

Krypton Schachpartner 2 – Bedienungsanleitung



Symbolteil:

Figurensymbole
Partiewertungen

Funktionsteil:

WEISS/SCHWARZ
NEUE PARTIE
TON
STELLUNGSKONTROLLE
STELLUNGSEINGABE
COMPUTER ZIEHT
SPIELSTUFE
ZUG ZURÜCK
AUS/SPEICHERN
EIN

Anzeigenteil

Korrigiertes Original für den Schachverein Sindorf 1965 e.V.

Inhalt

1 DAS WICHTIGSTE IN KÜRZE	Seite 4
1.1 Schach mit dem Schachpartner	
1.1.1 Stromversorgung	
1.1.2 Einschalten des Computers	
1.1.3 Schachfiguren aufbauen	
1.1.4 Spielbeginn	Seite 5
1.1.5 Eingeben und Ausführen der Züge	
1.1.6 Spiel mit den schwarzen Figuren	
1.1.7 Schlagen einer Figur	
1.1.8 Figurenposition überprüfen	
1.1.9 Spezialzüge	Seite 6
1.1.10 Abschalten und Speichern der Stellung	
1.1.11 Einstellen einer Spielstufe	
2 WAS KANN EIN SCHACHCOMPUTER?	Seite 7
3 GRUNDLEGENDE FUNKTIONEN	
3.1 Inbetriebnahme	
3.2 Das erste Spiel	
3.3 Die Tonsignale	
3.4 Speicherfunktion	Seite 8
3.5 Tipps und Hilfe vom Computer	
3.6 Neues Spiel	
3.7 Züge eingeben und ausführen	
3.8 Spiel mit den schwarzen Figuren	Seite 9
3.9 Züge zurücknehmen	
3.10 Der Computer zieht	Seite 10
3.11 Der Computer schlägt eine Figur	Seite 11
3.12 En Passant schlagen	
3.13 Bauernumwandlung	
3.14 Rochade	Seite 12

3.15 Schach. Schachmatt, Patt	Seite 13
3.16 Zugberechnung unterbrechen	
3.17 Seitenwechsel	Seite 14
3.18 Die Spielstufen	
3.18.1 Spielstufen des Computers	
3.18.2 Bedenkzeit des Spielers	Seite 15
3.18.3 Spaß-Stufen	
3.18.4 Zusammenfassung der Spielstufen	Seite 16
3.19 Der Schiedsrichter-Modus	
3.20 Spielstile	Seite 17
3.21 Die Stellungseingabe	
3.21.1 Figuren löschen	
3.21.2 Figuren hinzufügen	
3.21.3 Figuren verschieben	Seite 18
3.21.4 Neue Stellung eingeben	
3.21.5 Stellungseingabe abschließen	
3.22 Stellungskontrolle	
4 SPEZIELLE FUNKTIONEN	Seite 19
4.1 Die Bewertungsfunktion	
4.2 Beschreibung der Bewertungsfunktion	
4.3 Das Übungsprogramm	Seite 21
5 DIE SCHACHREGELN	Seite 22
6 FEHLERBEHEBUNG	
6.1 Allgemeine Fehlfunktionen	
6.2 Leere Anzeige	
6.3 Der Computer spielt keinen Zug	Seite 23
6.4 Es lässt sich keine Partie starten	
6.6 Der Computer gibt keinen Signalton aus	
6.7 Der Computer macht „regelwidrige“ Züge	Seite 24

1 Das Wichtigste in Kürze

1.1 Schach mit dem Schachpartner

Dieses Kapitel ist in erster Linie für die Schachfreunde gedacht, die schnell und ohne langes Studium der Bedienungsanleitung mit dem **Krypton Schachpartner** spielen wollen. Es empfiehlt sich, diese Bedienungsanleitung einmal komplett durchzulesen, damit Sie alle Möglichkeiten Ihres neuen Schachpartners optimal ausschöpfen können.

1.1.1 Stromversorgung

Der **Krypton Schachpartner** wird mit 4 Micro-Batterien (**Typ AAA**) betrieben, die nicht im Lieferumfang des Computers enthalten sind. Auf der Rückseite des Computers befindet sich das Batteriefach, das zum Einsetzen der Batterien durch Ziehen des hervorstehenden Plastikhebels geöffnet wird. Setzen Sie jetzt die zur Energieversorgung benötigten Batterien so ein, dass die mit „+“ gekennzeichnete, positive Spannung der Batterie an der im Batteriefach mit „+“ gekennzeichneten Metallzunge anliegt. Sie erkennen die positive Spannungsseite der Batterie neben der aufgedruckten „+“-Markierung auch an dem knopfartigen Endstück der Batterie. Dieses Endstück muss immer an den im Batteriefach vorhandenen Metallzungen anliegen.

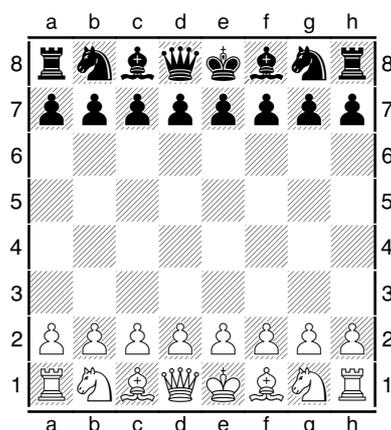
1.1.2 Einschalten des Computers

Zum Einschalten betätigen Sie die Taste **EIN**. Es erscheint jetzt im Display ein kleines Quadrat. Falls das Gerät nicht reagiert, überprüfen Sie bitte, ob die Batterien korrekt im Batteriefach installiert sind. Sie finden auf der Rückseite des Computers eine kleine, mit **RESET** bezeichnete Öffnung.

Drücken Sie einen spitzen Gegenstand (z.B. eine aufgebogene Büroklammer) in die **RESET**-Öffnung auf der Unterseite des Gerätes und versuchen Sie nochmals den Computer ein zu schalten. Wenn der Computer nach dem Einlegen neuer Batterien nicht reagiert, betätigen Sie bitte ebenfalls das **RESET**.

1.1.3 Schachfiguren aufbauen

Bauen Sie die Schachfiguren in der **Grundstellung** auf.



Der **Krypton Schachpartner** hält sich strikt an die vom Weltschachverband **FIDE** festgelegten Regeln für das Schachspiel. Bitte achten Sie immer auf die Spielregeln.

1.1.4 Spielbeginn

Der Computer zeigt alle Züge und Funktionen auf der **LCD**-Anzeige an. Wenn Sie Schach spielen wollen, drücken Sie **NEUE PARTIE** und nach der Anzeige **PG** nochmals **NEUE PARTIE**. Daraufhin erscheint in der Anzeige das „weiße“ Symbol □ und der Computer ist spielbereit.

Merke: Zum Beginn einer Schachpartie muss **zweimal NEUE PARTIE** gedrückt werden, dann muss □ angezeigt werden.

1.1.5 Eingeben und Ausführen der Züge

Jedes Feld des Schachbrettes ist gekennzeichnet, z.B. **E2** oder **G5**. Fassen Sie den Stein, den Sie ziehen möchten, und drücken Sie diesen sanft auf das momentane Standfeld, bis ein „Piep“ ertönt. Gehen Sie jetzt mit dem Stein auf das Zielfeld und drücken wieder leicht darauf. Der Computer quittiert jede Eingabe mit einem Signalton. Der Zug ist ausgeführt z.B. **E2** nach **E4**. Das Symbol ■ für Schwarz erscheint im Display und Schwarz ist am Zug.

Merke:

Zum Ausführen eines jeden Schachzugs immer erst das Ausgangsfeld, dann das Zielfeld drücken.

Hinweis: Wenn nach dem Druck des Steins auf ein Feld nicht gleich ein „Piep“ ertönt, drücken Sie besser mit Kante des Steins auf das Feld.

Der Computer antwortet mit seinem Zug und zeigt diesen im **Display** an z.B. ■ **E7E5** mit blinkendem **E7**. Drücken Sie mit dem Bauer auf **E7** (ein **Piepton** ertönt). Nun blinkt **E5**. Drücken Sie mit dem Bauer auf **E5** (ein **Piepton** ertönt), womit Sie den Gegenzug des Computers ausgeführt haben und im **Display** erscheint wieder das Symbol □. Weiß ist wieder am Zug.

1.1.6 Spiel mit den schwarzen Figuren

Wenn Sie mit **Schwarz** spielen wollen, dann drücken Sie nach dem zweimaligen Drücken der Taste **NEUE PARTIE** anschließend die Taste **COMPUTER ZIEHT**. Der Krypton Schachpartner wird dann die weiße Partei übernehmen. Sie dürfen dann von oben nach unten mit Schwarz spielen.

1.1.7 Schlagen einer Schachfigur

Einen Schlagzug führen Sie genauso wie einen gewöhnlichen Zug aus. Drücken Sie mit Ihrer Figur zunächst auf das Ausgangsfeld, entfernen Sie die geschlagene gegnerische Figur und drücken Sie dann auf das Zielfeld (wo vorher die gegnerische Figur stand).

1.1.8 Figurenposition überprüfen

Sie können mit Hilfe des Computers die augenblickliche Position der einzelnen Figuren auf dem Schachbrett überprüfen. Dieses Verfahren wird in der Bedienungsanleitung unter **3.22 (Stellungskontrolle)** ausführlich beschrieben.

1.1.9 Spezialzüge

Vor allem Anfänger haben zu Beginn Schwierigkeiten mit einigen Spezialzügen, insbesondere mit der Rochade und dem sogenannten en passant. Sie sollten also unbedingt diese Regeln beherrschen. Sie sind im Heft „**Einführung**“ genau erklärt.

1.1.10 Abschalten und Speichern

Wenn Sie Ihre Partie zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen möchten, drücken Sie, wenn Sie am Zug sind, die Taste **AUS/SPEICHERN**. Der Computer „**merkt**“ sich die aktuelle Stellung und Sie können das Spiel später an der gleichen Stelle fortsetzen.

Drücken Sie dazu die Taste **EIN**.

Möchten Sie doch eine neue Partie beginnen, drücken Sie zweimal die Taste **NEUE PARTIE**.

