht auf Resultaten aus organisierten Schachturnieren.

Wie Du Deine neue Wertung herausfindest

Wenn Du Deine Leistung in einem bestimmten Spiel bewertet haben möchtest, mußt Du die folgenden Schritte ausführen, bevor Du ein neues Spiel beginnst:

Drücke die SPRINGER/WERTUNG Taste. Auf der Anzeige erscheint jetzt das Symbol für Wertung \updownarrow , gemeinsam mit Deiner früheren (durchschnittlichen) Wertung. Am Anfang ist das immer 1000. Dann drücke die:

DAME/GEWINN Taste, wenn Du das Spiel gewonnen hast - die Anzeige zeigt **1**

TURM/REMIS Taste, wenn das Spiel Unentschieden geendet hat - die Anzeige zeigt **=**

oder LÄUFER/VERLUST Taste, wenn Du das Spiel verloren hast - die Anzeige zeigt **0**

Dann drücke die SPRINGER/WERTUNG Taste, um Deine Eingabe zu bestätigen. (Wenn Du auf eine andere Taste drückst, wird Deine Eingabe gelöscht und die Wertung verschwindet von der Anzeige.)

Auf der Anzeige erscheint jetzt eine Ziffer, blinkend. Das ist die Wertung für die Leistung dieses bestimmten Spieles.

Wenn Du SPRINGER/WERTUNG erneut drückst, kannst Du eine andere, nicht blinkende Ziffer sehen, die Deine neue Gesamtwertung darstellt. Dazu wurden alle vorhergegangenen Spiele als auch die letzte ausgeführte Partie mit einbezogen. Wenn Du erneut die SPRINGER/WERTUNG Taste drückst, kannst Du zwischen der blinkenden und der statischen Ziffer umschalten, so oft Du möchtest. Um die Wertung von der Anzeige zu entfernen, um wieder zu normalen Spielbedingungen zurückzukehren, drücke eine beliebige Taste oder ein beliebiges Feld.

Du kannst auch Deine momentane Wertung während eines Spieles sehen, indem Du die SPRINGER/WERTUNG Taste drückst. Dies gibt die Wertung wieder, die Du hattest, bevor Du das momentane Spiel begonnen hast. Du kannst die Wertung von der Anzeige entfernen, indem Du irgendeine andere Taste außer DAME/GEWINN, TURM/REMIS oder LÄUFER/VERLUST drückst.

Beachte: Wenn jemand anderer mit Deinem Computer spielt, und Du möchtest nicht, daß seine Wertung in die Rechnung des Computers mit einbezogen wird, mußt Du aufpassen, daß weder die DAME/GEWINN noch die TURM/REMIS noch die LÄUFER/VERLUST Taste gedrückt wird, wenn Deine momentane Wertung angezeigt wird.

Deine Wertung kann nur verlässlich in Spielen, die unter normalen Bedingungen ausgetragen wurden, gemessen werden, und in denen Du keinen besonderen Vorteil oder Hilfe erhalten hat. Der Computer gibt Dir keine Wertung für Dein Spiel, wenn:

- (a) Du einen Zug zurückgenommen hast;
- (b) Du den Computer um einen Rat fragst;
- (c) Du den Computer unterbrichst, oder mit ihm Seiten tauscht;
- (d) Du Züge für beide Seiten machst;
- (e) Du von einer Position aus spielst, die Du selbst aufgestellt hast; oder
- (f) Du von der "Lehrfunktion" Gebrauch machst (siehe Kapitel 22).

Wenn Du in all diesen Fällen Deine Wertung wiedergeben möchtest, und auf die DAME/GEWINN, TURM/REMIS oder LÄUFER/VERLUST Taste drückst, wird die Wertung einfach von der Anzeige entfernt.

