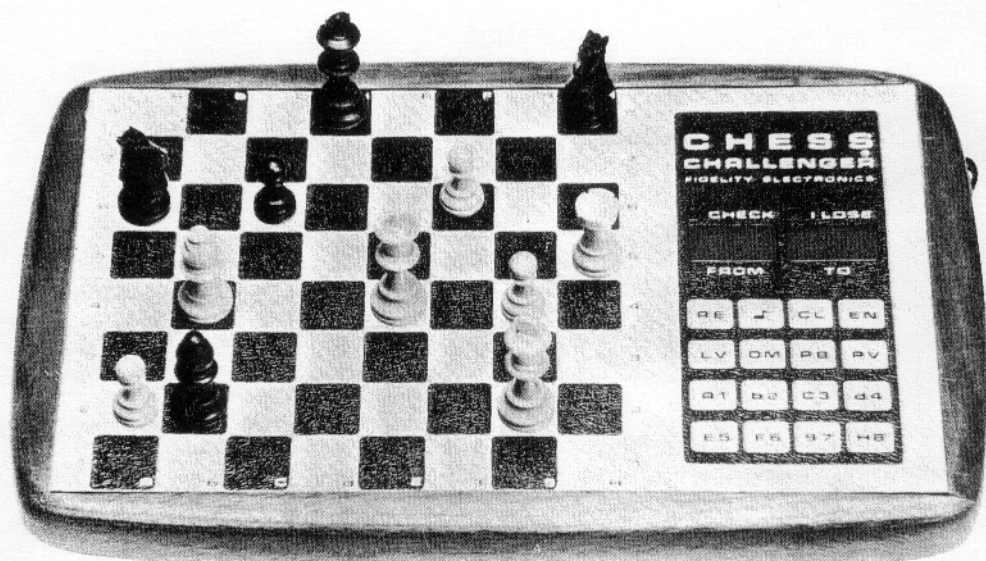


# Chess- Challenger 10

Bedienungsanleitung  
und Schach-Grundregeln



## Inhaltsverzeichnis

---

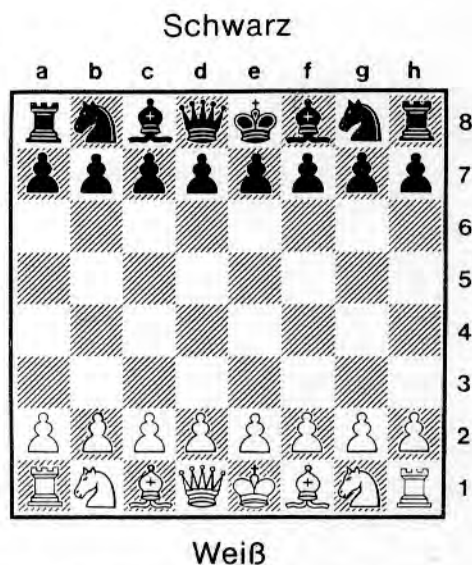
Kapitel	Seite
1 Die Schach-Grundregeln	4
2 Allgemeine Hinweise	7
3 Die Bedienungselemente	8
4 Die Wahl des Programmes	9
5 Die Wahl der Farbe	9
6 Die Eingabe der Züge	10
7 Löschung falsch eingegebener Daten	11
8 Spielstands-Kontrolle	11
9 Unerlaubte Spielzüge	12
10 Rochade	12
En passant	
Die Beförderung	
11 Schach, Matt, Patt, Remis	13
12 Analysen, Schachaufgaben	14
Garantie	15

Beilage: Registrierkarte

# 1 Die Schach-Grundregeln

**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 waagrechten 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.

**Der König** kann auf jedes nicht bedrohte, freie benachbarte Feld ziehen. Steht dort eine gegnerische Figur, kann er sie schlagen. Anders ziehen kann der König nur bei der „Rochade“.

**Die Dame** kann in einem Spielzug entweder in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Richtung ziehen und schlagen – jeweils auf ein beliebiges Feld. Damit ist die Dame die stärkste Figur im Spiel.

**Der Turm** kann nur waagrecht oder senkrecht ziehen und schlagen – ebenfalls auf ein beliebiges Feld.

**Der Läufer** kann nur auf den Diagonalen ziehen und schlagen – ebenfalls auf ein beliebiges Feld. Jeder Mitspieler hat zwei Läufer, einen, der sich nur auf den schwarzen Feldern und einen, der sich nur auf den weißen Feldern bewegen kann.