WICHTIG: Der Computer kann nicht abgeschaltet werden, wenn er gerade am Zug ist.

1.1.11 Einstellung der Spielstufen (Bedenkzeiten)

Sie können Ihre eigene und die Spielstufe des Computers verändern. Ihre eigene Spielstufe sollten Sie anfangs nicht einschränken.

Wenn Sie den Computer zum ersten Mal einschalten, ist er bei Schach auf eine Bedenkzeit von 10 Sekunden pro Zug eingestellt. Je mehr Bedenkzeit Sie dem Computer einräumen desto stärker spielt er.

Welche Spielstufen sind eingestellt?

Um zu sehen, welche Spielstufen eingestellt sind, drücken Sie die Taste **SPIELSTUFE**.

In der Anzeige sehen Sie blinkend Ihre Spielstufe erkennbar an dem „**P**“ für Englisch Player.

Drücken Sie die Taste **WEISS/SCHWARZ**, so sehen Sie blinkend die Spielstufe des Computers erkennbar an dem „**C**“ für Computer.

Eigene Spielstufe einstellen

Sehen Sie in der Anzeige blinkend „**P Un**“, so können Sie durch wiederholtes Drücken der Taste **SPIELSTUFE** Ihre Bedenkzeit verändern.

Auf „**P Un**“ folgt „**P 0**“, „**P 5**“, „**P10**“ bis „**P 70**“, „**P80**“, „**P 90**“, „**P 100**“, „**P 120**“ bis „**P 220**“. „**P Un**“ bedeutet: Sie haben keine Begrenzung der Bedenkzeit. Diese Spielstufe sollten Sie anfangs einstellen.

„**P 0**“ ist der Schiedsrichtermodus. Siehe **3.19!**

„**P 10**“ bedeutet z.B.: Sie haben 10 Sekunden Bedenkzeit für Ihren Zug. In der Anzeige wird bis auf **0** heruntergezählt. Der Computer nimmt Ihren Zug aber auch an, wenn Sie mehr Zeit verbrauchen.

Sie verlassen den Spielstufen-Modus, indem Sie auf irgendein Feld drücken.

Spielstufe des Computers einstellen

Drücken Sie die Taste **WEISS/SCHWARZ**. In der Anzeige so erscheint dann der Buchstabe „**C**“ (für „Computer“) und die aktuelle Bedenkzeit pro Zug in Sekunden für den Computer. Die **Grundeinstellung** ist „**C 10**“, also 10 Sekunden pro Zug.

Um die **Spielstufe zu verändern**, drücken Sie wiederholt die Taste **SPIELSTUFE**. Mit jedem Tastendruck erhöhen Sie die Spielstufe, d.h. die Bedenkzeit und Spielstärke des Computers.

Auf die Grundeinstellung „**C 10**“ folgen die Stufen „**C 11**“, „**C12**“, usw. bis „**C 15**“.

Anfangs sollte **C 15** eingestellt sein. Weiteres Drücken der Taste **SPIELSTUFE** verändert die Bedenkzeit in Schritten von 5 Sekunden, also „**C 20**“, „**C 25**“, „**C 30**“, usw. bis „**C 70**“.

Anschließend folgen, in Zehnerschritten „C 80“, „C 90“ und „C100“. Die folgenden Einstellungen lauten, in Schritten von 20 Sekunden, „020“, „040“, usw. bis „C220“.
Sie verlassen den Spielstufen-Modus, indem Sie auf irgendein Feld drücken.

2 Was kann ein Schachcomputer?

Heutzutage gibt es Computer für die verschiedensten Zwecke. Natürlich ist ein strategisches Intelligenzspiel wie Schach für viele Programmierer eine große Herausforderung. Vor ca. 20 Jahren erschienen die ersten Schachcomputer in vielen Kaufhäusern und Spielwarengeschäften. Seit dieser Zeit fasziniert dieses kleine Wunderwerk der Technik immer wieder die Anhänger des königlichen Spiels. Die Vorteile, die Ihnen der **Krypton Schachpartner** bietet, sind vielfältig. Sie können jederzeit gegen einen stark spielenden Partner antreten, auch wenn Sie ganz alleine sind. Da der Schachpartner mit Batterien läuft, können Sie sogar im Schwimmbad oder wo auch immer eine Partie Schach oder Dame austragen.

Falls Sie noch ein Anfänger sind, wird Ihnen der Krypton Schachpartner ein geduldiger Lehrer bei Ihren ersten Schritten in das Schachspiel sein. Im Kapitel **4.3 Das Übungsprogramm** wird das näher erläutert. Im Kapitel **3.19** Der Schiedsrichtermodus erfahren Sie, wie Krypton darüber wacht, dass die Regeln eingehalten werden.

3 Grundlegende Funktionen

3.1 Inbetriebnahme

Der **Krypton Schachpartner** wird mit 4 Micro-Batterien (**Typ AAA**) betrieben, die nicht im Lieferumfang des Computers enthalten sind. Auf der Rückseite des Computers befindet sich das Batteriefach. Legen Sie vier Batterien so ein, dass die richtige Spannungsversorgung sichergestellt ist. Setzen Sie die Batterien so ein, dass die mit „+“ gekennzeichnete, positive Spannung der Batterie an der im Batteriefach mit „+“ gekennzeichneten Metallzunge anliegt. Sie erkennen die positive Spannungsseite der Batterie neben der aufgedruckten „+“-Markierung auch an dem knopfartigen Endstück der Batterie. Dieses Endstück muss immer an den im Batteriefach vorhandenen Metallzungen anliegen.

Es kann vorkommen, dass nach der Einwechslung neuer Batterien der Computer entweder gar nicht oder fehlerhaft reagiert. Überprüfen Sie in einem solchen Fall zuerst, ob Sie die Batterien richtig eingelegt haben und ob die Batterien in einem einwandfreien Zustand sind.

Zum Einschalten betätigen Sie die Taste **EIN**.

Wenn der Computer nicht reagiert, drücken Sie einen dünnen Gegenstand (z.B. eine auf gebogene Büroklammer) in die **RESET**-Öffnung auf der Unterseite des Gerätes und versuchen Sie es erneut.

3.2 Das erste Spiel

Bauen Sie die Figuren auf dem Schachbrett in der **Grundstellung** auf. Wie diese Grundstellung aussieht, ist im Abschnitt über die Schachregeln genau beschrieben. Das Schachbrett muss so aufgebaut werden, dass das **LCD-Display** und die **Funktionstasten** des Krypton Schachpartners rechts neben dem Brett liegen.

3.3 Die Tonsignale

Der Computer gibt Ihnen mit Tonsignalen wichtige Hinweise. Nach jedem Drücken einer Taste oder eines Feldes erfolgt ein Piepton. Ein Mehrfachsignal weist Sie auf einen Fehler hin. Zum Ab- oder Einschalten des Tones drücken Sie die Taste **TON**. Bei einem Fehler erscheint bei abgeschaltetem Ton im Display ein Fragezeichen. Wenn Sie den Signalton wieder einschalten wollen, drücken Sie wieder die Taste **TON**. Mit einem doppelten Piepser meldet der Computer, dass die Funktion wieder aktiviert ist.

Hinweis: Während des Spiels sollte der Ton eingeschaltet sein.

3.4 Speicherfunktion

Wenn Sie eine laufende Partie unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen möchten, drücken Sie, wenn Sie am Zug sind, die Taste **AUS/SPEICHERN**. Der Computer „merkt“ sich die aktuelle Stellung und Sie können das Spiel später an der gleichen Stelle fortsetzen. Drücken Sie dazu die Taste **EIN**.

Möchten Sie doch eine neue Partie beginnen, drücken Sie **zweimal** die Taste **NEUE PARTIE**.

WICHTIG: Der Computer kann nicht abgeschaltet werden, wenn er gerade am Zug ist.

3.5 Tipps und Hilfe vom Computer

Ihr Krypton Schachpartner macht seinem Namen alle Ehre und macht Ihnen jederzeit gerne einen **Zugvorschlag**. Dies kann sinnvoll sein, wenn Sie am Zug sind und nicht wissen, was Sie in der gegebenen Stellung ziehen sollen. Drücken Sie, wenn Sie am Zug sind, einfach die Taste **TIP**. Der Computer wird je nach Spielstufe einige Zeit rechnen und dann den seiner Ansicht nach besten Zug auf dem Display anzeigen. Sie haben jetzt zwei Möglichkeiten:

1. Sie übernehmen den Vorschlag des Computers. Sie drücken nochmals auf **TIP** und führen den Zug auf dem Brett aus.
2. Falls Sie doch lieber einen anderen Zug spielen möchten, drücken Sie ein beliebiges Feld, um die Anzeige zu löschen. Dann geben Sie den geplanten Zug ein.

Tipp: Falls Sie z.B. eine Figur eingestellt haben und überprüfen möchten, ob es nicht einen besseren Zug gab, gehen Sie wie folgt vor:

1. Nachdem der Computer seinen Zug gespielt hat, machen Sie den Zug Hilfe der Taste **ZUG ZURÜCK** rückgängig (Siehe Abschnitt Züge zurücknehmen).
2. Löschen Sie jetzt Ihren fehlerhaften Zugebenfalls mit Hilfe von **ZUG ZURÜCK**.
3. Jetzt lassen Sie sich von Ihrem Krypton Schachpartner nach Drücken der Taste **TIP** eine bessere Alternative aufzeigen.

3.6 Neues Spiel

Sie können jederzeit, wenn Sie am Zug sind, eine neue Partie beginnen. Drücken Sie die Taste **NEUE PARTIE**, wenn Sie ein neues Spiel wünschen. Der Computer zeigt auf der **LCD-Anzeige** **PG** an. Drücken Sie noch einmal **NEUE PARTIE** und der Computer zeigt Ihnen seine Bereitschaft mit dem „weiße“ Symbol für eine neues Schachziel an.

Wenn in der Anzeige das Symbol **PG** erscheint und Sie die Funktionstaste mit dem Königssymbol drücken, wechseln Sie in den Spielmodus für eine **Partie Dame**.