Beachte auch, daß Du Deine Wertung nicht wiedergeben kannst, wenn Du in der "CHAMPION" Spielart bist (siehe Kapitel 23)

Natürlich kannst Du schummeln, wenn Du möchtest, und dem Computer erzählen, daß Du gewonnen oder remis gespielt hast, wenn Du in Wahrheit verloren hast, aber, obwohl Du dadurch eine höhere Wertung bekommst, belügst Du Dich ja nur selber. Dieses Wertungssystem ist in Deinen Computer einprogrammiert worden, damit Du Deine eigenen Fortschritte verfolgen kannst, und die beste Art, das zu tun, ist dem Computer nach jedem Spiel die Wahrheit zu sagen. Du kannst dann das Ergebnis nach jedem Spiel aufschreiben, oder nach mehreren Spielen sogar eine Graphik machen.

Wertungssysteme wurden im Schachspiel seit den späten Fünfzigerjahren verwendet, um die Stärke der Spieler zu messen, und Dein Computer hat eine gut erprobte Methode in sein Programm eingebaut. Wenn Du Spiele gegen den Computer gewinnst, verbessert sich Deine Wertung, wenn Du verlierst, verschlechtert sich Deine Wertung.

Wenn das Spiel unentschieden endet, kann sich Deine Wertung verbessern (wenn Du schwächer als der Computer vor Spielbeginn eingeschätzt wurdest), oder sie verschlechtert sich (im umgekehrten Fall), oder sie bleibt gleich. Die Änderung Deiner Wertung hängt vom Ergebnis des Spieles ab, von dem Unterschied der Wertung zwischen Dir und dem Computer vor dem Spiel und von den totalen Bedenkzeiten.

Wie das Wertungssystem funktioniert

Das Grundprinzip des Wertungssystems ist sehr einfach. Nehmen wir an, Du und Dein Computer verwendet die gleichen Denkzeiten während eines Spieles, und Du gewinnst das Spiel. Da Du gewonnen hast, verbessert sich Deine Wertung. Um wieviel sie sich verbessert, hängt vom Unterschied in der Wertung zwischen Dir und dem Computer vor Spielbeginn ab.

Wenn Du vor Spielbeginn viel schlechter als der Computer eingeschätzt wurdest, wurde erwartet, daß der Computer Dich meistens schlagen wird. Also kannst Du eine Menge Punkte machen, wenn Du ihn schlägst. Wenn Du nur ein wenig schlechter eingeschätzt wurdest, machst Du weniger Punkte, wenn Du den Computer schlägst. Wenn Du besser als der Computer eingeschätzt wurdest, wird erwartet, daß Du den Computer oft schlagen wirst, und daher bekommst Du noch weniger Punkte, wenn Du es tust.

Natürlich, wenn Du gegen den Computer verlierst, werden Dir Punkte abgezogen. Wenn Du schlechter als der Computer vor Spielbeginn eingeschätzt wurdest, verlierst Du relativ wenig Punkte, wenn Du verlierst. Aber wenn Du viel höher als der Computer vor Spielbeginn eingeschätzt wurdest, verlierst Du mehr Punkte, wenn er Dich schlägt.

Nehmen wir jetzt an, Du benötigst viel mehr Zeit als der Computer für Deine Züge (oder umgekehrt). Wenn Du länger als der Computer brauchst, dann machst Du Dich eigentlich stärker als im letzten Beispiel, weil Du ja mehr denkst. Das Wertungssystem des Computers berücksichtigt das und wenn es Deine neue Wertung nach einem Spiel ausrechnet, überlegt er zuerst, ob Du oder der Computer länger nachgedacht habt, und wenn ja, dann um wie lange. Du kannst also extra Punkte in einem Spiel machen, in dem Du kürzer über Züge nachgedacht hast als der Computer, und Du erhältst weniger Punkte, wenn Du ein Spiel gewinnst, in dem Du länger über Deine Züge nachgedacht hast.

Was Deine Wertung bedeutet

Die folgende Auflistung zeigt Dir, in welcher Kategorie Du spielst:

Wenn Deine Wertung unter 800 Punkte liegt, bist Du ein absoluter Anfänger.

Zwischen 800 und 1000 Punkten bist Du ein Neuling.

Zwischen 1000 und 1200 Punkten liegst Du in der Mitte.

Zwischen 1200 und 1500 Punkten bist Du ein fortgeschrittener Spieler.

