Krypton Schachpartner – Kurzanleitung für Typ 329

Symbolteil:

Figurensymbole
Partiewertungen

Funktionsteil:

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

Inhaltsverzeichnis

Inbetriebnahme **Seite 3**

Aufstellen der Schachfiguren

Die Tonsignale

Spielbeginn

Einstellung der Spielstufen **Seite 4**

Bedeutung der Spielstufen

Ausführen von Schachzügen

Spiel mit den Schwarzen Figuren

Schlagen einer Schachfigur **Seite 5**

Züge zurücknehmen

Tipps und Hilfe vom Computer

Zugberechnung unterbrechen

Seitenwechsel

Ausschalten und Speichern

Schiedsrichter-Modus

Die Stellungseingabe **Seite 6**
- **Figuren löschen**
- **Figuren hinzufügen**
- **Neue Stellung eingeben**

Kontrolle der Figurenpositionen **Seite 7**

Die Bewertungsfunktion
- **Wie gut ist Ihr Schach? Messen Sie Ihren Fortschritt!**
- **Wie Sie Ihre neue Wertung herausfinden**

Batterien auswechseln **Seite 8**

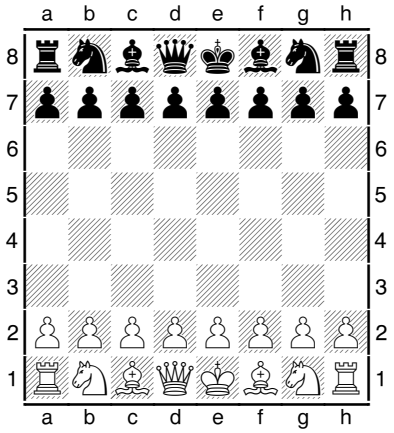
Inbetriebnahme

Setzen Sie die Batterien (4 Micro-Batterien vom Typ AAA) auf der Unterseite des Computers in das Batteriefach ein, und zwar genauso, wie auf dem Boden des Fachs eingeprägt. Achten Sie auf die richtige Polung der Batterien.
Zum Einschalten betätigen Sie die Taste **EIN**.

Wenn der Computer nach dem Einlegen neuer Batterien nicht reagiert, drücken Sie einen dünnen Gegenstand (z.B. eine aufgebogene Büroklammer) in die **RESET**-Öffnung auf der Unterseite des Gerätes.

Aufstellen der Schachfiguren

Bauen Sie die Schachfiguren in der Grundstellung auf.



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. Während des Spiels sollte der Ton eingeschaltet sein.

Spielbeginn

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

WICHTIG: Vergewissern Sie sich vor Betätigen von **NEUE PARTIE**, aber auch aller anderen Funktionstasten (außer **COMPUTER ZIEHT**) zunächst, dass der letzte Zug Ihres Schachpartners komplett ausgeführt worden ist. Der Computer darf also nicht mehr rechnen, er muss bereits gezogen haben, und dieser Zug muss am Brett vollständig ausgeführt sein.

Einstellung der Spielstufen

Nachdem Sie den Computer zum ersten Mal eingeschaltet haben, drücken Sie die Taste **SPIELSTUFE**, um zu sehen, welche Spielstufe eingestellt ist. Im Display erscheint dann der Buchstabe „**L**“ und die aktuelle Spielstufennummer. Es gibt **72** Spielstufen. Jedes Drücken der Taste **SPIELSTUFE** erhöht diese um eine Spielstufe. Um die Spielstufe schneller zu erhöhen drücken Sie die Taste **COMPUTER ZIEHT**. Um die Wahl der Spielstufe abzuschließen, drücken Sie auf ein beliebiges Feld des Schachbrettes.

Bedeutung der Spielstufen:

L00	Schiedsrichter-Modus	
L 1-4	Spaß-Spielstufen	
L 5-24	Anfänger-Spielstufen	
L 25 – 48	Mittlere Spielstufen	
L 49 – 71	Starke Spielstufen	
L 72	Problemstufe	funktioniert nicht

Ausführen von Schachzügen

Wir empfehlen Ihnen, die ersten Partien mit den weißen Steinen zu spielen. Im Display sehen Sie das Symbol □ für Weiß. Jedes Feld wird durch Koordinaten (Buchstabe und Zahl) bezeichnet, die auf dem Schachbrett markiert sind (Beispiel **E2**). Sie wollen **E2** nach **E4** ziehen. Um Ihren Zug auszuführen, drücken Sie mit der Figurenkante der Schachfigur in die Feldmitte des Ausgangsfeldes **E2** (ein Piepton ertönt) und dann in die Feldmitte des Zielfeldes **E4** (ein weiterer Piepton ertönt). Nach Ausführung des Zuges erscheint das Symbol ■ für Schwarz. 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.