Neben dem normalen Schachspiel können sich Anfänger mit besonderen Übungsspielen mit der Gangart der Figuren vertraut machen, siehe **4.3, „Das Übungsprogramm“**.

Hinweis: In manchen Anwendungssituationen, z.B. wenn Sie gerade sind einen Zug auszuführen, wird das Drücken der Taste **NEUE PARTIE** keine Reaktion auslösen. Während einer Stellungkontrolle oder mitten bei der Zugeingabe ist die Funktion **NEUE PARTIE** ohne Funktion. Auch während der Computer an seinem Gegenzug rechnet, ist die Taste **NEUE PARTIE** nicht aktiv. Sie müssen daher zunächst den Rechenvorgang des Computers mit der Taste **COPUTER ZIEHT** unterbrechen, um wieder eine neue Partie beginnen zu können.

3.7 Züge eingeben und ausführen

Um einen Zug auszuführen, drücken Sie leicht mit der Figur auf das **Ausgangsfeld**; also das Feld, auf dem die Figur steht.

Der Drucksensor unter dem Feld registriert jetzt für den Computer, dass Sie mit der Figur ziehen möchten. Dies erkennen Sie auch auf der **LCD-Anzeige**, wo Sie das Farbsymbol (entweder für Weiß oder für Schwarz) angezeigt bekommen. Zusätzlich zeigt das Display eine Information über die Feldkoordinate, z.B. **E2**, an.

Um den Zug zu vollenden, drücken Sie mit der Figur leicht auf das Zielfeld. Damit ist die Zugeingabe abgeschlossen.

Der Computer antwortet mit seinem Zug und zeigt diesen im **Display** an z.B. **■ E7E5** mit blinkendem **E7**. Drücken Sie mit dem Bauer auf **E7** (ein **Piepton** ertönt). Nun blinkt **E5**. Drücken Sie mit dem Bauer auf **E5** (ein **Piepton** ertönt), womit Sie den Gegenzug des Computers ausgeführt haben und im **Display** erscheint wieder das Symbol **□** Weiß ist wieder am Zug.

Hinweis: Drücken Sie keinesfalls zu fest mit den Figuren auf die Felder, da Sie dadurch das Sensorbrett des Computers beschädigen können. Wenn nach dem Druck des Steins auf ein Feld nicht gleich ein „Piep“ ertönt, drücken Sie besser mit Kante des Steins auf das Feld.

Tipp: Während einer Partie kann es vorkommen, dass Sie einen geplanten Zug doch nicht ziehen möchten. Nehmen wir einmal an, Sie wollen **E2-E4** ziehen. Sie drücken mit der Figur auf das Feld **E2** und wollen jetzt die Figur nach **E4** spielen. Nun fällt Ihnen ein, dass Sie doch lieber einen anderen Zug machen möchten. Die **LCD**-Anzeige zeigt Ihnen aber bereits **E2** an und wartet auf Ihre komplette Eingabe des Zuges, den Sie aber nicht mehr ziehen möchten. Drücken Sie mit der Figur einfach nochmals auf das Feld **E2**, So erkennt der Computer, dass Sie diesen Zug nicht ziehen möchten und in der Anzeige ist wieder das Bereitschaftssymbol **□** zu sehen.

3.8 Spiel mit den schwarzen Figuren

Wenn Sie mit **Schwarz** spielen wollen, dann drücken Sie nach dem zweimaligen Drücken der Taste **NEUE PARTIE** anschließend die Taste **COMPUTER ZIEHT**. Der Krypton Schachpartner wird dann die weiße Partei übernehmen. Sie dürfen dann von oben nach unten mit Schwarz spielen.

3.9 Züge zurücknehmen

Sie können einen Zug zurücknehmen. Sie müssen allerdings warten, bis der Computer seinen Gegenzug ausgespielt hat, um Züge rückgängig zu machen. Drücken Sie, nachdem der Computerzug ausgeführt wurde, die Taste **ZUG ZURÜCK**. Die **LCD**-Anzeige zeigt jetzt blinkend die Koordinate des Zielfeldes der Figur an, die zuletzt gezogen wurde. Sie haben jetzt zwei Möglichkeiten:

1. entweder brechen Sie die Zugrücknahme ab, indem Sie nochmals die Taste **ZUG ZURÜCK** drücken,
2. oder Sie drücken auf das Zielfeld, um den Zug zurückzunehmen. Jetzt blinkt in der Anzeige das ursprüngliche Ausgangsfeld der Figur auf. Drücken Sie jetzt mit der Figur auf dieses Ausgangsfeld. Damit ist die Zugrücknahme abgeschlossen.
3. Sie können jetzt den vorangegangenen Zug (Ihren Zug) ebenfalls zurücknehmen, indem Sie diesen Vorgang wiederholen.

Tipp: Besonders häufig werden Sie einen Zug zurücknehmen wollen. Wenn der Computer Ihnen eine Figur geschlagen hat. War der letzte Zug ein Schlagzug (wird in der Praxis sehr häufig vorkommen) zeigt das **LCD** nach der durchgeführten Zurücknahme außer dem vertrauten Farbsymbol (**□** für Weiß oder **■** für Schwarz) rechts die Zahl an, die die geschlagene Figur bedeutet. Aus der folgenden Übersicht können Sie die Figuren mit den zugeordneten Zahlenwerten ablesen:

Zahl	Figur	Zahl	Figur
6	König	3	Läufer
5	Dame	2	Springer
4	Turm	1	Bauer

Links im Display zeigt der Computer blinkend das Feld an, auf dem die geschlagene Figur stand. Stellen Sie die entsprechende Figur wieder auf ihr Feld und drücken Sie darauf (zur Bestätigung

hören Sie ein „Piep“) Möchten Sie die Rochade zurücknehmen, zeigt Krypton zuerst die Königsbewegung, dann das Manöver des Turms an. Falls der letzte Zug eine Bauernumwandlung war, gibt der Computer zuerst das Ziel- und dann das Ausgangsfeld an. Jetzt erscheint die Zahlenzuordnung **1** (die letzte gezogene Figur war ein Bauer) und Sie müssen den Bauer auf das Brett zurückstellen.

Zum besseren Verständnis geben wir nachstehend eine genaue Übersicht über die einzelnen Schritte bei der Rücknahme von Zügen:

1. Drücken Sie die Taste **ZUG ZURÜCK**.
2. Auf der **LCD**-Anzeige erkennen sie das Farbsymbol der Figur, deren Zug zurückgenommen werden soll. Es könnte z.B. in der Anzeige folgende Information stehen:
■ **D6C5**. Die Anzeige für **C5** blinkt auf und signalisiert Ihnen, dass von dem Feld **C5** ein Zug für Schwarz zurückgenommen werden soll.
3. Drücken Sie jetzt mit der Figur auf das Feld **C5**.
4. Auf der Anzeige blinkt jetzt die Koordinate **D6** auf; Sie müssen jetzt die Figur auf das Feld **D6** führen und auf dieses Feld drücken.
5. Die Rücknahme des Zuges ist damit abgeschlossen und Sie können die Partie fortsetzen.

Wichtig: Beachten Sie, dass das Limit für die Rücknahme zwei Züge (einen von Weiß und einen von Schwarz) beträgt. Falls die letzte Rücknahme die Rochade war, berücksichtigt der Computer das Rochaderecht erneut.

3.10 Der Computer zieht

Wenn Sie Ihren Spielzug wie zuvor beschrieben auf dem Schachbrett ausgeführt haben, ist der Computer am Zug. In der Eröffnungsphase wird Ihr Krypton Schachpartner oft sehr schnell antworten, wenn das Gerät seine Züge aus seinem Speicher abrufen. In dieser Eröffnungsbibliothek sind die wichtigsten Anfangszüge gespeichert, die sich in der Praxis besonders gut bewährt haben. Wenn der Computer innerhalb seiner Bibliothek keine Eröffnungszüge mehr finden sollte, muss er alle weiteren Spielzüge selbständig berechnen.

Während der Computer rechnet, erscheint in der Anzeige das blinkende Farbsymbol, entweder für Weiß oder für Schwarz. Während der Computer an seinem Gegenzug rechnet, sind alle Funktionstasten außer **COMPUTER ZIEHT** ohne Funktion.

Tipp: Falls Sie den Rechenvorgang des Krypton Schachpartners unterbrechen möchten, drücken Sie die Taste **COMPUTER ZIEHT**. Jetzt spielt der Rechner den bis dahin am günstigsten bewerteten Zug direkt aus.

Wenn der Krypton Schachpartner sich für einen Zug entschieden hat, erscheint auf der **LCD**-Anzeige sein berechneter Zug. Die erste Buchstaben/Zahlenkombination bezieht sich auf das Ausgangsfeld, während die zweite Kombination das Zielfeld der Spielfigur angibt. Zu Ihrer besseren Orientierung blinkt in der **LCD**-Anzeige zuerst die Koordinate für das Ausgangsfeld und dann die Koordinate für das Zielfeld auf.

Beispiel: Nehmen wir einmal an, Ihr Computer zeigt Ihnen auf dem **LCD**-Display die Koordinaten **E7E5** an. Sie müssen jetzt die Figur nehmen, die auf dem Feld **E7** (auf der Anzeige blinkt die Koordinate **E7**) steht und leicht mit der Seitenkante der Figur auf dieses Feld drücken. Führen Sie jetzt die Figur auf das angegebene Zielfeld **E5** (jetzt blinkt die Koordinate **E5**) und drücken leicht mit der Seitenkante der Figur auf dieses Feld. Damit haben Sie den Zug für den Krypton Schachpartner richtig eingegeben und können jetzt wieder an Ihrem eigenen Spielzug überlegen. In unserem Beispiel hatte der Computer die schwarze Farbe. Auf dem Display gibt Ihnen der Krypton noch einen zusätzlichen Hinweis, dass die Übertragung des Zuges funktioniert hat. Da Sie jetzt wieder am Zug sind, wird auf dem **LCD**-Display wieder das Weißsymbol □ erscheinen.