Ab 1500 Punkten bist Du bald schon zu stark für diesen Computer, und solltest evtl. über ein noch stärkeres Modell nachdenken.

Bedenke, daß wenn Du neue Batterien einlegst oder das Netzgerät anschließt, die Wertung des Computers auf 1000 Punkte zurückgesetzt wird.

29 Berühmte Meisterpartien

Im Speicher Deines Computers gibt es 40 klassische Partien, die von berühmten Meistern der Gegenwart und Vergangenheit gespielt wurden. Der Computer kann Dir diese Spiele Zug für Zug zeigen. Bevor er einen Zug für Weiß (den Gewinner) macht, hast Du die Gelegenheit, ihn zu erraten. Der Computer gibt Dir Punkte, je nachdem wie oft Du dafür brauchst.

Um dieses Programm zu nützen, stelle alle Figuren in ihrer Anfangsposition und drücke die NEUE PARTIE Taste. Wenn PG erscheint, drücke SPIELSTUFE. Es erscheint FG, gefolgt von einer Nummer zwischen 1 und 40, welche einem der Spiele zugeteilt ist. Du kannst die Nummer erhöhen, indem Du SPIELSTUFE drückst (wenn Du die Taste gedrückt hältst, beschleunigst Du diesen Vorgang). Nachdem Du 40 erreicht hast, erscheint wieder die Nummer 1.

Wenn auf der Anzeige die Nummer des Spieles erscheint, das Du durchspielen möchtest, drücke wieder die NEUE PARTIE Taste. Dadurch wird die Nummer vom Bildschirm gelöscht, und Du kannst nun die # und \updownarrow Symbole gemeinsam auf der Anzeige sehen.

Du kannst nun beginnen, den ersten Zug von Weiß zu erraten.

Drücke mit der Figur dorthin, wo Du glaubst, daß sie hingehört. Wenn Du recht hast, ertönt ein Piepton und in der Anzeige erscheint das "von" Feld. Wenn Du falsch geraten hast, hörst Du einen Fehlerton, auf der Anzeige erscheint ??, und Du kannst weiter raten.

Wenn Du das richtige "zu" Feld errätst, piept der Computer, zeigt den richtigen Zug an, und zeigt Dir dann Deine Wertung für diesen Zug auf der rechten Seite der Anzeige. Die Wertung hängt davon ab, wie oft Du das falsche Feld wählst, so wie die folgende Tabelle es zeigt:

Fehlerwertung	
0	10
1	8
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2

Wenn Du mehr als 6 Fehler machst, bekommst Du keine Punkte für den Zug, außer Du hast das richtige "von" Feld erraten. Dann bekommst Du einen Punkt.

Jetzt drücke auf eine Taste oder ein Feld, und der Computer zeigt = 3D = an, gefolgt von der prozentuellen Wertung für das Spiel bisher.

Drücke wieder eine Taste oder ein Feld, und die Anzeige zeigt Dir den nächsten Zug für Schwarz (den Verlierer). Mach diesen Zug, wie auch sonst, indem Du auf die "von" und "zu" Felder drückst. Dann erscheint das ♠ Symbol, und Du bist wieder an der Reihe, den nächsten Zug von Weiß zu erraten.

Immer, wenn Weiß oder Schwarz einen der "besonderen Züge" machen, die in Kapitel 10 beschrieben sind, erinnert Dich der Computer, den Zug auf die gewohnte Art zu vollenden. Beachte aber, daß wenn Weiß einen Bauern verwandeln darf, dieser hier immer zur Dame wird.

Wenn Du aufhören möchtest, die Züge für Weiß zu erraten, drücke die COMPUTER ZIEHT Taste (entweder bevor oder nachdem Du das “von” Feld erraten hast). Der Computer leitet Dich dann an, den richtigen Zug auszuführen oder zu vollenden. Für diesen Zug erhältst Du keine Punkte. Vielleicht willst Du die Züge gar nicht erraten; in dem Fall kannst Du einfach die COMPUTER ZIEHT Taste drücken, und der Computer führt Dir das Spiel vor.

