

Bedienungsanleitung

SENSORY CHESS CHALLENGER® "6"



Anzeigefenster

-  Rücksteller neues Spiel
-  Löschen
-  Problemeingabe
-  Positionsfeststellung
-  Wahl der Spielstärke
-  Zugrücknahme
-  Unterbrechung des Rechenganges
Zugvorschlag
-  Seitenwechsel

Inhaltsverzeichnis:

1. Einschalten des Gerätes

2. Wie wird gespielt?

- 2.1 Wahl der Spielstärke des Computers
- 2.2 Durchführung Ihrer Züge
- 2.3 Rücknahme eines nicht vollendeten Zuges
- 2.4 Unerlaubte Züge
- 2.5 Anzeige „Schach“
- 2.6 Rochade
- 2.7 En Passant
- 2.8 Umwandlung eines Bauern
- 2.9 Schachmatt

3. Die Funktionstasten (Überblick)

- 3.1 RE Rückstellen
- 3.2 CL Löschen
- 3.3 LV Wahl der Spielstärke
- 3.4 DM Unterbrechung des Rechenganges/Zugvorschlag
- 3.5 RV Seitenwechsel
- 3.6 PV Positionsfeststellung
- 3.7 PB Einsetzen und Entfernen von Steinen (Problemeingabe)
- 3.8 TB Zugrücknahme/Eröffnung von Zeile 7 bzw. 8 aus

4. Lösung von Schachaufgaben

5. Stromversorgung

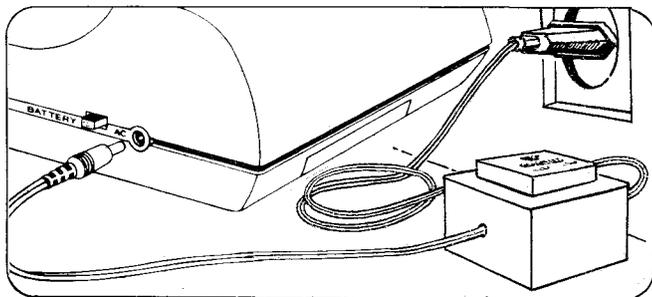
- 5.1 Batteriebetrieb
- 5.2 Netzbetrieb

6. Erweiterungsmodule

In Ihrem SENSORY CHESS CHALLENGER SC 6 haben Sie den Partner gefunden, der Ihnen für das „königliche Spiel“ jederzeit zur Verfügung steht. Wann, und wo immer Sie Lust haben, eine Schachpartie zu spielen, sei es auf Reisen, im Hotelzimmer, am Strand, beim Picknick, stets ist Ihr Schachcomputer Ihr williger, spielbereiter Partner. Ob Sie Anfänger sind oder bereits ein versierter Schachspieler — Ihr Schachcomputer paßt sich weitgehendst Ihrer Spielstärke an und wird Ihnen sicherlich noch manchen spannenden Kampf liefern.

1. Einschalten des Gerätes

Der SENSORY CHALLENGER SC 6 kann mit Batterie oder — unter Benützung eines speziellen Transformators — vom Netz aus betrieben werden. Mittels eines seitlich am Gerät angebrachten Schalters „Battery/AC“ kann auf Batterie oder Netzbetrieb (AC) umgeschaltet werden. (Einsetzen der Batterie siehe Pkt. 5).



Der Computer ist eingeschaltet — und damit spielbereit — wenn der Schalter auf „Batterie“ gestellt wird bzw. wenn er auf „AC“ steht und der Transformator an eine Netzsteckdose angesteckt wird.

Um das Gerät auszuschalten, wird der Transformator abgetrennt und der Schalter auf „AC“ gestellt.

Sobald die Stromversorgung eingeschaltet ist erscheint im Anzeigefenster „L1“, zum Zeichen, daß die niederste Spielstufe eingeschaltet ist.

Das Gerät ist so dimensioniert, daß es tage— oder wochenlang eingeschaltet bleiben kann, ohne Schaden zu leiden. Bei Batteriebetrieb wird man — um die Batterien zu schonen — das Gerät immer ausschalten, wenn es nicht in Verwendung ist. Die durchschnittliche Betriebszeit der Batterien beträgt ca. 8 Std., abhängig von der Qualität und dem Alter der Batterien. Werden diese im Laufe der Zeit schwach, beginnt der Computer Fehler zu machen. Es müssen in diesem Fall grundsätzlich alle 4 Batterien durch neue ersetzt werden.

2. Wie wird gespielt?

Der Computer ist so programmiert, daß er in jeder Situation eindeutig nach den internationalen Schachregeln spielt und er nimmt dies auch von Ihnen an.