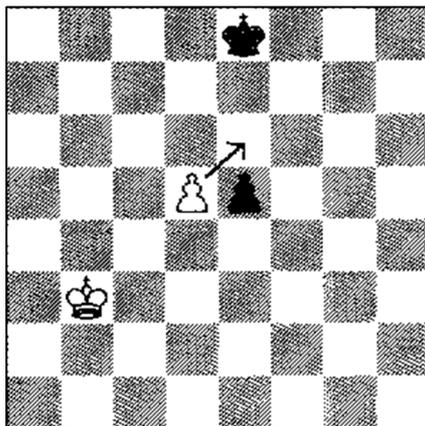
3.11 Der Computer schlägt eine Figur

Wenn der Krypton Schachpartner eine Ihrer Figuren schlägt oder abtauscht, zeigt der Computer dies im Display mit dem zusätzlichen Symbol „:“ an. Das Verfahren ist prinzipiell genau das gleiche wie bei der normalen Eingabe von Zügen auf dem Schachbrett. Drücken Sie die Figur des Computers zunächst auf das Ausgangsfeld und dann nach Entfernen der zu schlagenden Figur mit der Seitenkante auf das Zielfeld. Ist der Zug korrekt von Ihnen ausgeführt, erscheint im Display wieder das Bereitschaftssymbol □ oder ■, je nachdem mit welcher Farbe Sie spielen.

3.12 En Passant schlagen

Das Schlagen „**En Passant**“ wird in dem Heft „**Eine Einführung**“ ausführlich erklärt. Das Schlagen des Bauern wird genauso durchgeführt, wie jede andere Zugeingabe. Drücken Sie zuerst das Ausgangsfeld und dann das Zielfeld des schlagenden Bauern. Der Krypton Schachpartner kennt die Regel „**En Passant**“ und zeigt Ihnen jetzt in der Anzeige blinkend das Feld des geschlagenen Bauern und „0“ an. Drücken Sie auf das Feld des geschlagenen Bauern und entfernen Sie die Figur vom Brett.

Hinweis: Vergessen Sie bitte nicht, dass Sie das Schlagen „**En Passant**“ nur unmittelbar direkt nach dem Zug des benachbarten Bauern durchführen können. Sie müssen also nach dem Motto handeln: Jetzt oder nie! Betrachten wir hierzu ein praktisches Beispiel, um diese Zugmöglichkeit zu verstehen:



Nehmen wir jetzt einmal an, dass der Computer mit Schwarz spielt und gerade den Zug **E7E5** gezogen hat. Dieser Zug bringt den Bauern auf ein Nachbarfeld des weißen Bauern **D5** und gibt Weiß die Möglichkeit, diesen Bauern jetzt „**En Passant**“ zu schlagen (Die genaue Erklärung des **En Passant** finden Sie in dem Heft „**Eine Einführung**“.). Um **En Passant** zu schlagen, was übrigens keine Pflicht ist, drücken Sie jetzt zuerst auf das Ausgangsfeld des Bauern **D5**. Dann führen Sie den Bauern auf sein vorgesehene Zielfeld **E6** und drücken dort, wie der normalen Zugeingabe, wieder auf das Feld. Jetzt muss noch der schwarze Bauer auf **E5** entfernt werden. Drücken Sie auf das Feld **E5** und entfernen dann den Bauern vom Schachbrett.

3.13 Bauernumwandlung

Die Bauernumwandlung wird im Heft „**Eine Einführung**“ ausführlich erklärt. Wenn es einem Bauern gelingt, die letzte Reihe zu erreichen (für Weiß wäre das die achte Reihe, für Schwarz die erste Reihe), muss der Bauer in eine beliebige Figur mit Ausnahme des Königs umgewandelt werden. Im Normalfall wird sich der Spieler für die stärkste Figur, die Dame, entscheiden. Sind Sie selbst am Zug und möchten einen Bauern auf der letzten Reihe in eine Dame umwandeln, drücken Sie zuerst, wie gehabt, auf das Ausgangs- und dann auf das Zielfeld. Die **LCD**-Anzeige zeigt Ihnen jetzt das entsprechende Farbsymbol, z.B. als Weißer □, und eine blinkende Zahl (Standardeinstellung ist die **5** für die Dame) an. Die Zahl in der Anzeige repräsentiert den Wert für die Figur, in die Sie den Bauern umwandeln möchten. Die am häufigsten vorkommende Umwandlung wird in eine Dame sein, die durch die Zahl **5** dargestellt wird. Wenn Sie also den Bauern in eine Dame umwandeln möchten, drücken Sie jetzt die Taste Dame. Diese Funktionstaste

ist auf dem Krypton Schachpartner neben dem Dame-Symbol auch mit Gewinn beschriftet. Statt der „5“ blinkt jetzt das Umwandlungsfeld. Um die Zugeingabe jetzt abzuschließen, müssen Sie nochmals auf das Umwandlungsfeld (gleichzeitig Zielfeld!) drücken und die umgewandelte Figur auf dem Brett aufbauen.

Falls Sie es vorziehen, den Bauern in einen Turm, Läufer oder Springer umzuwandeln, müssen Sie einfach nur die entsprechende Funktionstaste, die die Figur repräsentiert, drücken. Nehmen wir an, Sie führen die weißen Steine und möchten den Bauern in einen Turm umwandeln. Führen Sie zunächst durch Drücken von Ausgangs- und Zielfeld den Zug aus. In der LCD-Anzeige erscheint jetzt das Farbsymbol □ und die Zahl „5“. Die Zahl „5“ repräsentiert aber den Wert für eine Dame; wir möchten aber in einen Turm umwandeln. Drücken Sie jetzt auf die Funktionstaste für den Turm, die gleichzeitig mit **Remis** beschriftet ist. Jetzt erscheint auf dem LCD-Display die blinkende Zahl „4“, die den Wert für einen Turm darstellt. Drücken Sie jetzt noch einmal auf die Funktionstaste mit dem Turmsymbol, um die Umwandlung in einen Turm zu bestätigen. Jetzt blinkt in der LCD-Anzeige das Umwandlungsfeld und Sie müssen auf dieses Feld drücken, um die Umwandlung abzuschließen. Vergessen Sie nicht die umgewandelte Figur auf das Schachbrett zu setzen. Zur besseren Orientierung eine kleine Übersicht, aus der Sie ersehen können, welche Zahl der Krypton Schachpartner einer bestimmten Figur bei der Bauernumwandlung zu ordnet:

Zahl	Figur	Zahl	Figur
5	Dame	3	Läufer
4	Turm	2	Springer

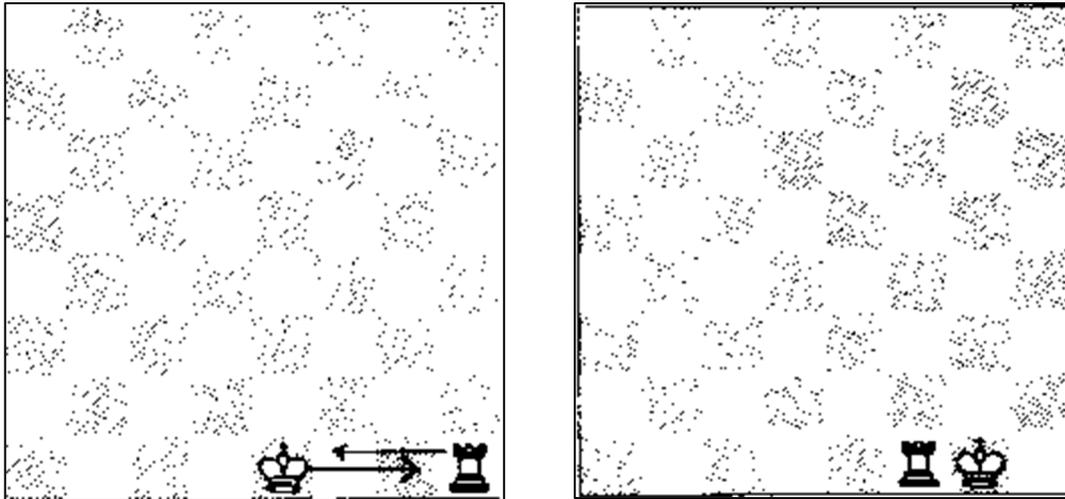
Tip: Die Zahlen beziehen sich auf die Anzeige in der LCD-Anzeige. Die Umwandlung gestaltet sich mit den Figurentasten des Krypton Schachpartners sehr einfach. Die Taste für die Dame (5) ist gleichzeitig mit **Gewinn** beschriftet; der Turm (4) wird mit der Funktionstaste **Remis** gewählt; der Läufer (3) mit **Verlust**; der Springer (2) mit der Taste **Wertung**.

Wenn der Krypton Schachpartner seinen Bauern auf der letzten Reihe umwandelt, zeigt das Gerät den Zug in der Ihnen schon vertrauten Art an. Zuerst wird das Ausgangsfeld und dann das Zielfeld im LCD-Display angezeigt, z.B. **E2E1**. Drücken Sie also zuerst mit dem Bauer auf das Ausgangsfeld, führen den Bauer zum Zielfeld und drücken nochmals auf das Zielfeld. Der Krypton Schachpartner zeigt jetzt im Display die Figur an, in die der Bauer umgewandelt werden soll. Dies geschieht, wie oben beschrieben, mit Hilfe einer Zahlenangabe. In der Regel wird der Krypton eine „5“ (für Dame) anzeigen. Achten Sie bitte **immer** darauf, welche Zahl der Computer in der Anzeige einblendet, damit Sie sicher sein können, dass die richtige Figur für den Computer gesetzt wurde. Wir gehen jetzt aber einmal davon aus, dass der Computer in eine Dame umwandeln will und eine „5“ anzeigt. Drücken Sie also die Funktionstaste für die Figur Dame, die auch mit **Gewinn** beschriftet ist. Jetzt zeigt Ihnen der Computer noch einmal das blinkende Umwandlungsfeld an; drücken Sie noch einmal auf dieses und stellen die richtige Figur auf das Schachbrett.