Natürlich gibt es in guten Schachpartien oft mehr als nur eine Möglichkeit, einen guten Zug auszuführen. (Das ist vor allem am Anfang einer Partie der Fall; oder es gibt am Ende eines Spieles oft mehr als eine Möglichkeit, ein Schachmatt zu erzwingen).

Wenn Du in solchen Fällen einen “falschen” Zug machst, bedeutet das nicht, daß der Zug, den Du erraten hast, notwendigerweise falsch ist, und Du kannst zufrieden sein, wenn Du den richtigen Zug beim zweiten oder dritten Mal erraten hast. Das bedeutet natürlich, daß Du fast nie eine perfekte Wertung erzielen kannst, aber Du solltest Dich freuen, wenn Du einen guten Durchschnitt erlangst.

Zum Schluß, wenn ein Zug von Weiß gespielt wurde und Deine Wertung wiedergegeben wurde, hörst Du eine Anzahl von Tönen, und in der Mitte der Anzeige erscheint 10. Das bedeutet, daß das Spiel vorbei ist — entweder hat Weiß schachmatt gegeben, oder der schwarze Spieler hat kapituliert.

Am Ende eines Spieles, oder wenn Du bereit bist, einen Zug für Weiß auszuführen, hast Du die Möglichkeit, NEUE PARTIE zu drücken, so daß PG angezeigt wird. Du kannst dann COMPUTER ZIEHT drücken, um ein neues berühmtes Spiel zu beginnen, so wie oben beschrieben, oder Du kannst, wenn Du nicht mehr in dieser Spielart spielen möchtest, eine normale Partie Schach spielen, so wie in Kapitel 12 beschrieben.

Hier ist eine komplette Auflistung der berühmten Spiele, die Dir die Namen der Spieler und den Grund, warum sie aufgegeben haben, zeigt. (Die Notierung der Züge ist in “voller” algebraischer Weise, so wie es in Kapitel 24 erklärt ist.)

1 Anderssen-Kieseritzky

Schwarz wurde schachmatt gesetzt.

2 Anderssen-Dufresne

Schwarz wurde schachmatt gesetzt.

3 Kolisch-Paulsen

Schwarz kann 25Rf3-g3+ nicht aufhalten, und erzwingt ein Matt.

4 Steinitz-Chigorin

28...Ke5-f5 29 Qd4-f4 (oder 29 g2-g4) ist Matt.

5 Pillsbury-Winawer

Wenn Schwarz seinen angegriffenen Turm entfernt, erzwingt Weiß ein Matt mit 22 Qh6h8+ oder 22 Qh6-f8+.

6 Rubinstein-Teichmann

Schwarz ist matt gesetzt nach 26...Bd6xe7 27 Qf5-e6+ oder 26...Re8xe7 27 Qf5xf6 Bd6-b4 28 Rg1-h1 Re7-g7 29Qf6-e6+.

7 Alekhine-Grigoriev

Schwarz wurde schachmatt gesetzt.

8 Janowski-Chajes

26...Rh8xh7 27 Rd7xh7 ist matt.

9 Adams-Torre

Schwarz verliert seine Königin oder ist matt, zum Beispiel nach 23 ... Qb5xb7 24 Re1xe8+

10 Rubinstein-Hromadka

Schwarz verliert eine Figur, weil der Turm und der Springer gleichzeitig angegriffen werden.

11 Réti-Bogoljubow

Nach 25 ... Rd8xe8 26Qf5xf8+ oder 25 ... Bf8-e7 26 Qf5-f8+, ist Schwarz matt gesetzt.

12 Colle-Grünfeld

Wenn zum Beispiel 27 ... Bd5-e4 dann 28 Qh8-g7+ Kf7-e8 29 Qg7-g8 matt, oder 27...Bd5-e6 28 Bc8xe6+ und 29 Qh8xa8.

13 Capablanca-Spielmann

Nach zum Beispiel 26 ... Rf8xf4 27 Rb1xb6, macht Weiß seinen a-Bauern zur Königin.

14 Sämisch-Engel

Auf 26 ... Kh8-g8, spielt Weiß 27 Qh5-h7+ Kg8-f7 28 Bd3-g6 matt.

