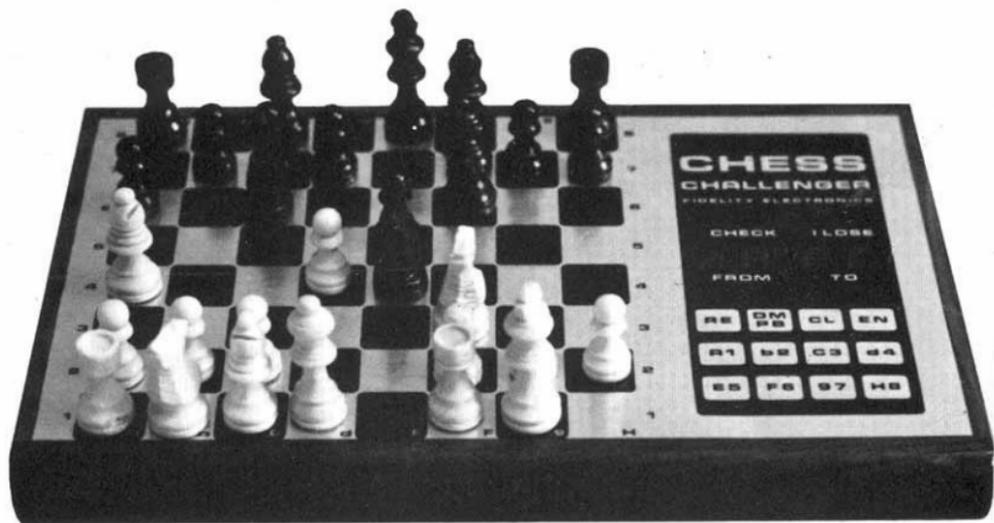


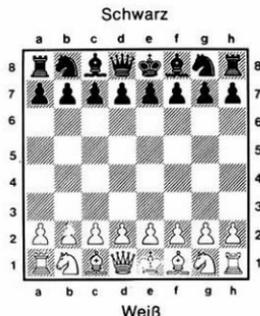


mi-service GmbH

Chess- Challenger 10 C



Das Schachbrett



Das Schachbrett besteht aus 64 Feldern – davon 32 weiße (helle) und 32 schwarze (dunkle). Es muß immer so liegen, daß das rechte Eck-Feld vor jedem Spieler weiß ist. Jedes einzelne Feld hat eine eigene Bezeichnung, bestehend aus einem Buchstaben und einer Ziffer. Die Bezeichnungen ergeben sich aus dem Kreuzungspunkt der senkrechten Linien (Buchstaben A – H) und der waagrechtchen Reihen (Ziffern 1 – 8). Die Felder heißen also z.B. B3, G7, E2 etc..

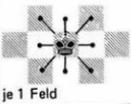
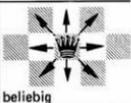
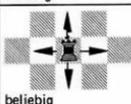
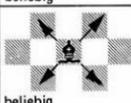
Die Spielfiguren Jeder Mitspieler hat 16 Figuren. Wer mit den weißen spielt, fängt an. Die 16 Figuren teilen sich auf in: 8 Bauern und 8 Offiziere, letztere wiederum in: 2 Türme, 2 Läufer, 2 Springer (Pferde), 1 Dame und 1 König. Die Grundstellung auf dem Schachbrett sehen Sie auf der folgenden Skizze.

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

Das Ziel beim Schachspiel ist, den gegnerischen König „matt“ zu setzen.

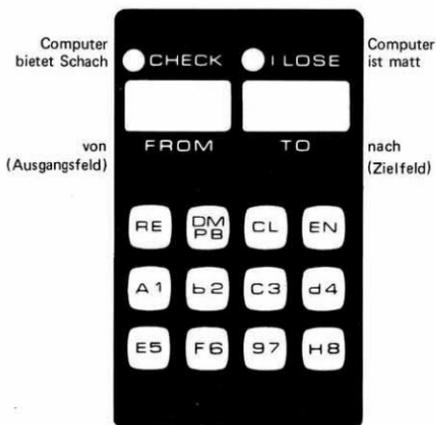
Die Spielzüge sind je nach Figur verschieden. Jede von einer Figur erreichbare gegnerische Figur darf geschlagen werden. Ausnahme: der König (er darf nur „matt“ gesetzt werden). „Geschlagen“ heißt: Die Figur nimmt den Platz der gegnerischen Figur ein. Die gegnerische Figur wird vom Feld genommen. „Erreichbar“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