**Der Springer** bewegt sich bei jedem Zug einen Schritt in gerader Richtung und einen Schritt in diagonaler Richtung, bzw. umgekehrt: einen Schritt in diagonaler Richtung und einen Schritt in gerader Richtung. Über dazwischenstehende Figuren springt er hinweg.

**Der Bauer** darf grundsätzlich nur vorwärts gehen. Er zieht senkrecht und schlägt diagonal – jeweils nur auf das nächste Feld. Nur aus der Grundstellung heraus darf jeder Bauer zwei Felder nach vorn ziehen (aber er muß nicht!). Schlagen darf er aus der Grundstellung heraus aber auch nur auf das nächste Diagonal-Feld. Ausnahme bei den möglichen Spielzügen des Bauern siehe „en passant“.

Erreicht ein Bauer die gegnerische Grundlinie, so kann er in einen beliebigen Offizier befördert werden (außer in einen König). Dadurch ist es möglich, daß ein Spieler mit zwei oder mehreren Damen spielt. (Da es in jeder Farbe nur eine Dame-Figur gibt, wird hier eine bereits geschlagene Figur zu einer „Dame“ umfunktioniert.)

**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.

**Die Rochade** ist der einzige Zug beim Schachspiel, bei dem **zwei** Figuren bewegt werden dürfen, und zwar der König und der Turm. Diese Doppel-Bewegung 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.

„**Schach!**“ sagt man zu seinem Gegner, wenn man seinen König mit einer oder mehreren Figuren bedroht. In Turnieren ist diese Warnung jedoch nicht mehr vorgeschrieben. Ganz unüblich geworden ist der Begriff „Gardé“, den der eine oder andere Schachspieler vielleicht noch aus früheren Jahren kennt. Mit „Gardé!“ machte man seinen Gegner darauf aufmerksam, daß man dessen Dame bedroht.

**Das Spiel-Ende** kann auf verschiedene Arten herbeigeführt werden. Das anzustrebende Ziel ist natürlich, den gegnerischen König „matt“ zu setzen. Es ist aber auch ein Unentschieden möglich oder die Aufgabe eines Spielers.

**Matt:** Der gegnerische König wird von mindestens einer Figur bedroht. Er kann auf kein anderes, unbedrohtes Feld mehr ausweichen. Die Matt-Drohung kann weder durch Dazwischenstellen einer Figur noch durch Schlagen der bedrohten Figur abgewendet werden. Der gegnerische König wird nicht geschlagen, sondern der Gegenspieler gibt zu, daß er die Partie verloren hat.

**Patt:** Die Partie endet unentschieden, weil eine Partei nicht mehr in der Lage ist, einen Zug auszuführen, mit dem der König auf ein nicht vom Schach bedrohtes Feld ziehen kann.

# 2 Allgemeine Hinweise

**Remis:** Eine andere Art von „unentschieden“. Zu einem Remis können sehr verschiedene Spiel-Situationen führen.

Hier die beiden wichtigsten:

- **3. STELLUNGSWIEDERHOLUNG.**  
Die Stellung wird als die gleiche angesehen, wenn Figuren gleicher Art und gleicher Farbe auf den gleichen Feldern stehen, und wenn die Möglichkeiten, diese Figuren zu bewegen, gleichfalls dieselben sind.

Das Recht, ein Unentschieden zu beanspruchen, steht ausschließlich demjenigen Spieler zu, der in der Lage ist, einen Zug zu machen, der zur nochmaligen Wiederholung der Stellung führt, vorausgesetzt, daß er im voraus seine Absicht erklärt, diesen Zug auszuführen oder demjenigen Spieler, der auf einen Zug zu antworten hat, durch den die nochmals wiederholte Stellung zustande gekommen ist.

- Durch Übereinkunft der Spieler.

**Sieg durch Aufgabe des Gegners** ist jederzeit möglich, wenn der Gegner keine Möglichkeit mehr sieht zu gewinnen oder wenigstens ein Patt oder Remis zu erreichen.

Wenn Sie sich näher mit der Strategie beim Schachspiel vertraut machen möchten, empfehlen wir Ihnen die folgende Literatur:

Theo Schuster

Schach

Das Handbuch für Anfänger und Könner  
Falken-Verlag, Niedernhausen/Taunus

Der Chess-Challenger ist der erste auf dem Markt erhältliche Schach-Computer. Jahrelange Entwicklung auf diesem Gebiet war erforderlich, dem Schachspieler ein Gerät zu bieten, mit welchem er lernen, spielen und trainieren kann.