15 Capablanca-Havasi

Schwarz muß eine Figur verlieren; wenn 27 ... Rg8-d8 28 Nd5xb6 Nd7xb6, dann Rf7-h7+ Kh8-g8 30 Rc7-g7+Kg8-f8 31 Rh7-h8 matt.

16 Spielmann-Honlinger

Schwarz ist schachmatt gesetzt worden.

17 Alekhine-Asgeirsson

Schwarz ist schachmatt gesetzt worden.

18 Capablanca-Steiner

Schwarz ist schachmatt gesetzt worden.

19 Alekhine-Alexander

Schwarz hat keine Verteidigung gegen 28 g4-g5, und gewinnt den Springer, der gegen seine Dame und seinen König gesetzt ist.

20 Keres-Böök

Wenn 27 ... gewinnt Qd8xe7, 28 Bd2xd4+.

21 Spassky-Avtonomov

Weiß bedroht 22 Qf6-g7 matt und 22 Nf5-e7+, und gewinnt dabei die Dame, Schwarz kann es nicht verhindern.

22 Keres-Unzicker

Nach 27 ... Kg8-h8 29 Rc-g4 Qg7-a1+ 30 Kg1-h2, die Drohung von 31 Rf5-f8 ist entscheidend.

23 Tal-Larsen

Weiß gewinnt eine Figur in Hinsicht auf 24 ... Nf6xd7 25 Rd1xd7 Rd8xd7 26 Qc3xh8+.

24 Fischer- Benko

Weiß hat einen eindeutigen Materialvorteil (Königin gegen Turm).

25 Tal-Smyslov

Schwarz hat einen Austausch und einen Bauern weniger.

26 Stein-Osnos

Weiß droht 25 Rd6-d8 mit matt, was Schwarz nicht ohne erheblichen Materialverlust verhindern kann.

27 Spassky-Bronstein

Nach 23 ... Kh7-h8 24 Rfxf8+ und 25-g6+, und 25 Be5-g6+, oder 23...g7-g6 24Rf1xf8 und 24 Qe4xg6+, ist Schwarz matt oder verliert seine Dame.

28 Fischer-Geller

Weiß schlägt jede Figur, die zwischen seine Dame und den schwarzen König kommt, und hat einen Turm und einen Läufer mehr.

29 Petrosian-Korchnoi

Nach 21 ... Qb8xa8, 22 Qb3-e6 gewinnt: 22 ... Bd6-e7 23 Nd4-c6, oder 22 ... Qa8-b8 23 Nd4-c6 Qb8-c7 24 Nc6-e7.

30 Spassky-Evans

Schwarz wird im nächsten Zug matt gesetzt.

31 Stein-Liberzon

25 ... Bg7xh6 wird bei 26 Rh1xh6+Kh8-g7 27 Rh6-h7+Kg7xf6 28 Rd8xf8 matt gesetzt.

32 Fischer-Gligoric

Schwarz verliert zwei Figuren.

33 Stein-Uhlmann

Schwarz muß seine Dame für einen Läufer verlieren, und bleibt mit einem Springer gegen einen Turm und zwei Bauern.

34 Zaitsev-Storoshenko

Schwarz wird schachmatt gesetzt.

35 Kasparov-Kengis

Wenn 23 ... Qe6xe4, dann Ng4xf6+ Rf8xf6 25 Qa1xf6, gefolgt von matt auf g7.

36 Kasparov-Korchnoi

Auf 28 ... Kf8-g7 oder 28 ... Kf8-e7, ist Schwarz matt durch 29 Qf3-f8.

37 Kasparov-Marjanovic

23 ... Kh8-g7 24 Ne7-f5+ g6xf5 25 Qh4-h6 (oder 24 Qh4-h6+ Kg7xf6 25 Bf4-g5) ist matt.

38 Kasparov-Ligterink

Schwarz hat den Austausch für unangebrachte Kompensation verloren; wenn 24 ... Be7-f6, dann 25 Rb1-b7 greift den Springer und den f7 Bauern an.