Die Spielfiguren

	Figuren-Code bei der Spielstandskontrolle	Bewegungsmöglichkeiten
	C	 je 1 Feld
	A	 beliebig
	8	 beliebig
	6	 beliebig
	4	 je 1 Feld (2)
	2	 ziehen schlagen Grundstellung je 1 Feld (2)

Die Figuren des Spielers sind mit „E“ gekennzeichnet

Die Bedienungselemente



Computer bietet Schach

Computer ist matt

von (Ausgangsfeld)

nach (Zielfeld)

- RE = Spielanfang, neue Partie
- DM/PB = Doppelfunktionstaste = 1. Diverse Merkmale (Doppelzug)
2. Problemeingabe
- CL = Doppelfunktionstaste = 1. Löschtaste
2. Programmwahl von 1–10
- EN = Doppelfunktionstaste = 1. Zueingabe
2. Spielstandskontrolle
- A1–H8 = Koordinatenkennzeichnung, Figurenkodierung

Die Bedeutung der Anzeige-Symbole



Koordinaten-
ausgangsposition
From = von



Koordinaten-
Zielfosition
To = nach



unmöglicher Zug-
fehlerhafte Eingabe
oder Regelverstoß



Computer für das
Eingeben (nach Löschen)
bereit



Doppelzug



Problem



Computer überlegt
Angriffszug



Computer überlegt
Verteidigungszug



d 1 = Koordinaten
der eingetippten
Dame
Symbol für die
Eingabe der
weißen Dame (E1)



E 8 = Koordinaten
des eingetippten
Königs
Symbol für die Ein-
gabe des schwarzen
Königs (3)

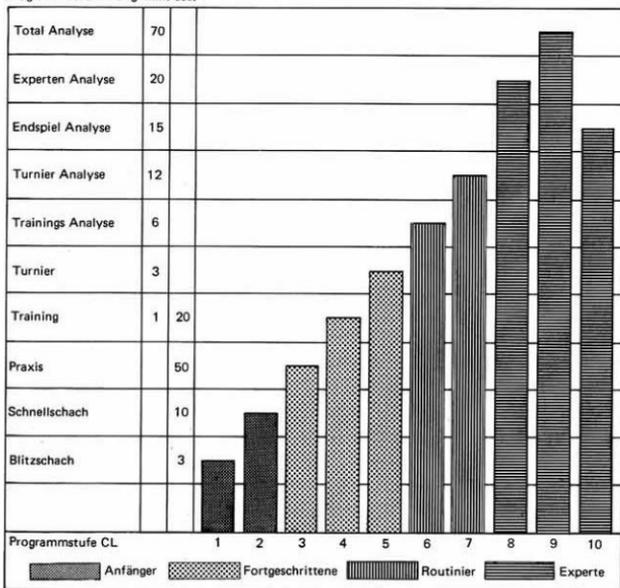
Die Programmwahl

Sobald Sie den Computer an die Netzstromversorgung angeschlossen haben, leuchtet im Anzeigefenster CL 1 auf. Die Programmstufe 1 ist damit bereits eingestellt.

Durch die Taste CL können Sie nun je 1 Stufe erhöhen, bis Sie bei Stufe 10 angelangt sind. Dann beginnt wieder CL 1.

Zeit

Programmbezeichnung min. sec.



Die Farbwahl und Eingabe der Züge

1. Der Spieler beginnt mit weiß



Eröffnungszug z.B. E 2 E 4 wenn Sie den Königsbauern einen Doppelschritt nach vorne auf dem Brett gesetzt haben, so müssen Sie nun mittels der Tastatur dem Computer die Ausgangs- und Zielposition der von Ihnen bewegten Figur mitteilen.