Ein neues Spiel beginnt immer, sobald das Gerät eingeschaltet, oder die Taste RE gedrückt und damit das vorhergegangene Spiel im Speicher gelöscht wurde.

2.1 Wahl der Spielstärke des Computers

Das Aufleuchten der Anzeige L1 signalisiert, daß die niederste Spielstufe (L1) und damit die geringste Spielstärke Ihres Computer—Gegners eingestellt ist. Durch Drücken der Taste LV können Sie auf Spielstärke L2 schalten. Wenn Sie weiterhin fortlaufend die Taste LV drücken, kommen Sie über Spielstufe L3 bis zu L6 und dann wieder zu L1 usw.

Den 6 Spielstufen entsprechen unterschiedliche Spielstärken Ihres Computers.

Je nach der gewählten Spielstufe prüft der Computer eine kleinere oder größere Anzahl möglicher Stellungen und Zugfolgen im voraus und errechnet daraus seinen günstigsten Gegenzug (wodurch er unterschiedlich lange zur Antwort braucht). Daher sind die in der nachfolgenden Tabelle angegebenen, durchschnittlichen Antwortzeiten ein direktes Maß für die jeweilige Spielstärke des Computers (z.B. L1 geringste, L6 größte Spielstärke).

Spielstufe	durchschnittliche Antwortzeit
L 1	7 Sekunden
L 2	30 Sekunden
L 3	1 Minute
L 4	2 Minuten
L 5	3 Minuten
L 6	unbegrenzt

Auf der Spielstufe L6 kann der Computer unter Umständen Tage, Wochen oder sogar noch länger benötigen, um die nahezu unbegrenzten Zugkombinationen bis in extreme „Schichttiefen“ zu analysieren, bevor er sich zu einem Gegenzug entschließt.

Sie können den Computer aber durch Drücken der Taste DM jederzeit stoppen. Er gibt Ihnen den ersten bis dahin ermittelten legalen Zug an, den er spielen will.

Die Spielstufe L6 wird hauptsächlich bei der Lösung von speziellen Schachaufgaben benutzt, wie z.B. bei „Matt in zwei Zügen“ – Problemen oder dergleichen.

Sie können auch während des Spieles durch Betätigung der Taste LV die Spielstärke bzw. Spielart des Computers wechseln. Die LV-Taste muß dazu nach einer erfolgten Antwort des Computers betätigt werden. Während der Computer „denkt“ nimmt er keine Eingabe an. Nach dem Wechseln der Spielstärke kann normal weitergespielt werden.

2.2 Durchführung Ihrer Züge

Gemäß den internationalen Schachregeln sind die Linien des Schachbrettes fortlaufend mit A bis H, die Zeilen mit 1 bis 8 beschriftet. Jedes Feld ist daher durch Angabe eines Buchstabens und einer Ziffer genau definiert.

Der Computer setzt bei jedem neuen Spiel voraus, daß Sie „Weiß“ spielen, also den ersten Zug machen.

Ein Zug beginnt beim Ausgangsfeld („VON“-Feld) und führt zum Bestimmungsfeld („NACH“-Feld).

Eingabe Ihres Zuges

Um einen Zug durchzuführen, drücken Sie den entsprechenden Stein, den Sie ziehen wollen, nieder. Sie haben damit das „VON“-Feld Ihres Zuges markiert. Durch einen kurzen Pips-Ton bestätigt der Computer Ihre Eingabe und gleichzeitig erscheint diese im Anzeigefenster. Ziehen Sie nun den Stein auf das „NACH“-Feld und drücken Sie ihn wieder nieder. Dadurch ist Ihr Zug in den Speicher des Computers eingegeben und somit vollzogen.

Gegenzug des Computers

Während der Computer seinen Gegenzug errechnet, erscheint – zum Zeichen, daß er „nachdenkt“ – ein auf- und abspringendes „Nachdenk-Symbol“. Hat er seinen Zug errechnet (z.B. Springerzug von G8 nach F6) signalisiert er diesen akustisch mit einem Pieps-Ton und zeigt das „VON“-Feld dieses Zuges (im Beispiel G8) an. Drücken Sie den auf diesem Feld stehenden Stein nieder, so erscheint die Anzeige des „NACH“-Feldes (im Beispiel F6). Setzen Sie den Stein auf dieses Feld und drücken Sie ihn nieder. Damit ist der Zug des Computers beendet und in seinem Speicher registriert. Im Anzeigefenster erscheint „—“ und Sie können Ihren nächsten Zug durchführen.