39 Kasparov-Petrosian

Nach 24 ... Qe7xc5 25 Rd1xd8+ Qc5-f8 26 Rd8xf8+ Kg8xf8 27 Rc1-c7, Weiß gewinnt einen Bauern und hat einen großen Vorteil in der Aufstellung.

40 Kasparov-Murey

Schwarz hat die Qualität und drei Bauern weniger.

Fehlerbeseitigung

Dein Computer ist auf einem sehr hohen Niveau produziert und programmiert worden und es ist unwahrscheinlich, daß er einen Fehler hat. Wir haben in der Vergangenheit festgestellt, daß fast alle sogenannten “Fehler” daher rührten, daß ein Spieler unabsichtlich auf eine falsche Taste gedrückt hat oder eine Figur auf ein falsches Feld bewegt hat, wodurch später im Spiel es so aussah, als würde der Computer sich anders verhalten, als man erwarten würde.

Der häufigste “Fehler”, den man bei Schachcomputern antrifft ist, daß der Benutzer etwas falsch gemacht hat, und, ohne es zu bemerken, den Computer beschuldigt!

Oft entsteht ein solcher “Fehler”, weil der Benutzer mißverstanden hat, wie die Figuren sich bewegen. Du solltest in einem solchen Fall vielleicht nochmals die Kapitel “Lerne Schach” lesen.

Für den Fall, das Dir ein Problem begegnet, wenn Du Deinen Computer benützt, haben wir dieses Fehlerverzeichnis erstellt.

Die Anzeige zeigt nichts an

Wenn nichts auf der Anzeige steht, und der Computer reagiert nicht auf das Drücken einer Taste, oder das Drücken einer Figur auf ein Feld:

1 Wenn Du ein Netzgerät verwendest, vergewissere Dich, daß der Adapter über die richtige Spannung und Polarität verfügt, so wie es auf der Unterseite des Geräts beschrieben ist.

Vergewissere Dich auch, daß der Adapter richtig an den Computer angeschlossen ist, und in die Steckdose eingesteckt ist (überprüfe, ob die Steckdose funktioniert).

2 Wenn Du Batterien verwendest, vergewissere Dich, daß diese fest von den Klammern festgehalten werden, und daß die positiven Seiten der Batterien richtig liegen. Wenn Du die Batterien schon lange verwendet hast, könnte es sein, daß sie leer sind, und Du sie ersetzen muß.

3 Wenn die Batterien oder das Netzgerät in Ordnung erscheinen, kann es sein, daß der Computer von elektrostatischen Kräften beeinflußt wurde, die ihn zum “Abschalten” gebracht haben.

Führe ein dünnes Objekt in das RESET-Loch (die Öffnung zur Wiedereinstellung) ein und drücke es einmal fest.

Der Computer weigert sich, einen Zug zu machen

Wenn der Computer richtig funktioniert hat, sich aber dann weigert, einen Zug zu machen:

- 1 Wenn das Symbol für die Farbe des Computers (WEISS oder SCHWARZ) blinkt, denkt er noch nach. Habe Geduld, wenn es Dir möglich ist, oder drücke die COMPUTER ZIEHT Taste. Der Computer vollendet seinen Zug dann auf die ihm bisher am besten erscheinende Möglichkeit.
- 2 Wenn das Symbol für Deine Farbe (WEISS oder SCHWARZ) erscheint, denkt der Computer, daß Du Deinen letzten Zug noch nicht vollendest. Vergewissere Dich, daß alle Figuren so auf dem Brett stehen, wie der Computer es in seinem internen Speicher sieht. Dazu kannst Du das Programm zum Überprüfen der Positionen aktivieren (siehe Kapitel 16).

Wenn alle Figuren auf der gleichen Position sind, wie der Computer es glaubt, bist Du noch immer an der Reihe, einen Zug zu machen.