In diesem Falle von E 2 nach E 4. Da die Tasten eine Doppelfunktion haben, bei welcher zuerst der Buchstabe und dann die Zahl reagiert, lautet die korrekte Eingabe

Taste E 5	für	E
Taste B 2	für	2
Taste E 5	für	E
Taste D 4	für	4

Wenn Sie Ihre Eingabe auf der Digitalanzeige kontrolliert haben, geben Sie durch Taste EN diesen Zug ein.

Der Computer antwortet mit seinem Gegenzug. Sie setzen seine Figur und nachdem Sie einen neuen Zug überlegt haben, geben Sie diesen wieder wie vorher beschrieben ein.

2. Der Computer beginnt mit weiß

Drücken Sie erst DM/PB dann EN

Der Computer wird daraufhin seinen Eröffnungszug für weiß anzeigen.

3. Der Computer beginnt „perspektivisch“

Eine Variante für Spieler, denen die Einhaltung der Notationen weniger wichtig erscheint.

Der Vorteil gegenüber 2. liegt darin, daß die eigenen Figuren in der gewohnten Richtung ziehen.



Wenn Sie nach Einstellen der Programmstufe die Taste EN drücken, stellt der Computer die Figuren in seinem Speicher für weiß in den Reihen 7 und 8 auf und zwar so, daß die weiße Dame auch wieder auf einem weißen Feld steht. Der Computer eröffnet gleiches das Spiel mit einem Zug, Sie antworten wie unter 1. beschrieben.

Spezialzüge

Die Rochade ist der einzige Zug beim Schachspiel, bei dem **zwei** Figuren bewegt werden dürfen, und zwar der **König** und der **Turm**. Diese Doppelbewegung ist wie folgt festgelegt: Der **König** macht einen Doppelschritt in Richtung zum **Turm**. Dann überspringt der **Turm** den **König** so, daß beide Offiziere nebeneinander zu stehen kommen. Bedingungen für die Rochade sind:

- König und Turm dürfen noch nicht gezogen worden sein.
- Die Felder zwischen König und Turm dürfen von keiner Figur besetzt sein.
- Weder König noch die Felder, die er beim Rochieren überschreitet, dürfen zum Zeitpunkt der Rochade bedroht sein.

Die Rochade ist sowohl nach der linken als auch nach der rechten Seite möglich. Handelt es sich um die **Damen-Seite**, spricht man von der **großen Rochade**, dementsprechend bei der anderen Seite von der **kleinen Rochade**.

Jeder Spieler hat nur einmal die Möglichkeit zur Rochade.

Wollen Sie mit **weiß** spielend kurz oder lang rochieren, so tippen Sie **E1 G1** oder **E1 C1** ein.

Rochiert der Computer mit **schwarz**, so zeigt er dies durch entsprechend **E8 G8** oder **E8 C8** an.

Der **Turm** wird bei diesem Manöver nicht ausdrücklich angesprochen und muß den Regeln entsprechend von **H1** nach **F1**, **A1** nach **D1** bzw. **H9** **F8**, **A8** **D8** gestellt werden.

Stellung König und Turm vor Rochade



schwarze kurze Rochade



weiß lange Rochade

Das Schlagen „en passant“ ist nur zwischen Bauern möglich und hier auch nur in einer ganz bestimmten Situation: Ein Bauer, der von seinem Grundfeld aus im Doppelschritt ein von einem gegnerischen Bauern besetztes Feld passiert, kann von diesem geschlagen werden – und zwar so, als wäre er nur einen Schritt vorwärts gezogen. Anders gesagt: Der von der Grundlinie im Doppelschritt herauskommende Bauer stellt sich neben einen gegnerischen Bauern

auf gleiche Höhe. Nun kann der gegnerische Bauer auf das Feld hinter den herauskommenden Bauern ziehen und diesen wegnehmen. Das **En-passant-Schlagen** ist kein Zwang, sondern ein **Recht**, von dem der Gegner allerdings sofort Gebrauch machen muß, denn mit dem nächsten Zug erlischt dieses Recht. Z.B. Ihr weißer Bauer steht in der 5. Reihe und der Computer begegnet Ihnen auf der angrenzenden Linie mit seinem Bauern durch Doppelschritt von der 7. Reihe, so können Sie im direkt darauffolgenden Zug „en passant“ schräg hinter diesen Bauern ziehen und ihn gleichzeitig schlagen, z.B. **D4 D5**, **C7 C5** en passant = **D5 C6**.