3.14 Rochade

Um die Rochade auszuführen, müssen Sie **zuerst** mit dem König und dann mit dem Turm ziehen. Bitte beachten Sie, dass Sie unbedingt **zuerst die Königsbewegung** bei diesem speziellen Schachzug durchführen müssen! Nehmen wir an, Sie spielen mit Weiß und möchten die kurze Rochade durchführen. Zuerst führen wir die Zugeingabe mit dem König vom Ausgangsfeld **E1** zu dem Zielfeld **G1** wie immer das Drücken auf die jeweiligen Felder durch. In der LCD-Anzeige werden jetzt automatisch das Ausgangs- **H1** und das Zielfeld **F1** des Turms angezeigt. Nehmen Sie den Turm auf **H1** und drücken auf das Ausgangsfeld **H1**. Nachdem Sie mit dem Turm auf **H1** gedrückt haben, zeigt Ihnen das Display jetzt das Zielfeld **F1** an. Führen Sie den Turm auf das Feld **F1**, drücken Sie auf dieses Feld und die Rochade ist damit abgeschlossen. Der Computer zeigt Ihnen seine Wahl der Rochade nach dem gleichen Verfahren an. In der folgenden Abbildung finden Sie ein Beispiel, wie die Position des Königs und des Turms **vor** und **nach** einer Rochade aussehen

kann.



3.15 Schach, Schachmatt, Patt

Wenn der Computer ein Schachgebot gibt, also den König bedroht. Dann erscheint in der Anzeige das Symbol „♠“ und es ertönen sechs kurze Signaltöne, um auf die Bedrohung des Königs hinzuweisen.

Falls der Computer Sie **Schachmatt** gesetzt hat (oder umgekehrt), wird im Display entweder **10** (Weiß gewinnt) oder **01** (Schwarz gewinnt) angezeigt. Zusätzlich begleitet der Krypton Schachpartner ein Schachmatt mit einer Folge von **12 kurzen Signaltönen**, um Sie auf das Ende der Partie hinzuweisen. Wenn eine der beiden Parteien im **Patt** stehen sollte, ist die Partie unentschieden. Die Anzeige zeigt dann ein **Patt** mit „==“ an.

Eine Partie ist ebenfalls unentschieden oder in der Schachsprache remis, wenn kein Spieler mehr zum Mattsetzen hinreichendes Material hat (Anzeige „==“) oder wenn ein Spieler mit seinem Zug eine Stellung herbeiführen kann, die mit der Ausführung des Zuges zum Drittenmal **identisch** in der Partie vorgekommen ist. Im Display wird dieses Remis mit „3=“ angezeigt. Ein Remis nach der **50-Züge-Regel** wird durch „50“ angezeigt.

3.16 Zugberechnung unterbrechen

Wenn Sie eine Spielstufe (siehe **3.18!**) mit einer längeren Bedenkzeit eingestellt haben, kann es passieren, dass der Krypton sehr lange an einem Zug rechnet. Sie können jederzeit den Rechengang des Computers mit **COMPUTER ZIEHT** unterbrechen und einen Zug abrufen. Beachten Sie, dass während des „Denkvorgangs“ des Schachcomputers einige Funktionen, wie z.B. **NEUE PARTIE** nicht aktiv sind.

3.17 Seitenwechsel

Wenn Sie am Zuge sind, können Sie jederzeit die Seiten wechseln und den Computer veranlassen, mit Ihrer Stellung und Ihrer Farbe das Spiel fortzusetzen. Drücken Sie während Sie am Zug sind, die Taste **COMPUTER ZIEHT**. Damit werden die Seiten getauscht und der Computer übernimmt die Führung der Steine.

Tipp: Falls Sie einmal möchten, dass Ihr Krypton Schachpartner eine ganze Partie gegen sich selber spielt, betätigen Sie wiederholt die Taste **COMPUTER ZIEHT**. Dies kann beispielsweise sinnvoll sein, wenn Sie eine Position eingegeben haben und die beste Fortsetzung mit Hilfe Ihres elektronischen Partners finden wollen.

Wichtig: Bitte beachten Sie, dass die Taste **COMPUTER ZIEHT** in der Spielstufe **0** nicht aktiv ist.

3.18 Die Spielstufen

Mit der Spielstufe können Sie die Bedenkzeit einstellen, die der Computer für seine Züge benötigen darf. Wie ein Mensch auch spielt der Krypton Schachpartner um so stärker, je mehr Zeit er für seine Züge zur Verfügung hat.

Wenn Sie also wünschen, dass der Computer stärker spielen soll, dann erhöhen Sie seine Spielstufe. Soll der Computer schwächer spielen, dann stellen Sie eine kleinere Stufe ein.

Sie können außerdem Ihre eigene Bedenkzeit beschränken, falls Sie eine zusätzliche Herausforderung wünschen.

Sie können aus **24** verschiedenen Bedenkzeiten für sich und **36** verschiedenen Einstellungen für den Computer wählen. Dies ergibt **864 verschiedene Kombinationen**.

3.18.1 Spielstufen des Computers

Um die Spielstufe zu verändern, drücken Sie die Taste **SPIELSTUFE**.

In der Anzeige sehen Sie blinkend „P Un“, siehe **3.18.2**. Drücken Sie die Taste **WEISS/SCHWARZ**. In der Anzeige erscheint dann der Buchstabe „C“ (für „Computer“) und die aktuelle Bedenkzeit pro Zug in Sekunden für den Computer. Die Grundeinstellung ist „C10“, also **10** Sekunden pro Zug.

Um die Spielstufe zu verändern, drücken Sie wiederholt die Taste **SPIELSTUFE**. Mit jedem Tastendruck erhöhen Sie Spielstufe, d.h. die Bedenkzeit und Spielstärke des Computers.

Auf die Grundeinstellung „C 10“ folgen die Stufen „C 11“, „C12“, usw. bis „C 15“.

Anfangs sollte **C 15** eingestellt sein. Weiteres Drücken der Taste **SPIELSTUFE** verändert die Bedenkzeit in Schritten von **5** Sekunden, also „C 20“, „C 25“, „C 30“, usw. bis „C 70“.

Anschließend folgen, in Zehnerschritten „C 80“, „C 90“ und „C100“. Die folgenden Einstellungen lauten, in Schritten von **20** Sekunden, „020“, „040“, usw. bis „C220“.

Die nächste Spielstufe ist „CUn“ (für „Unbegrenzt“). In dieser Einstellung rechnet der Computer so lange, bis seine maximale Rechenkapazität erreicht ist. Dies dauert im Schnitt **5** Minuten pro Zug.

In komplizierten Stellungen kann es aber auch erheblich länger dauern. In dieser Stufe kann der Computer auch einige **Mattprobleme in zwei Zügen** lösen.

Auf die Stufe „CUn“ folgt „C 0“. In dieser Einstellung (**0** Sekunden pro Zug) zieht der Computer sofort (ohne zu rechnen) den erstbesten Zug, selbst wenn er sehr schwach ist.

Es ist durchaus möglich, dass sich der Computer in dieser Stufe in einem Zug mattsetzen oder eine bedrohte Figur einfach schlagen lässt.

Es folgen die Stufen „C 1“, „C 2“, „C 3“, usw. bis Sie wieder zur Grundeinstellung „C10“ gelangen.

Der Computer wird sich immer an die eingestellte Bedenkzeit halten. Es ist zwar möglich, dass er schneller zieht, er wird die Zeitvorgabe aber nicht überschreiten.

Wenn die gewünschte Spielstufe in der Anzeige zu sehen ist, drücken Sie auf ein beliebiges Feld des Schachbretts, um die Spielstufen-Einstellung zu verlassen, oder drücken Sie die Taste **WEISS/SCHWARZ**, um zur Spielstufe für den Spieler zu wechseln, siehe nächstes Kapitel. Die gewählte Spielstufe bleibt auch nach dem Start einer neuen Partie oder dem Aus- und wieder Einschalten des Computers erhalten.

3.18.2 Bedenkzeit des Spielers

Sie haben die Möglichkeit, auch Ihre eigene Bedenkzeit zu beschränken. Sie können sich auf diese Weise eine zusätzliche Herausforderung verschaffen: wenn Sie Ihre eigenen Züge unter Zeitdruck spielen, dann werden Sie zwangsläufig mehr Fehler begehen als beim Spiel ohne Zeitbegrenzung und Ihre Aufgabe gegen den Computer wird schwieriger – dies gilt selbst für starke Spieler.

Um Ihre Zeitbeschränkung zu ändern, drücken Sie die Taste **SPIELSTUFE**. In der Anzeige sehen Sie „**P Un**“.

Falls Sie aber gerade die Spielstufe des Computers verändert haben, d.h. wenn in der Anzeige der blinkende Buchstabe „**C**“ zu sehen ist, dann drücken Sie stattdessen die Taste **WEISS/SCHWARZ**. In der Anzeige sehen Sie dann „**P**“ (für „Spieler“ oder englisch „Player“) und die aktuelle Einstellung für Ihre Bedenkzeit.

Die Grundeinstellung für die Bedenkzeit des Spielers lautet „**P Un**“ (für „unbegrenzt“), d.h. es gibt keine Zeitbeschränkung für Ihr Züge.

Die Einstellung Ihrer Bedenkzeit funktioniert ebenso wie die Wahl der Spielstufe für den Computer, d.h. Sie können eine Bedenkzeit in Sekunden pro Zug einstellen: drücken Sie solange die Taste **SPIELSTUFE**, bis die gewünschte Bedenkzeit zu sehen ist.

Es gibt jedoch folgenden beiden Unterschiede:

1. Die Bedenkzeiten zwischen **0** und **15** Sekunden lassen sich in Fünferschritten einstellen, während für den Computer Einstellungen in Sekundenschritten möglich sind.
2. Die Spielstufe „**P0**“ hat eine besondere Funktion, siehe „**Der Schiedsrichter-Modus**“, Kapitel **3.19**. Während diese Einstellung in der Anzeige zu sehen ist, können Sie nicht mit der Taste **WEISS/SCHWARZ** zur Spielstufe des Computers wechseln.