Der Chess-Challenger ist mit einem Microprozessor (Microcomputer) ausgerüstet. Sein Programm enthält die Schach-Regeln und eine mathematische Logik, die auf der Bedeutung des mathematischen Gewichtes der unterschiedlichen Figuren auf den verschiedenen Feldern beruht.

Bei einer Veränderung des Spielstandes (Spielzug) errechnet das Elektronengehirn akute und potentielle Gefahren und Angriffsmöglichkeiten. Der Computer kann pro Sekunde bis zu 35 verschiedene Varianten auswerten. Je mehr Zeit ihm für seine Entscheidung zur Verfügung gestellt wird, um so präziser wird seine Analyse, aus der seine Taktik und Strategie entwickelt wird.

Damit der Computer nicht so leicht er-rechenbar ist, sorgt ein Zufallsgenerator für wechselnde Variationen bei gleichwertigen Antwortmöglichkeiten.

### **Wichtiger Hinweis:**

Das Netzgerät und der Bereich der Digitalanzeige entwickeln nach einiger Zeit Wärme. Diese ist absolut unschädlich. Sie können den Schach-Computer monatelang abgeschaltet lassen, ohne zusätzlichen Verschleiß fürchten zu müssen.

# 3 Die Bedienelemente

## CHECK

leuchtet auf, wenn der Computer Ihnen Schach bietet

## FROM

Digital-Anzeige Ausgangsposition

## RE

Spielanfang (Speicherlöschung)

Akustisches Signal

## LV

Einstellung des Schwierigkeitsgrades

## DM

Diverse Merkmale

## I LOSE

leuchtet auf, wenn der Computer aufgibt

## TO

Digital-Anzeige Zielposition

## CL

Löschen von falsch eingegebenen Daten

## EN

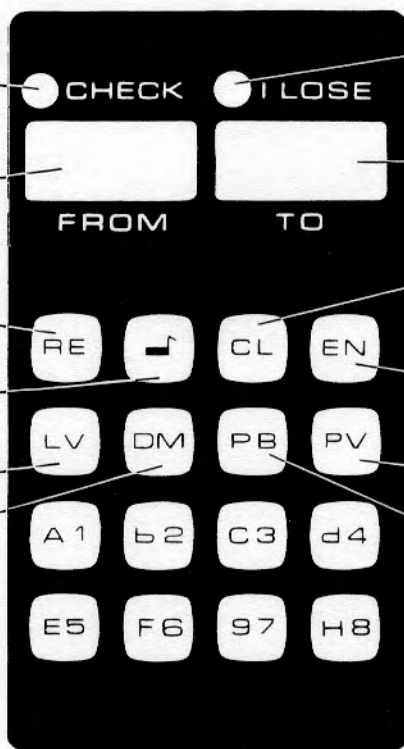
Speichereingabe

## PV

Spielstandskontrolle

## PB

Problemeingabe



A1 - H8  
Koordinaten

# 4 Die Wahl des Programmes

(Schwierigkeit)

Der Chess-Challenger bietet Ihnen 10 Programmstufen. Sobald Sie das Netzgerät mit der Anschlußbuchse an den Schach-Computer sowie den Stecker an das Stromnetz angeschlossen haben, leuchtet im Anzeigefenster CL1 auf.

Sie können die Stufen 2 - 10 dadurch einstellen, indem Sie die Taste LV so oft betätigen, bis das gewünschte Programm im Fenster erscheint.

Die nachfolgende Tabelle enthält für jede Stufe die durchschnittliche Rechenzeit und einen Hinweis der damit verbundenen Leistung.

CL1	5 sec	Blitzschach
CL2	15 sec	Anfänger
CL3	35 sec	Fortgeschrittener
CL4	80 sec	Erfahrener Spieler
CL5	140 sec	Guter Spieler
CL6	60 min	Analyse: Matt in 2 Zügen
CL7	24 Std.	Analyse, Fernschach, Meister
CL8	11 min	Analyse, Experte
CL9	6 min	Analyse, sehr guter Spieler
CL10	3 min	Turnierspieler (40 Züge in 2 Std.)

Sie können die Schwierigkeitsstufe beliebig oft während des Spiels verändern, solange Sie am Zuge sind.