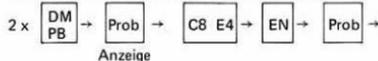
Die Bauernumwandlung

Hat ein Bauer die gegnerische Grundlinie erreicht, so wird er zum **Offizier** umgewandelt. Der Computer ist darauf programmiert, automatisch die Wandlung in die stärkste Figur – die **Dame** – vorzunehmen.

Sollten Sie es vorziehen, mit einer anderen Figur im darauffolgenden Zug weiterzuspielen, so drücken Sie **2 mal** die **Doppelfunktionstaste DM/PB**, so daß auf der Anzeige „Prob“ erscheint. Nehmen wir an, Sie wollen Ihre Dame, die sich augenblicklich noch auf dem Verwandlungsfeld „C8“ befindet, in einen Springer umwandeln. So tippen Sie gleich die Koordinate **C8 E4** ein, wobei **C8** das betreffende Feld kennzeichnet, **E** die weiße Farbe und **4** die Codezahl für einen Springer. Durch darauffolgendes **Drücken der Eingabetaste EN** wird die Umwandlung im Computer gespeichert. Entsprechend dem Figurencode, siehe Spielstandskontrolle, gehen Sie auch bei den anderen gewünschten Figuren vor.

Wenn Sie nun nochmal die **Doppeltaste DM/PB** betätigen, wird die Anzeige mit **00 00** für die Eingabe des nächsten gewünschten Zuges freigegeben. Die Partie kann fortgesetzt werden.

So sieht der Eingriff in Symbolen dargestellt aus:



→

DM
PB

 →

0000

 oder

d o u b

 Der nächste Zug kann eingegeben werden

Korrekturen und Kontrollen

Löschung falsch eingegebener Daten

Sollten Sie einen Spielzug verkehrt eingetippt, aber noch nicht gespeichert haben, so können Sie diese Daten durch die Taste CL wieder löschen.

Ein Zug, der jedoch durch die EN-Taste bereits eingegeben wurde und die Antwort des Computers ausgelöst hat, ist nicht mehr zurückzunehmen (berührt = geführt).

Es ist jedoch möglich, gegen diese Regeln zu verstoßen und die Partie unter Zurücknahme des letzten Zuges oder auch anderer Veränderungen fortzuführen.

Nicht angenommene Daten

Der Computer hält sich genau an die Schachregeln und akzeptiert auch nur solche Züge, die diesen entsprechen.

Sollte der Computer als Antwort auf einen Ihrer Züge mit 4 Strichen reagieren, war Ihr Zug gegen die Regeln.

Es mag natürlich auch sein, daß Sie sich lediglich bei der Eingabe vertippt haben. Geben Sie den korrekten Zug einfach neu ein und der Computer antwortet normal.

Handelt es sich jedoch nicht um einen Eingabefehler, dann überprüfen Sie anhand der Spielstands-Kontrolle, ob Sie einen Zug auf dem Brett auszuführen vergessen, oder die Figur auf ein anderes Feld gestellt als eingegeben haben.

Sollten Sie nach einem erkannten Fehler die Partie aufgrund der versehentlich herbeigeführten Situation nicht mehr weiter spielen wollen, sondern den Spielstand lieber analog der auf dem Brett befindlichen Stellung als Ausgangsbasis wünschen, programmieren Sie den Computer gemäß der Anleitung aus „Analysen und Schachaufgaben“.

Spielstands-Kontrolle

Besonders in der Anfangszeit empfiehlt es sich, zwischendurch zu überprüfen, ob die Stellung der Figuren auf dem Spielfeld mit der des Computers übereinstimmt.

Während Sie am Zug sind, können Sie jederzeit die dazu vorgesehene Taste EN drücken:

Im linken Anzeigefenster erscheint die Feldbezeichnung (z.B. A1, B1, C1 etc.), im rechten Fenster erscheint dazu der Figuren-Code:

Bauer	=	2	Springer	=	4
Läufer	=	6	Turm	=	8
Dame	=	A (1)*	König	=	C (3)*

Ihre eigenen Figuren sind mit E gekennzeichnet. Bei Schachproblemen verwendet der Computer diese Kennzeichnung für die weißen Figuren.