Wenn die gewünschte Spielstufe in der Anzeige zu sehen ist, drücken Sie auf ein beliebiges Feld des Schachbretts, um die Spielstufe-Einstellung zu verlassen, oder drücken Sie die Taste **WEISS/SCHWARZ**, um zur Spielstufe für den Computer zu wechseln, siehe voriges Kapitel. Falls Sie für Ihre Bedenkzeit eine andere Einstellung als „unbegrenzt“ („**P Un**“) gewählt haben, dann sehen Sie während der Partie in der Anzeige Ihre **restliche Bedenkzeit** in Sekunden, wenn Sie am Zug sind (die Uhr läuft rückwärts gegen Null).

Wenn nur noch **5 Sekunden** für Ihren Zug verbleiben, dann hören Sie **drei kurze Töne**.

Nach Ablauf Ihrer Zeit sind **sechs kurze Töne** zu hören und in der Anzeige blinkt die Zahl „**0**“. Sie können aber auch dann die Partie fortsetzen, wenn Ihre Zeit schon abgelaufen ist.

Tipp: Sie können die Töne auch abstellen, falls sie Sie stören. Siehe **3.3!**

Die gewählte Spielstufe bleibt auch nach dem Start einer neuen Partie oder dem Aus- und wieder Einschalten des Computers erhalten.

3.18.3 Spaß-Stufen

Wenn Sie die Bedenkzeit für den Computer auf **1 bis 5** Sekunden und die Bedenkzeit des Spielers auf **5 bis 20** Sekunden einstellen, dann wählen Sie eine „**Spaß-Stufe**“. Der Computer begeht dann gelegentlich „**absichtlich**“ Fehler, so dass auch ein schwächerer Spieler gewinnen kann.

Je weniger Zeit Sie für den Spieler einstellen, um so mehr Fehler wird der Computer begehen.

Wenn Sie für den Spieler **5** Sekunden einstellen, dann wird der Computer sogar gelegentlich seine Dame einstellen. In dieser Einstellung können sogar Anfänger den Computer leicht schlagen und Spaß haben.

3.18.4 Zusammenfassung der Spielstufen:

Bedenkzeit Spieler	Bedenkzeit Computer	Bedeutung
0 Sekunden	nicht möglich	Schiedsrichter-Modus
beliebig	0 Sekunden	schwächste Stufe
5 – 20 Sekunden	1 – 5 Sekunden	„Spaß-Stufen“
5 – 20 Sekunden oder	6 Sek. – „Un“	
25 Sek. – „Un“	1 Sek. – „Un“	normale Stufen

3.19 Der Schiedsrichter-Modus

Im Schiedsrichter-Modus können Sie für beide Seiten Züge eingeben, ohne dass der Computer Antwortzüge spielt.

Um in den Schiedsrichter-Modus zu wechseln, drücken Sie die Taste **SPIELSTUFE** so oft, bis in der Anzeige „**P 0**“ zu sehen ist. Siehe **3.18!** Drücken Sie anschließend eine beliebige andere Taste oder ein Feld auf dem Schachbrett.

Um den Schiedsrichter-Modus zu verlassen, stellen Sie für den Spieler eine beliebige andere Bedenkzeit ein.

Im Schiedsrichter-Modus können Sie:

- Eine Partie gegen einen anderen Spieler spielen. Der Computer überwacht die Züge. Falls ein unmöglicher Zug gespielt wird, ertönt der Fehlerton (Siehe **3.3!**) und der unmögliche Zug muss korrigiert werden, um die Partie fort setzen zu können.
- Die Anfangszüge einer Eröffnung vorgeben. Geben Sie die gewünschte Zugfolge ein, verlassen Sie den Schiedsrichter-Modus, indem Sie die Spielstufe wechseln und lassen Sie den Computer mit der Taste **COMPUTER ZIEHT** den nächsten Zug spielen.
- Den Computer zwingen, einen bestimmten Zug zu spielen. Sie können z.B. den letzten Computerzug zurücknehmen (Siehe **3.9!**), in den Schiedsrichter-Modus wechseln, einen anderen Zug ausführen, den Schiedsrichter-Modus verlassen und die Partie fortsetzen.

3.20 Spielstile

Der Computer besitzt drei verschiedene Spielstile.

- Stil 1: passiv,
- Stil 2: normal,
- Stil 3: aggressiv.

Im **passiven Stil** verhält sich der Computer zurückhaltend und wird seine Figuren in der Regel auf seiner Seite des Bretts halten. Im **normalen Stil** ist das Spiel des Computers ausgewogen, er spielt weder besonders passiv noch aggressiv. In diesem Stil spielt der Computer am stärksten. Im **aggressiven Stil** rückt er seine Figuren weiter vor als gewöhnlich.

Um den aktuellen Spielstil zu sehen drücken Sie die Taste **König**. In der Anzeige sehen Sie das Stil-Symbol, das aus den zusammengesetzten □- und ■-Symbolen besteht, und die Nummer des aktuellen Spielstils. Um den Stil zu ändern drücken Sie die Taste **König** so lange, bis die Nummer des gewünschten Stils angezeigt wird.

Drücken Sie anschließend auf ein Feld des Schachbretts oder eine beliebige andere Taste, um zur Partie zurückzukehren. Das Stil-Symbol verschwindet von der Anzeige.

3.21 Die Stellungseingabe

Im Stellungseingabe-Modus können Sie die aktuelle Stellung auf dem Schachbrett verändern, indem Sie **Figuren zu löschen**, **Figuren hinzuzufügen** oder **auf andere Felder stellen**.

Sie können außerdem eine **völlig neue Stellung eingeben**, die anschließend weitergespielt werden soll.

Um in den Stellungseingabe-Modus zu wechseln, drücken Sie die Taste **STELLUNGSEINGABE**. In der Anzeige wird der Stellungseingabe-Modus durch das Symbol # gekennzeichnet.

Im Stellungseingabe-Modus werden die Figuren durch folgende Zahlen dargestellt:

Anzeige	Figur	Anzeige	Figur
6	König	2	Springer
5	Dame	1	Bauer
4	Turm	0	leeres Feld
3	Läufer		

Um diesen Modus wieder zu verlassen, drücken sie wieder die Taste **STELLUNGSEINGABE**. Das Symbol # verschwindet daraufhin aus der Anzeige und Sie können die Partie fortsetzen.

3.21.1 Figuren löschen

Um eine Figur zu löschen, drücken Sie auf das Feld der Figur. In der Anzeige ist dann das Feld und „0“ zu sehen. (für „leeres Feld“) zu sehen.

3.21.2 Figuren hinzufügen

Um eine Figur auf dem Schachbrett hinzuzufügen, drücken Sie zunächst die entsprechende Symboltaste der Figure. Falls die falsche Farbanzeige zu sehen ist, drücken Sie zusätzlich die Taste **WEISS/SCHWARZ**. Die Farbe der gewünschten Figur muss angezeigt werden. Setzen Sie dann die Figur mit Druck auf das gewünschte Feld. Falls das Feld bereits von einer anderen Figur besetzt ist, wird dies durch die gewählte Figur ersetzt.

Das Feld und die Figur müssen angezeigt werden.

3.21.3 Figuren verschieben

Sie können Figuren von einem Feld auf ein anderes Feld verschieben, indem Sie sie zunächst löschen (Siehe 3.21.1!) und anschließend auf dem Feld einsetzen (Siehe 3.21.2!).

3.21.4 Neue Stellung eingeben

Um eine vollständig neue Stellung einzugeben, können Sie zunächst alle Figuren vom Schachbrett entfernen.

Drücken Sie hierzu die Taste **COMPUTER ZIEHT** und im Display wird **Cb** angezeigt.

Nochmaliges Drücken der Taste **COMPUTER ZIEHT** löscht den Speicher des Computers, so dass Sie nun die Stellung eingeben können. Im Display sehen Sie $\square \#$. Bauen Sie zunächst die Stellung auf. Nun müssen Sie dem Computer nur noch sagen, auf welchen Feldern welche Figuren stehen.

Wenn nach der Stellungseingabe Weiß am Zuge sein soll, so geben Sie zunächst die schwarze Stellung ein. Dazu drücken Sie die Taste **WEISS/SCHWARZ** und im Display erscheint **C #**.

Ein Beispiel: Der schwarze König steht auf **g8**. Drücken Sie die Symboltaste des Königs. Im Display erscheint eine **6**. Drücken Sie mit dem König auf das Feld **g8**. Im Display erscheint **G8 6**.

Nun wollen Sie die Türme aufstellen. **Tf8** und **Tc8**. Drücken Sie nun die Symboltaste für den Turm. Im Display erscheint **5**. Drücken Sie auf das Feld **f8**. Im Display erscheint **F8 5**. Danach drücken Sie wieder die Turm-Symboltaste und drücken auf das Feld **c8** usw. Bevor Sie eine neue Figur aufstellen, drücken sie die entsprechende Figurensymboltaste. Bevor Sie die weiße Stellung eingeben, wechseln Sie mit der **WEISS/SCHWARZ** zur Displayanzeige $\square \#$.

Sie verlassen den Aufbau-Modus durch Drücken der Taste **STELLUNGSEINGABE**. Im Display sehen Sie \square .

Die Partie kann mit Weiß am Zuge weitergespielt werden.

Die Partie kann mit Weiß am Zuge weitergespielt werden.

3.21.5 Stellungseingabe abschließen

Wenn Sie die Stellungseingabe durch Drücken der Taste **STELLUNGSEINGABE** beenden, dann ist die Farbe am Zug, die in der Anzeige zu sehen ist. Vergewissern Sie sich, dass die richtige Farbe am Zug ist!

Wenn Sie die Stellungseingabe beenden, überprüft der Computer die folgenden Punkte:

1. Hat jede Seite genau einen König?
2. Greift die Seite am Zug den gegnerischen König an?
3. Stehen Bauern auf der 1. Oder 8. Reihe?

In diesen Fällen ist die Stellung, die Sie eingegeben haben unzulässig. Sie hören einen tiefen Ton und in der Anzeige erscheinen zwei Fragezeichen (??). Ist dies der Fall, dann haben Sie drei Möglichkeiten:

1. Sie korrigieren den Fehler, indem Sie die unzulässigen Figuren entfernen oder auf zulässige Felder verschieben.
2. Sie nehmen eine Stellungskontrolle vor. Siehe 3.22! Möglicherweise haben Sie bei der Stellungseingabe unabsichtlich einen Fehler begangen.
3. Sie starten eine neue Partie, indem Sie zweimal **NEUE PARTIE** drücken.