Der Computer weigert sich, Deinen Zug anzunehmen

Wenn Du einen Zug machst, aber der Computer weigert sich, diesen Zug anzunehmen:

- 1 Vergewissere Dich, daß Du Deinen Zug vollendet hast, indem Du auf das "zu" Feld drückst. Wenn der Computer sagt : "Ihr Zug ist nicht legal", drücke die WARUM? Taste für eine Erklärung.
- 2a Wenn Du rochiert hast, vergewissere Dich, daß Du nicht nur den König, sondern auch den Turm bewegt hast (siehe Kapitel 10).
- 2b Wenn Dein Zug ein en passant Schlagen war, vergewissere Dich, daß Du den schlagenden Bauern richtig bewegt hast, und daß Du auch auf das Feld des geschlagenen Bauers gedrückt hast, bevor Du ihn vom Spielfeld nimmst (siehe Kapitel 10).

- 2c Wenn Dein Zug einen Bauern verwandelt hat, vergewissere Dich, daß Du auf das Umwandlungsfeld mit der neu verwandelten Figur gedrückt hast (siehe Kapitel 10).
- 2d Wenn das Schachsymbol + erscheint, hat Dich der letzte Zug des Computers Schach gesetzt. Vergewissere Dich, daß Dein nächster Zug dies wieder abwendet.
- 2e Wenn das Schachsymbol nicht erscheint, überprüfe, ob Dein Zug Deinen König Schach setzt, indem Du entweder den König zu einem vom Gegner angegriffenen Feld bewegst oder etwas von einem Feld wegbewegst, wo es einen Angriff einer gegnerischen Figur auf Deinen König abwendet.
- 2f Wenn das # Symbol erscheint, ist der Computer im Programm zur Aufstellung. Du hast dieses Programm vielleicht absichtlich aktiviert, und es dann nicht mehr verlassen, oder Du hast die STELLUNGSEINGABE Taste unabsichtlich gedrückt. Lies noch mal Kapitel 25, um zu lernen, wie man das Programm verläßt.

Kennst Du die Spielregeln?

- 1 Vergewissere Dich, daß Dein Zug nicht gegen eine Regel verstoßen hat. Wenn Du Zweifel hast, lies nochmals die Teile des Kapitels 1 (Lerne Schach), die auf das mögliche Verstoßen Deines Zuges gegen die Regeln zutreffen.

Wenn Du glaubst, der Computer "schummelt"

Wenn der Computer einen Zug macht, von dem Du glaubst, daß er gegen die Regeln verstößt:

- 1 Vergewissere Dich, daß alle Figuren auf dem Feld dort stehen, wo der Computer es in seinem eingebauten Speicher sieht. Dazu kannst Du das Programm zum Überprüfen der Positionen verwenden (siehe Kapitel 16). Wenn alle Figuren dort stehen, wo der Computer es glaubt, bedeutet das nicht, daß er nicht funktioniert, sondern Du hast wahrscheinlich eine der Spielregeln mißverstanden (lies noch mal Kapitel 1— besonders wenn der Zug des Computers eine Rochade, ein en passant Schlagen oder eine Bauernverwandlung war)

- 2 Drücke die COMPUTER ZIEHT Taste, um zu sehen, ob der Computer einen neuen Zug zur Beantwortung macht. Wenn ja, weißt Du, daß er richtig funktioniert. Dann kannst Du die Möglichkeit zum Zurücknehmen eines Zuges anwenden (siehe Kapitel 17), und suche Dir einen Zug aus, um das Spiel fortzusetzen.

Es gibt keinen Ton

Wenn Du keinen Ton hören kannst, wenn Du auf die Tasten drückst:

Drücke die TON EIN /AUS Taste, um zu versichern, daß der Ton eingeschaltet ist.

EG KONFORMITÄTS-BESCHEINIGUNG

Hiermit wird vom Hersteller bescheinigt, daß das Produkt

KARPOV SCHACHPARTNER MIT SPRACHFUNKTION

folgenden EG-Bestimmungen entspricht:

Elektromagnetische Kompatibilität (EMC) Standards

EN 50081-1 : 1992 EN55022B

Bitte bewahren Sie diese Anleitung sorgfältig auf, Sie enthält wichtige Informationen über das Gerät.