*Diese zwei Figuren werden bei diesem Modell beim Eintippen von Problemen und Spielstandsveränderungen durch 1 (Dame) und 3 (König) ersetzt!

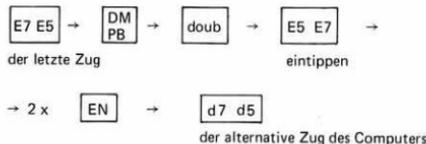
Spielstandsveränderungen

A) Die Zurücknahme eines Zuges

Die Möglichkeit des Spielers, einen Zug zurückzunehmen, besteht, wenn bei dem vorausgegangenen Zug keine Figur geschlagen wurde, sowohl für die weißen als auch für die schwarzen Figuren.

Nehmen wir an, Sie wollen nach den Anfangszügen 1.E2 E4 und E7 E5 (Computer) den ursprünglichen Bauernzug des Computers stornieren und ihn anstelle dessen einen anderen ausführen lassen. Zu diesem Zweck muß zunächst die Doppelfunktionstaste DM/PB gedrückt werden. Auf der Anzeige leuchtet „doub“ auf. Dann tippen Sie E5 E7 ein und betätigen 2mal die Taste EN. Der schwarze Bauer wird dadurch vom Feld E5 zurückgenommen und auf das Ausgangsfeld E7 gestellt. Der Computer führt nun einen alternativen Zug aus, z.B. 1. . . d7 d5. Die Partie kann dann wie gewohnt fortgesetzt werden.

So sieht der Vorgang vereinfacht aus:



B) Wiedereinsetzen von Figuren

Soll die Spielsituation verändert werden, daß geschlagene Figuren wieder auferstehen, oder vorhandene Figuren wieder eliminiert werden, so ist zunächst die Doppelfunktionstaste DM/PB 2mal zu drücken, so daß auf der Anzeige das Symbol „PROB“ erscheint.

Nehmen wir an, Sie als Weiß wollen nach den Anfangszügen 1. E2 E4 E7 E5, 2. g1 F3 b8 C6, 3. F3 E5 C6 E5 Ihren offensichtlich fehlerhaften dritten Zug F3 E5 zurücknehmen. Drücken Sie zuerst einmal die Doppeltaste DM/PB, so daß auf der Anzeige das Symbol „doub“ aufleuchtet. Nun können Sie den schwarzen Springer, wie bei der einfachen Zurücknahme des Zuges bereits beschrieben, durch das Eintippen von E5 C6 und 1x EN auf sein Ausgangsfeld zurückfordern.

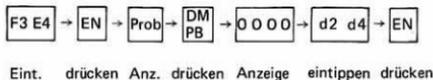
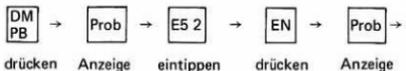
Um den bereits verschwundenen schwarzen Bauern E5 und den weißen Springer F4 wieder auferstehen zu lassen, betätigen Sie abermals die Taste DM/PB, bis auf der Anzeige „Prob“ erscheint.

Durch das einfache Eintippen von E5 2 und EN; (E5 als Koordinaten für den schwarzen Bauern und 2 für seinen Code) anschließend geben Sie dann F3 E4 und EN ein; (F3 als Koordinaten für den Springer, E für weiß und 4 als Code für den

Schachaufgaben

Springer). Die ursprüngliche Stellung nach 1. E2 E4 E7 E5, 2. (S)g1 F3 (S)b8 C6 ist somit wieder erreicht.

Nach dem nochmaligen Drücken von DM/PB erscheinen auf der Anzeige 4 große Nullen. Das ist eine Aufforderung des Computers für die Eingabe des nächsten Zuges. z. B. d2 d4 und die Partie kann fortgesetzt werden. So wird der Vorgang vereinfacht dargestellt:



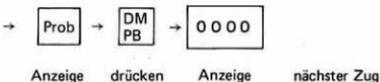
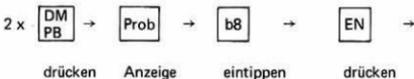
Nach Abschluß empfiehlt es sich, mittels EN-Taste den neuen Spielstand nochmals zu überprüfen.