Spezialzüge des Schachspiels

Eine der häufigsten Fehlerquellen besteht darin, dass Anfänger oder auch unerfahrene Spieler Schwierigkeiten mit den Spezialzügen im Schach haben. Dazu gehört insbesondere die **Rochade, En Passant**-Schlagen und die **Bauernumwandlung**. Sind Sie am Zuge, dann führen Sie den Zug der Regel entsprechend aus. Ist der Computer am Zuge, so folgen Sie den Anweisungen im Display. Als Beispiel wird jetzt eine Bauernumwandlung auf **H8** beschrieben. Sie ziehen Ihren Bauer von **H7** nach **H8**. Im Display wird angezeigt □ **H8 5** und die **5** blinkt. Drücken Sie nun auf die runde Schaltfläche neben dem Dame-Symbol. **H8** blinkt. Drücken Sie nun mit einer Dame auf das Feld **H8** und stellen Sie die Dame auf **H8**. Damit ist die Bauernumwandlung in eine Dame abgeschlossen.

Spiel mit den Schwarzen Figuren

Drücken Sie die Taste **COMPUTER ZIEHT**. Der Computer wird seinen Zug ausführen und Sie können von oben nach unten mit Schwarz spielen. Immer wenn Sie am Zug sind können Sie auf diese Weise die Farbe wechseln.

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).

Züge zurücknehmen

Sie können zwei Halbzüge zurücknehmen. Drücken Sie dazu die Taste **ZUG ZURÜCK**. Im Display blinkt jeweils das Feld, das gedrückt werden soll.

Tipps und Hilfe vom Computer

Wünschen Sie einen Zugvorschlag, so drücken Sie die Taste **TIP** und führen den angezeigten Zug aus. Wollen Sie den Vorschlag nicht annehmen, so drücken Sie eine beliebige Taste und führen danach Ihren Zug aus.

Zugberechnung unterbrechen

Während der Computer seinen Zug berechnet blinkt im Display das entsprechende Farbsymbol. Mit der Taste **COMPUTER ZIEHT** können sie den Rechenvorgang abbrechen. Der Computer führt dann den Zug aus, den er zu diesem Zeitpunkt für den Besten hält.

Seitenwechsel

Wenn Sie am Zuge sind, können Sie den Computer veranlassen mit Ihrer Stellung und Ihrer Farbe weiterzuspielen. Drücken Sie dazu die Taste **COMPUTER ZIEHT**. Nun sind die Rollen vertauscht. Auf diese Weise können Sie den Computer gegen sich selber spielen lassen.

Ausschalten und Speichern

Wenn Sie Ihre Partie zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen möchten, drücken Sie, wenn Sie am Zuge 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.

Schiedsrichter-Modus

Spielstufe **L 00**. In diesem Modus rechnet der Computer gar nicht. Der Computer speichert aber die ausgeführten Züge. Sie können also eine **Partie nachspielen** und jeder Zeit den Computer wieder mitspielen lassen, indem Sie die Spielstufe erhöhen. So können Sie auch gegen sich selber spielen. Der Computer achtet nur darauf, dass die Regeln eingehalten werden. Nach dem Drücken einer beliebigen Taste erscheint im Display □, also Weiß ist am Zuge.
Zum Beispiel: **1. e4 d5 2. exd5 Dxd5 3. Sc3 Da4** mit Weiß am Zuge.
Spielstufe drücken. Anzeige **L 00**. **COMPUTER ZIEHT** drücken. Anzeige **L 10**. Beliebige Taste drücken. Anzeige □. Die Partie kann mit Weiß gegen den Computer weitergespielt werden.

Die Stellungseingabe

Dieser Modus kann benutzt werden, um in einer Stellung 1. **Figuren zu löschen**, **2. Figuren hinzuzufügen** oder **3. eine neue Stellung einzugeben**, die anschließend weitergespielt werden soll.

Drücken Sie die Taste **STELLUNGSEINGABE** und im Display sehen Sie □ **#**.
Um diesen Modus wieder zu verlassen, drücken sie wieder die Taste **STELLUNGSEINGABE**.

Im Display 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		

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.

2. Figuren hinzufügen

Um eine Figur auf dem Schachbrett hinzuzufügen, drücken Sie zunächst die entsprechende Symboltaste der Figur. 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. Das Feld und die Figur müssen angezeigt werden.

3. Neue Stellung eingeben

Drücken Sie 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 □ #. 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 ■ #.
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 □ #.
Sie verlassen den Aufbau-Modus durch Drücken der Taste **STELLUNGSEINGABE**.
Im Display sehen Sie □.
Die Partie kann mit Weiß am Zuge weitergespielt werden.