# 5 Die Wahl der Farbe

Den Regeln entsprechend werden die weißen Figuren auf den Reihen 1 + 2, die schwarzen Figuren auf den Reihen 7 + 8 aufgestellt.

Für den Fall, daß Ihnen beim Spiel mit den schwarzen Figuren die gewohnte Perspektive wichtiger ist als die Einhaltung der in der Literatur verwendeten Koordinaten, können Sie die weißen Figuren auch auf den Reihen 7 + 8 aufstellen (weiße Dame, weißes Feld) und Ihre schwarzen Figuren auf den Reihen 1 + 2 (schwarze Dame, schwarzes Feld).

Wenn Sie an die Literatur-Koordinaten bereits gewöhnt sind, so daß die Eröffnung weiß D7 D5 Sie verwirren würde, stellen Sie die Figuren auf, wie Sie es den Regeln nach kennen. Sie haben die Möglichkeiten, das Gerät bei der Eingabe zu drehen, über Kopf einzutasten oder gegen die gewöhnliche Perspektive zu spielen.

Bis zur Erlangung einer gewissen Praxis empfiehlt es sich, mit weiß gegen Computer schwarz zu spielen.



# 6 Die Eingabe der Züge

---

Für den Computer besteht ein vollständiger Zug aus der vierstelligen Anzeige der Koordinaten Ausgangs- und Zielposition der zu bewegendes Figur. Diese Koordinaten werden über die Tasten A1 – H8 eingegeben. Auf jeder dieser Tasten befindet sich ein Buchstabe und eine Zahl. Bei der Kommunikation mit dem Computer wird immer erst der Buchstabe und dann die Zahl des Feldes angegeben.

Nehmen wir an, Ihr erster Zug ist der Doppelschritt des Königsbauern (E2) nach vorne (E4).

Die richtige Eingabe muß lauten:

- E = Taste E5
- 2 = Taste D2
- E = Taste E5
- 4 = Taste D4

Die Tasten haben also eine Doppelfunktion, bei welcher auf den ersten Druck der Buchstabe, beim zweiten Druck eine Zahl, beim dritten wieder ein Buchstabe und schließlich wieder eine Zahl im Anzeigefenster erscheinen.

Wenn jetzt im Anzeigefenster E2 E4 aufleuchtet, betätigen Sie die Taste EN. Ihr Zug ist jetzt gespeichert. Sie können jetzt den Zug auf dem Brett ausführen und erwarten den Gegenzug des Computers.

Während der Rechenzeit erscheinen vier Nullen im Anzeigefenster, die sich auf und ab bewegen, bis der Computer sich für einen Gegenzug entschieden hat. Sobald im Anzeigefenster die Koordinaten dieses Gegenzuges aufleuchten, stellen Sie die Figur des Computers auf das angegebene Feld, denken sich den nächsten Zug aus und tasten diesen wie vorher beschrieben ein.

Wollen Sie den Computer eröffnen lassen, und spielen Sie schwarz auf den Reihen 1 + 2, so brauchen Sie lediglich die EN-Taste zu betätigen und der Computer eröffnet das Spiel.

Soll der Computer mit weiß von den Reihen 1 + 2 aus beginnen, so drücken Sie zunächst die Taste DM und dann PB. Der Computer beginnt sofort mit seinem Eröffnungszug.

## 7 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 und die Antwort des Computers ausgelöst hat, ist nicht mehr zurückzunehmen (berührt = geführt).

Im Rahmen der „Schach-Probleme“ ist es jedoch möglich, gegen diese Regeln zu verstoßen und die Partie unter Zurücknahme des letzten Zuges oder auch anderer Veränderungen fortzuführen (siehe Kapitel 14).

## 8 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 PV 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	König	= C

Mit einem E sind alle Figuren gekennzeichnet, die von 1 - 8 spielen.  
Für jedes Feld muß die Taste PV erneut gedrückt werden.

# 9

## Unerlaubte Spielzüge

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, so 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 vergessen haben, auf dem Brett auszuführen, oder die betreffende Figur auf ein anderes Feld gestellt haben als eingetippt wurde.

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 dem Kapitel 14 „Analysen und Schachaufgaben“.

# 10

## Rochade

Ein Zug des Königs über 2 Felder ist nur bei der Rochade möglich.

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. H8 F8, A8 D8 gestellt werden.