Diese Bedienungsanleitung wurde sorgfältig erstellt und auf Richtigkeit der Inhalte geprüft. Sollten wider Erwarten dennoch Fehler enthalten sein, läßt sich daraus kein Reklamationsgrund für das eigentliche Gerät ableiten. Änderungen und Irrtum vorbehalten.

Die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung, auch in Auszügen, ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung untersagt.

Copyright © 2004, MILLENNIUM 2000 GmbH, München.

PRODUKT-SPEZIFIKATION SPRECHENDER SCHACHMEISTER

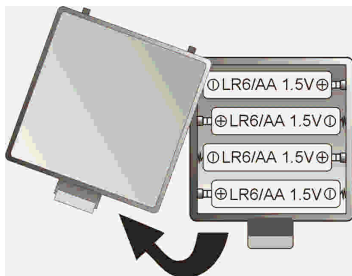
Modell-Nr.:	M119, M137, M140, M145 je nach Ausf.
Microprozessor:	8-bit Single Chip
Speicher (ROM):	256 KByte
Display:	Vierstellige LCD-Anzeige
Eigenschaften:	Sprachausgabe Drucksensorbrett LCD-Display zeigt Züge und andere Informationen an Stellungskontrolle und Stellungsaufbau Zugrücknahme Stellungsspeicher Denkt auch, wenn Gegner am Zug ist Erkennt Remis durch 50-Züge-Regel, 3-fache Stellungswiederholung und Patt Bauernumwandlung, Rochade und En Passant möglich Tonsignal zur Anzeige von Zügen Trainingsfunktionen integriert
Batterieversorgung:	4 x 1,5 Volt (AA oder AAA-Batterien) <i><u>Wichtig:</u></i> Bitte verwenden Sie keine wiederaufladbaren Batterien!
Reset-Schalter:	Startet den Computer neu und löscht den Speicher. Der Reset-Schalter befindet sich auf der Unterseite des Gerätes. Die Betätigung des Reset-Schalters kann nötig sein nach elektrostatischen Entladungen oder anderen elektrischen Störungen.

Zur Beachtung: Dieses Produkt kann durch elektrostatische Entladungen, starke elektromagnetische Felder oder andere elektrische Störungen beeinflusst werden, obgleich eine Fehlfunktion unter solchen Bedingungen nicht bedenklich ist. Der Reset-Schalter ist integriert, um in diesen Fällen wieder zum normalen Spiel zurückkehren zu können.

**Dieses Gerät entspricht den EMC Anforderungen
gemäß den Richtlinien 89/336/EEC.**

BATTERIEN EINLEGEN:

- Legen Sie das Gerät mit der Rückseite nach oben auf eine flache Unterlage (z.B. einen Tisch).
- Öffnen Sie das Batteriefach, indem Sie mit auf den Verschuß drücken und die Klappe hochheben. Wenn Sie die Batterien einlegen, achten Sie sorgfältig darauf, daß die Plus-Pole jeder einzelnen Batterie an den + Zeichen innerhalb des Batteriefachs anliegen.
- Schließen Sie den Deckel des Batteriefachs.



WICHTIGE HINWEISE:

- BITTE NUR BATTERIEN DES EMPFOHLENE TYPUS UND KEINESFALLS ALTE UND NEUE BATTERIEN ZUSAMMEN VERWENDEN.
- BITTE **KEINE AUFLADBAREN BATTERIEN** (NICD) VERWENDEN..
- BATTERIEN SOLLTEN NUR VON ERWACHSENEN EINGELEGT WERDEN.
- BATTERIEN AUSSCHLIESSLICH MIT DER **RICHTIGEN POLARITÄT** (+ ODER -) EINLEGEN.
- LEERE BATTERIEN SIND BALDMÖGLICH ZU ENTFERNEN
- DIE BATTERIEKLEMMEN DÜRFEN NIEMALS KURZGESCHLOSSEN WERDEN.
- BITTE WERFEN SIE VERBRAUCHTE BATTERIEN NICHT EINFACH IN DEN HAUSMÜLL, SONDERN GEBEN DIESE AN EINER VERWERTUNGSSTELLE FÜR SONDERMÜLL AB. HELFEN SIE MIT, DIE UMWELT ZU SCHONEN!