Kontrolle der Figurenpositionen

Sie können die Position der einzelnen Schachfiguren auf dem Brett überprüfen (wenn z.B. versehentlich Figuren umgefallen sind).
Drücken Sie die Taste **STELLUNGSKONTROLLE**.
Im Display erscheint ein **u.** Drücken Sie nun auf ein Feld, so erscheint im Display ein **u** gefolgt von einer Nummer z.B. ■ **u 2**, d.h. auf diesem Feld steht ein schwarzer Springer. Wenn Sie zurück zur Partie wollen, drücken Sie wieder die Taste **STELLUNGSKONTROLLE**.

Die Bewertungsfunktion

Wie gut ist Ihr Schach? Messen Sie Ihren Fortschritt!

Krypton kann einschätzen, wie gut Sie als Schachspieler sind, indem er die Ergebnisse der von Ihnen gegen ihn geführten Spiele betrachtet. Ihre Leistung in jedem Spiel wird mit einer Ziffer notiert, und der Computer errechnet dadurch Ihre durchschnittliche Wertung nach einer Anzahl von Spielen.

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

Wie Sie Ihre neue Wertung herausfinden

Sie haben gerade eine Partie gewonnen und möchten das Spiel in Ihre Wertung aufnehmen, dann müssen Sie die folgenden Schritte ausführen, bevor Sie ein neues Spiel beginnen:

Drücken Sie die **SPRINGER/WERTUNG** Taste. Auf der Anzeige erscheint jetzt das Symbol für Wertung ↕ , gemeinsam mit Ihrer früheren (Durchschnittlichen) Wertung. Am Anfang ist das immer 1000. Dann drücken Sie die:

DAME/GEWINN Taste, wenn Sie das Spiel gewonnen haben – die Anzeige zeigt **1**

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

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

Dann drücken Sie die **SPRINGER/WERTUNG** Taste, um Ihre Eingabe zu bestätigen. (Wenn Sie auf eine andere Taste drücken, wird Ihre Eingabe gelöscht und die Wertung verschwindet von der Anzeige.)

Wenn Sie die **SPRINGER/WERTUNG** Taste erneut drücken, sehen Sie blinkend eine Zahl, die die Wertung dieser Partie darstellt. Erneutes Drücken von **SPRINGER/WERTUNG** zeigt nun Ihre neue Gesamtwertung an.
Dazu wurden alle vorhergegangenen Spiele als auch die letzte ausgeführte Partie mit einbezogen.
Um die Wertung von der Anzeige zu entfernen, um wieder zu normalen Spielbedingungen zurückzukehren, drücken Sie eine beliebige Taste oder ein beliebiges Feld.

Sie können auch Ihre momentane Wertung während eines Spieles sehen, indem Sie die **SPRINGER/WERTUNG** Taste drücken. Dies gibt die Wertung wieder, die Sie hatten, bevor Sie das momentane Spiel begonnen haben. Sie können die Wertung von der Anzeige entfernen, indem Sie irgendeine andere Taste außer **DAME/GEWINN**, **TURM/REMIS** oder **LÄUFER/VERLUST** drücken.

Beachte:
Ihre Wertung kann nur verlässlich in Spielen, die unter normalen Bedingungen ausgetragen wurden, gemessen werden, und in denen Sie keinen besonderen Vorteil oder Hilfe erhalten haben. Der Computer gibt Ihnen keine Wertung für Ihr Spiel, wenn:

(a) Sie einen Zug zurückgenommen haben;
(b) Sie den Computer um einen Rat gefragt haben;
(c) Sie den Computer unterbrochen, oder mit ihm Seiten getauscht haben;
(d) Sie Züge für beide Seiten gemacht haben;
(e) Sie von einer Position aus gespielt haben, die Sie selbst aufgestellt haben; oder
(f) Sie von der "**TIP**-Funktion" Gebrauch gemacht haben).

Wenn Sie in all diesen Fällen Ihre Wertung wiedergeben möchten, und auf die **DAME/GEWINN**, **TURM/REMIS** oder **LÄUFER/VERLUST** Taste drücken, wird die Wertung einfach von der Anzeige entfernt.

Natürlich können Sie schummeln, wenn Sie möchten, und dem Computer erzählen, dass Sie gewonnen oder remis gespielt haben, wenn Sie in Wahrheit verloren haben, aber, obwohl Sie dadurch eine höhere Wertung bekommen, belügen Sie Sich ja nur selber.

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	Starker Spieler

Batterien auswechseln

Wenn der Computer nicht mehr reagiert oder sich nicht einschalten lässt, und wenn auch das Drücken in die **RESET**-Öffnung auf der Geräteunterseite nicht mehr hilft, sind vermutlich die Batterien verbraucht und müssen ersetzt werden.