### En passant

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, können Sie im direkt darauf folgenden Zug „en passant“ schräg hinter diesen Bauern ziehen und ihn gleichzeitig schlagen, z.B. D4 D5, C7 C5 en passant = D5 C6.

### Die Beförderung des Bauern

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

# 11 Schach, Matt, Patt, Remis

---

Sollten Sie es vorziehen, mit einer anderen Figur, z.B. einem Pferd, im darauffolgenden Zug weiterzuspielen, so schalten Sie PB ein und stellen über PV das entsprechende Feld ein, eliminieren mit CL die Dame, setzen anstelle dieser durch D4 EN einen weißen Springer, drücken wieder PB (4 Nullen), tasten den gewünschten Zug ein und können weiterspielen.

## Schach

Bedroht der Computer Sie mit Schach, so leuchtet die Lampe „**CHECK**“ auf.

## Matt

Wenn gleichzeitig die Anzeigefenster blinken, bedeutet dies das **Matt**.

Haben Sie den Computer **Matt** gesetzt, so leuchtet statt **CHECK** die Lampe **I LOSE** auf.

Bei **CL 1** kann es vorkommen, daß die Anzeigefenster nicht blinken, sondern nur **CHECK** aufleuchtet. Dagegen kann Ihnen der Computer bei höheren Schwierigkeitsgraden durch ein Blinken schon mitteilen, daß Sie in zwei Zügen matt sind.

## Patt, Remis

Eine **Patt**-Situation wird ebenfalls durch Blinken angezeigt, wie auch ein vom Computer erkanntes **Remis**.

# 12

## Analysen, Schachaufgaben

---

Wollen Sie eine bestimmte Partie unter anderen Voraussetzungen weiterspielen, so können Sie beliebig viele Figuren an eine andere Stelle dirigieren, eliminieren oder neu in das Spiel bringen – Ihre eigenen oder die des Computers.

Sie können auch eine beliebige Mittel- oder Endspiel-Situation aus der Literatur entnehmen oder selbst erdenken, einprogrammieren und in den verschiedenen Stufen durchspielen.

Wenn Sie während des Spieles einige Figuren verändern möchten, drücken Sie die Taste DM. Sie können jetzt zwei Figuren verändern, bevor der Computer mit seinem nächsten Zug antwortet. Nachdem Sie die Koordinaten der ersten Figur eingetastet haben, drücken Sie die Taste EN. Im Anzeigefenster erscheint jetzt DOUB. Nach der Placierung der nächsten Figur und EN antwortet der Computer. Sie können dies verhindern, indem Sie erneut DM drücken und können zwei weitere Positionen verändern, bis die gewünschte Stellung erreicht wurde.

Sollen die meisten Figuren auf dem Brett verändert werden oder wollen Sie einige verschwinden, dafür andere wiederaufleben lassen, so drücken Sie PB = PROB und anschließend PV. Jetzt können Sie auf jedes beliebige Feld von A1 – H8 Figuren nach dem Code der Spielstandskontrolle einsetzen durch die Tasten 2, 4, 6, 8, A und C. Für den Zusatz E verwenden Sie die Taste EN.

Figuren, die Sie aus dem Spiel nehmen möchten, brauchen nur auf dem Feld, auf welchem Sie stehen, mit CL eliminiert werden, dann erscheint auf diesem Feld analog zu allen anderen nicht besetzten eine Null.

Bei einer solchen Schachaufgabe müssen Sie darauf achten, daß der Computer den nächsten Zug macht und in Richtung von 1 nach 8 spielt. Seine Figuren sind also mit E zu kennzeichnen.

Haben Sie alle Figuren auf den gewünschten Positionen, so drücken Sie wieder PB und es erscheinen wieder vier Nullen.

Drücken Sie nun DM und anschließend PB, dann erfolgt der Zug des Computers.

Natürlich können Sie diese Programmierung auch vor Beginn eines Spieles vornehmen und z.B. einige Aufgaben der Stufe 6 aus Literatur oder Presse eingeben, das Matt in zwei Zügen zu finden.

Sollten Sie eine Variante eines sogenannten Zweizüglers finden, den der Computer nicht absolviert – bitte lassen Sie es uns wissen. Es gibt wahrscheinlich genauso viele Möglichkeiten, wie es Sterne im Universum gibt. Aber wir glauben, daß das Programm beinahe alle kennt.

Dennoch:

Weißt Du, wieviel Sternlein stehen?