C) Löschen von Figuren

Durch das zweimalige Betätigen der Doppeltaste DM/PB, so daß auf der Anzeige „Prob“ erscheint, kann man auch jede beliebige Figur vom Feld entfernen.

Wollen Sie beispielsweise einen schwarzen Springer vom dem Feld „b8“ verschwinden lassen, brauchen Sie nur die dementsprechende Feldbezeichnung (in unserem Falle b8) einzugeben, nochmals EN drücken und die betreffende Figur wird vom Computer automatisch entfernt. Dann betätigen Sie nochmals die Doppeltaste DM/PB und der Computer ist wieder aufnahmebereit.

Der Vorgang in der Computersprache:



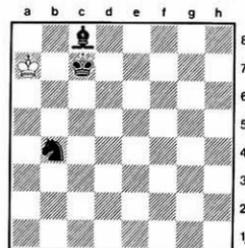
Jede Programmstufe geht von der Grundaufstellung aus, weiß 1–8, schwarz 8–1.

Nachdem die Programmstufe eingestellt ist, in welcher der Computer ein Problem lösen soll, ist zunächst DM/PB zu drücken bis PROB erscheint. . .

. . . Dies bedeutet, daß auf allen Feldern keine Figur postiert ist. Jetzt können alle zu der bevorstehenden Aufgabe benötigten Figuren auf die bestimmten Felder programmiert werden.

Beispiel einer solchen Stellung

weiß: König A7
 schwarz: König C7, Läufer C8, Springer b4



schwarz am Zug
 setzt durch

1. (S)b4–C6 in
 2 Zügen matt

- RE (Alle vorher angegebenen Werte sind gelöscht)
- CL (So oft zu drücken, bis gewünschtes Programm aufleuchtet)
 für „2 Züger“ am besten ab CL 7 – CL 10.



- Gemäß dem Figurencode die Stellung eintippen.

Dabei wird die Zahl

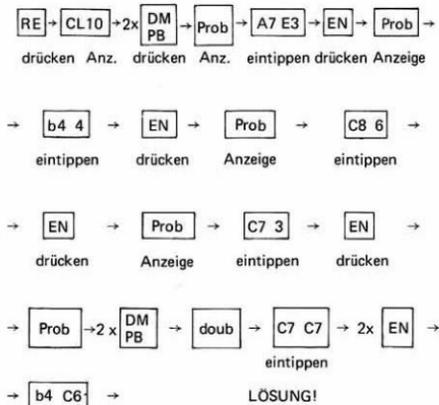
- 2 – für den Bauer
- 4 – für den Springer
- 6 – für den Läufer
- 8 – für den Turm
- 1 – für die Dame
- 3 – für den König

E – gilt als Vorzeichen für WEISS.

Ohne Vorzeichen wird automatisch schwarze Figur aufgestellt.

Analyse

4. A7 E3 EN Prob
wobei A7 – die Koordinate für den König
E – das Vorzeichen für weiß
3 – Code für den König
ist.
5. b4 4 wobei b4 – die Koordinate für den Springer
EN Prob 4 -- Code für den Springer
6. C8 6 EN Prob
wobei C8 – die Koordinate für den Läufer
6 – Code für den Läufer
ist.
7. C7 3 EN Prob
wobei C7 – die Koordinate für den König
und 3 – Code für den König
ist.
8. Der Computer kann mit der Matt-Suche erst beginnen, wenn durch einen beliebigen Zug die gewünschte Stellung erreicht wird.
Nach dem zweimaligen Drücken von DM/PB, bis „Doub“ erscheint, führt z.B. der sogenannte „Nichtzug“ C7 C7 2x EN zu der Ausgangsstellung. (Siehe Diagramm der Stellung).
Auf der Anzeige leuchtet nun der Lösungszug (S)b4 C6! auf.
So sieht der Vorgang vereinfacht aus:



Der Problemmodus kann auch für die Analyse der Stellungen aus dem praktischen Spiel herangezogen werden. Auch für diesen Vorgang gelten genau die Anweisungen für die Problemlösung. Lediglich [RE] darf nicht betätigt werden.