3.22 Stellungskontrolle

Der Krypton Schachpartner bietet Ihnen die Möglichkeit, die Position der Figuren im Speicher des Computers mit der realen Stellung zu vergleichen. Mit dieser Funktion können Sie z.B. die Stellung wiederherstellen, nachdem Sie versehentlich Figuren umgestoßen haben.

Es empfiehlt sich auch, nach einer Stellungseingabe (Siehe 3.21!) eine Stellungskontrolle durchzuführen. Drücken Sie die Taste **STELLUNGSKONTROLLE**, um in den Modus für die Stellungsüberprüfung zu gelangen. Das Display zeigt Ihnen mit dem Symbol **u** an, dass Sie die gewünschte Funktion aktiviert haben.

Die Überprüfung der Figurenstandorte ist sehr einfach durch das Drücken auf ein Feld zu bewerkstelligen. Wenn das Feld von einer Figur besetzt sein sollte, können Sie im Display das

entsprechende Farbsymbol, das Symbol **u** gefolgt von einer Nummer, die den Wert der entsprechenden Figur repräsentiert, ablesen. Die nachfolgende Übersicht zeigt Ihnen die Nummern mit der entsprechenden Figurenzuordnung:

Zahl	Figur	Zahl	Figur
6	König	3	Läufer
5	Dame	2	Springer
4	Turm	1	Bauer

Sollte ein Feld nicht besetzt sein, zeigt das Display **u 0** an. Noch ein praktisches Beispiel: Auf dem Feld **E1** steht gerade ein weißer König. Wenn Sie jetzt auf das Feld **E1** drücken, erscheint auf dem Display die Information **u 6**. Wenn Sie die Positionskontrolle verlassen möchten, drücken Sie die Taste **STELLUNGSKONTROLLE** nochmals.

4 Spezielle Funktionen

Der Krypton Schachpartner bietet einige spezielle Funktionen, um dem Anwender bei der Verbesserung seiner individuellen Spielstärke zu helfen. Zusätzlich wurde bei der Konzeption und der Entwicklung des Computers auf eine besondere Unterstützung des Anfängers geachtet, der mit Hilfe des Computers das Schachspiel erlernen möchte. Nachfolgend beschreiben wir zwei spezielle Funktionen, mit deren Hilfe die individuelle Spielstärke und das Verständnis für das Schachspiel verbessert werden kann.

4.1 Die Bewertungsfunktion

Der Krypton Schachpartner kann eine Bewertung Ihrer Spielstärke vornehmen. Die Grundlage für die Bewertung basiert auf Ihren erzielten Resultaten und der verbrauchten Zeit (gewählte Spielstufe). Dieses Bewertungssystem ist aus zwei Gründen sinnvoll und hilfreich:

1. Sie können anhand der ermittelten Werte überprüfen, ob sich Ihr Spiel im Laufe der Zeit verbessert hat.
2. Das Bewertungssystem schafft einen zusätzlichen Anreiz, das eigene Spiel gegen den Computer zu verbessern.

Wenn Sie ein Spiel gegen den Computer gewinnen, erhöht sich die ermittelte Bewertungszahl. Umgekehrt wird die Zahl geringer, wenn Sie eine Partie verlieren.

Wichtig: Beachten Sie bitte, dass die Bewertung des Krypton Schachpartner keine offizielle Beurteilung ist, wie sie vom Weltschachverband für Turnierspieler geschaffen wurde.

4.2 Beschreibung der Bewertungsfunktion

Die Bewertungsfunktion funktioniert am besten, wenn Sie dem Computer eine etwas höhere Bedenkzeit eingestellt haben, z.B. 15 Sekunden oder mehr. Zu Beginn, wenn Sie den Computer zum ersten Mal benutzen, bewertet der Krypton Schachpartner Ihre Stärke mit der **Bewertungszahl 1000**. Sobald Sie eine Partie gewinnen, erhöht sich Ihre Bewertung, im umgekehrten Fall senkt ein Gewinn des Computers Ihre Wertungszahl ab. Der Computer setzt sein eigenes Niveau relativ hoch an und wird damit rechnen, Sie häufig zu schlagen. Falls es Ihnen gelingen sollte, den Computer zu besiegen, wird sich Ihre Bewertungszahl schnell verbessern. Natürlich muss der Computer wissen, wie denn eine Partie, die in die Wertung aufgenommen werden soll, ausgegangen ist. Wenn Sie eine Partie in die Bewertungsstatistik übernehmen möchten, müssen Sie dem Rechner am Ende der Partie das Ergebnis mitteilen. Dazu gibt es drei Möglichkeiten:

1. Wenn Sie die Partie gewonnen haben und das Ergebnis in die Statistik übernehmen möchten, drücken Sie zunächst die Taste **WERTUNG**. Das Gerät zeigt Ihre aktuelle Wertung an (zu Beginn **1000**). Jetzt drücken Sie **GEWINN**; das Gerät zeigt im Display die

- Ziffer „1“ an. Drücken Sie jetzt wieder **WERTUNG**, jetzt erscheint endlich Ihre aktuelle persönliche Wertungszahl.
2. Wenn Sie statt der Taste **GEWINN** die Taste **REMIS** drücken, dann teilen Sie dem Computer mit, dass die in die in die Wertung aufzunehmende Partie mit Unentschieden ausging. Ansonsten gehen Sie vor wie unter **1**. Beschrieben.
 3. Drücken Sie die Taste **VERLUST**, wenn Sie ein Spiel verloren haben und dies in die Wertung aufnehmen möchten. Ansonsten gehen Sie auch hier vor wie unter **1**. beschrieben.

Natürlich ist die Versuchung groß, dem Wertungssystem des Computers eine eigene Niederlage zu verschweigen, also etwas zu „schummeln“. Beachten Sie aber, dass die Bewertung nur dann effektiv wirken kann, wenn Sie auch Ihre Niederlagen mit in die Bewertung übernehmen. Sie können sich jederzeit, wenn Sie am Zug sind, Ihre Bewertungszahl durch drücken der Taste **WERTUNG** anzeigen lassen. Die folgende Übersicht gibt Ihnen eine Orientierung über die Bedeutung der einzelnen Wertungszahlen:

Wertungszahl	Einschätzung der Spielstärke
unter 800	Anfänger
zwischen 800 und 1000	Einsteiger
zwischen 1000 und 1200	geübter Spieler
zwischen 1200 und 1500	fortgeschrittener Spieler
über 1500	Sie spielen stark

Wichtig: Wenn Sie neue Batterien einlegen, geht die bisherige Bewertungsstatistik verloren und die Wertung wird wieder auf den Standardwert **1000** zurückgesetzt.

Die Wertungsfunktion wird durch folgende Funktionen außer Kraft gesetzt:

- Zugrücknahmen (Siehe **3.9!**)
- Zugvorschlag (Siehe **3.5!**)
- Stellungseingabe (Siehe **3.21!**)
- Schiedsrichter-Modus (Siehe **3.19!**)
- Seitenwechsel (Siehe **3.17!**)
- Übungsprogramm (Siehe **4.3!**)

Die Wertungsfunktion ist also nur nach „**ernsthaften**“ Partien verfügbar

4.3 Das Übungsprogramm

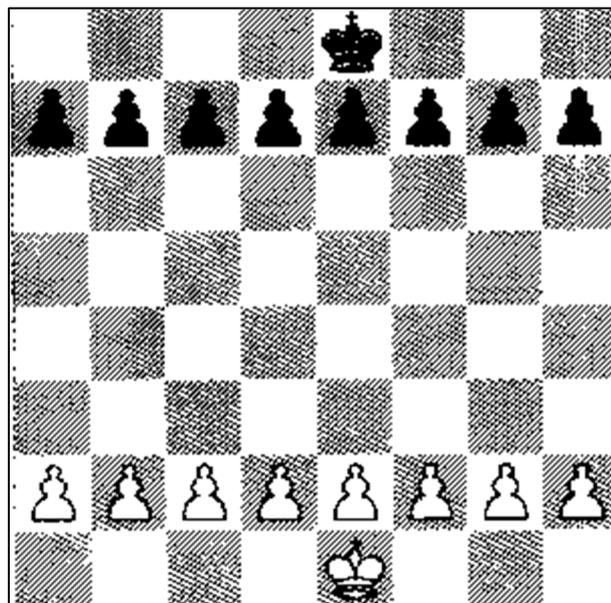
Diesen Modus legen wir besonders allen Anfängern nahe. Mit dieser speziellen Lernmethode können Sie insbesondere die Zugmöglichkeiten der einzelnen Figuren üben, ohne gleich mit „vollem Orchester“ zu spielen. Mit jedem Lernprogramm spielen Sie eine Partie mit einem einzigen Figurentyp gegen den Computer. Anfänger des königlichen Spiels sollten zuerst das Kapitel über die Schachregeln gelesen haben. Insgesamt stehen fünf verschiedene Lernprogramme zur Verfügung, die in der nachfolgenden Übersicht beschrieben werden:

Programm	Figuren
Modus 1	König und Bauern
Modus 2	König, Springer und Bauern
Modus 3	König, Läufer und Bauern
Modus 4	König, Türme und Bauern
Modus 5	König, Dame und Bauern

Bitte achten Sie darauf, dass die Figuren in der vorgeschriebenen Grundstellung auf dem Schachbrett aufgestellt werden müssen. Diese Methode ist äußerst effektiv, um schnell ein Verständnis für die Zugmöglichkeiten der einzelnen Figuren zu bekommen.

In den Übungsspielen werden dieselben Spielstufen wie in normalen Schachpartien verwendet. Siehe **3.18!** Die zuletzt eingestellte Spielstufe gilt auch in den Übungsspielen.

Nehmen wir jetzt einmal an, Sie sind ein Anfänger und möchten lernen, mit den Bauern umzugehen. Dazu wählen Sie den **Modus 1**, bei dem jede Seite lediglich den König und die Bauern auf dem Schachbrett hat. Stellen Sie die Figuren, wie in der nachfolgenden Abbildung dargestellt, auf dem Schachbrett auf.



Drücken Sie jetzt die Taste **NEUE PARTIE** (Anzeige: **PG**). Anschließend drücken Sie die Taste mit dem Symbol des Bauern. Jetzt befinden Sie sich im **Lernmodus 1** und können zur Übung eine Partie beginnen, bei der jede Seite nur einen König und acht Bauern hat.

Um in den **Modus 2** zu gelangen, drücken Sie dementsprechend die Figurentaste Springer.

Um in den **Modus 3** zu gelangen, drücken Sie dementsprechend die Figurentaste Läufer.

Um in den **Modus 4** zu gelangen, drücken Sie dementsprechend die Figurentaste Turm, und um in den **Modus 5** zu gelangen, drücken Sie dementsprechend die Figurentaste Dame.

Im **Lernmodus 2** befinden sich auf dem Brett – zusätzlich zum Stellungbild des **Modus 1** – die vier Springer in ihrer Grundaufstellung (**B1, G1** für Weiß und **B8, G8** für Schwarz). Analog haben wir im **Lernmodus 3** vier Läufer, im **Lernmodus 4** vier Türme und im **Lernmodus 5** zwei Damen, jeweils in ihrer Grundstellung.

Sie können jedes der oben beschriebenen Lernprogramme **1 bis 5** durch zweimaliges Drücken der Taste **NEUE PARTIE** wieder verlassen. Dann steht der Krypton Schachpartner wieder für eine normale Partie mit allen Figuren auf dem Brett zur Verfügung.

5. Die Schachregeln

Im Heft „**Eine Einführung**“ finden Sie die Schachregeln ausführlich erklärt.

6. Fehlerbehebung

Der Krypton Schachpartner wurde unter Berücksichtigung hoher Qualitätsstandards hergestellt. Bevor ein Gerät zur Auslieferung kommt, wurde es in verschiedenen Testserien ausgiebig geprüft. Aus diesem Grund ist es höchst unwahrscheinlich, dass das von Ihnen erworbene Gerät einen Fehler aufweist. Die Erfahrung hat gezeigt, dass die meisten der „angeblichen“ Fehler sich auf Fehleingaben der Benutzer zurückführen lassen. Die häufigsten Probleme entstehen durch das irrtümliche Drücken einer falschen Taste oder das Bewegen einer Figur auf ein falsches, unzulässiges Spielfeld. Dadurch entsteht oft der Eindruck, das Gerät würde nicht ordnungsgemäß funktionieren.

Bevor Sie also den Fehler beim Computer vermuten, überprüfen Sie bitte, ob Sie alle Schritte und Hinweise in dieser Bedienungsanleitung korrekt nachvollzogen haben. Sehr oft ist der sogenannte „Fehler“ darauf zurückzuführen, dass der Benutzer die Regeln des Schachspiels nicht richtig beherrscht. Überzeugen Sie sich davon, dass Sie die Regeln des Spiels exakt einhalten. Schauen Sie sich die entsprechenden Kapitel in Ihrem Regelheft („**Eine Einführung**“) an und arbeiten Sie diese durch.

In den folgenden Abschnitten erläutern wir Ihnen einige häufig vorkommenden Fragen, damit Sie im Problemfall selbständig nach einer Lösung suchen können.

6.1 Allgemeine Fehlfunktionen

1. Durch schwache Batterien kann es sporadischen oder regelmäßigen Fehlfunktionen kommen. Ersetze Sie im Zweifel die Batterien.
2. Betätigen Sie im Falle einmaliger Fehlfunktionen den Reset-Taster an der Unterseite des Gerätes, um Beeinträchtigungen z.B. durch elektrostatische Ladungen zu beseitigen.

6.2 Leere Anzeige, Computer reagiert nicht

1. Wenn das **LCD**-Display keine Informationen anzeigt und der Computer auf keine Eingabe reagiert, überprüfen Sie bitte, ob die Batterien richtig eingelegt wurden. Besonders wichtig ist es, dass die Spannungspole (+ oder -) an den vorgeschriebenen und markierten Enden angelegt wurden.
2. Falls Sie die Batterien schon sehr lange benutzen, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass die Batterien leer sind und keine Energieversorgung des Computers mehr gewährleistet ist. Kaufen Sie neue Batterien und ersetzen die leeren.
3. Wenn Sie sicher sind, dass die Batterien in Ordnung sind, kann eine Spannungsspitze den Speicher des Computers gestört haben. Führen Sie mit einem spitzen Gegenstand einen **RESET** auf der Rückseite im **RESET**-Loch durch und das Gerät wird voraussichtlich wieder funktionieren. Diese Prozedur empfiehlt sich nach jedem Batteriewechsel.
4. Das Gerät ist nicht eingeschaltet. Betätigen Sie die Taste **EIN**.

6.3 Der Computer spielt keinen Zug

Wenn der Computer bisher völlig normal gespielt hat und plötzlich keinen Zug mehr macht, kann dies zwei Gründe haben:

1. Der Computer befindet sich noch in seiner Rechenphase. Dies können Sie auf dem **LCD-Display** leicht kontrollieren. Wenn das Farbsymbol des Computers (□- oder ■) konstant blinkt, rechnet Ihr elektronischer Partner gerade. Entweder Sie warten noch etwas oder Sie rufen den Zug des Computers mit der Taste **COMPUTER ZIEHT** direkt ab.
2. Wenn Ihr eigenes Farbsymbol angezeigt wird, interpretiert der Computer diesen Umstand so, dass Sie am Zug sind, oder aber Ihren letzten Zug nicht richtig oder unvollständig eingegeben haben. Versuchen Sie jetzt Ihren gewünschten Zug auszuführen.
3. Der Schiedsrichter-Modus (**Stufe 0**) ist eingeschaltet. In diesem Modus erwartet der Computer, dass Sie die Züge für **beide** Seiten eingeben.

6.4 Es lässt sich keine neue Partie starten

Hierfür kann es folgende Gründe geben:

1. Der Computer rechnet gerade an seinem Zug.
2. Sie haben nicht zweimal **NEUE PARTIE** gedrückt, und es wurde nicht die Grundstellung □ angezeigt.
3. Sie haben Ihren letzten Zug oder denjenigen des Computers noch nicht ordnungsgemäß ausgeführt bzw. abgeschlossen.

6.5 Der Computer akzeptiert Ihren Zug nicht

Falls der Computer einen Zug Ihrerseits nicht akzeptieren will, überprüfen Sie bitte die folgenden Möglichkeiten:

1. Haben Sie das Ausgangs- und das Zielfeld richtig gedrückt? Hat der Feldsensor des Computers Ihren Zug angenommen? Beachten Sie, dass der Computer jede korrekte Eingabe mit einem „Piep“ begleitet.
2. Verweigert der Computer Ihnen die Ausführung der Rochade, überprüfen Sie, dass Sie vorher weder mit dem König noch mit dem Turm gezogen haben und nicht im Schach stehen oder den König über ein bedrohtes Feld spielen müssen. Schauen Sie sich im Heft „**Eine Einführung**“ nochmals die Rochaderegeln genau an.
3. War der letzte Zug ein Schlagen „**En Passant**“? Haben Sie den Bauern den Regeln entsprechend bewegt? Haben Sie daran gedacht, auch auf das Feld des geschlagenen Bauern zu drücken?
4. War Ihr letzter Zug vielleicht eine Bauernumwandlung? Vergewissern Sie sich, dass Sie auf das Feld, auf dem die Umwandlung stattgefunden hat, mit der umgewandelten Figur gedrückt haben.
5. Wenn der Computer Sie Schach gesetzt hat (achten Sie auf das Symbol + in der Anzeige), müssen Sie aus dem Schach herausziehen oder es anderweitig abwehren.
6. Falls Sie gerade Ihren König ziehen und diese Figur einem Schach aussetzen, gibt es ebenfalls eine Fehlermeldung. Der Computer verweigert die Annahme regelwidriger Züge.
7. Unter Umständen befinden Sie sich gerade im Stellungseingabe-Modus; dies erkenne Sie an dem Symbol # in der Anzeige. Verlassen Sie diesen Modus, wenn Sie diesen versehentlich gewählt haben.

6.6 Der Computer gibt keinen Signalton aus

Wenn Sie beim Ziehen der Figuren keinen Ton hören sollten, ist höchstwahrscheinlich der Ton ausgeschaltet. Drücken Sie die Taste **TON**, um den Signalton wieder einzuschalten. Der Computer gibt beim Einschalten des Tons zwei kurze Signaltöne hintereinander von sich.

6.7 Der Computer macht „regelwidrige“ Züge

Überzeugen Sie sich bitte bei einer Fehlermeldung, dass der von Ihnen gespielte Zug den Regeln entspricht! Die unzureichende Kenntnis der Regeln ist eine der häufigsten Problemquellen in der Kommunikation zwischen Computer und Benutzer. Falls der Computer einen Zug ausführt, von dem Sie glauben, er würde gegen die Regeln verstoßen (kommt in Wirklichkeit nie vor), überprüfen Sie bitte folgende Möglichkeiten:

1. Überprüfen Sie mit Hilfe der **STELLUNGSKONTROLLE**, dass die Position der Figuren auf dem Brett mit dem internen Speicher des Computers identisch ist. Die Funktion zur Überprüfung einer Stellung finden Sie im entsprechenden Kapitel **3.22** genau beschrieben.
1. Wenn die Position mit dem internen Computerspeicher identisch ist, haben Sie höchstwahrscheinlich gegen eine Spielregel verstoßen. Nach unserer Erfahrung ist die häufigste Fehlerquelle ein mangelndes Verständnis der Regeln für die Rochade, das Schlagen En Passant oder eine Bauernumwandlung.
2. Drücken Sie die Taste **COMPUTER ZIEHT**, um zu überprüfen, ob der Computer einen Zug ausführt. Falls der Computer in der Spielsituation einen Zug ausspielt, können Sie davon ausgehen, dass er einwandfrei funktioniert und Sie einen Fehler gemacht haben.
3. Wenn eine sehr niedrige Spielstufe eingestellt ist, macht der Computer absichtlich recht schwache (aber regelgerechte) Züge.