Falls sich bei der Errechnung des Gegenzuges des Computers mehrere gleichwertige Chancen abzeichnen, wählt er letztlich seinen Zug mittels eines Zufallsgenerators. Damit wird ein Ablauf nach starrem Schema vermieden – der Computer antwortet oft unterschiedlich auf gleiche Situationen, wodurch sich das Spiel abwechslungsreich gestaltet. Eine weitere Vielfalt im Spielablauf ergibt sich ferner dadurch, daß der Computer mit Hilfe des Zufallsgenerators unterschiedliche, bekannte Eröffnungen wählt (insgesamt sind mehr als hundert Halbzüge einprogrammiert). Er folgt der gewählten Eröffnungsvariante solange bis Sie davon abweichen oder der Verlauf durch Eingabe eines unerlaubten Zuges stören.

2.3 Rücknahme eines nicht vollendeten Zuges

Einen begonnenen, aber noch nicht vollendeten Zug können Sie noch zurücknehmen, solange Sie den Stein am „NACH“-Feld nicht niedergedrückt, also den Zug noch nicht eingespeichert haben. Drücken Sie die Taste CL. Der Computer löscht den begonnenen (vorerst aber nur am Ausgangsfeld markierten) Zug aus seinem „Gedächtnis“ und Sie können einen anderen Zug durchführen.

Die Rücknahme eines vollendeten Zuges ist mit Hilfe der Taste TB möglich (siehe 3.8).

2.4 Unerlaubte Züge

Sollten Sie irrtümlich einen Zug eingeben, der nicht den Schachregeln entspricht, wird dieser vom Computer nicht akzeptiert. Er signalisiert dies durch Blinken der Anzeige für das falsche „NACH“-Feld. Drücken Sie den Stein auf diesem Feld nieder.

Jetzt wird das „VON“-Feld des unerlaubten Zuges blinkend angezeigt. Setzen Sie den Stein auf dieses Feld zurück und drücken Sie ihn nieder. Es erscheint „—“ und Sie können einen regulären Zug durchführen.

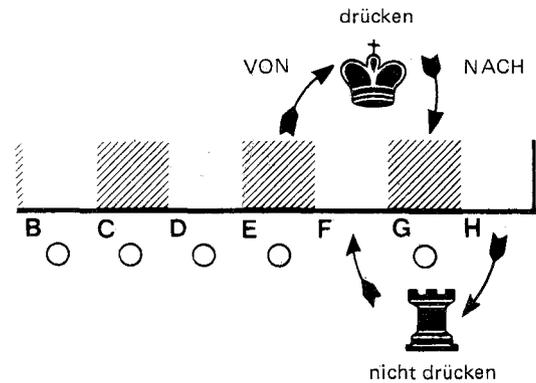
2.5 Anzeige „Schach“

Gibt der Computer Ihrem König „Schach“, signalisiert er dies durch die Anzeige „CH“. Falls Sie seinem König „Schach“ geben, erkennt er dies automatisch, ohne daß Sie es ihm besonders anzeigen müssen.

2.6 Rochade

Der Computer führt, sobald es ihm vorteilhaft erscheint, die Rochade durch. Er zeigt nur seinen Königszug an (z.B. E8 nach G8 für die kleine, bzw. E8 nach C8 für die große Rochade). Führen Sie den Königszug normal durch und setzen Sie auch den Turm – ohne zu drücken – auf das neue Bestimmungsfeld.

Falls Sie selber rochieren wollen, geben Sie gleichfalls nur den Zug Ihres Königs über zwei Felder ein (z.B. E1 nach G1 für die kleine Rochade).



Achtung: In der äußerst seltenen Situation, daß vor der Rochade bereits ein Turm gezogen wurde und wieder auf seinen ursprünglichen Platz zurückkehrte, kann es vorkommen, daß Ihr Computer – entgegen den Schachregeln – später seine Rochade trotzdem durchführt. In diesem Fall machen Sie die Rochade und Ihren letzten der Rochade vorangegangenen Zug rückgängig (siehe 3.8). Dann wiederholen Sie einfach Ihren Zug und setzen das Spiel fort.

2.7 En Passant

Der Computer ist so programmiert, daß er – falls es für ihn günstig ist – En Passant-Züge durchführt. Er entfernt dabei Ihren geschlagenen Bauern aus seinem Speicher. Bitte vergessen Sie nicht, diesen auch vom Brett zu entfernen.

2.8 Umwandlung eines Bauern

Wenn Ihr Bauer am Schachbrett die letzte Reihe erreicht hat, wird er im Speicher des Computers automatisch gelöscht und an seiner Stelle eine Dame eingesetzt – das ist der Vorgang, den Sie analog mit Ihren Steinen am Schachbrett manuell durchführen.

Sie haben aber auch die Möglichkeit, Ihren Bauern in eine beliebige andere Figur umzuwandeln. Wie dies durchzuführen ist, finden Sie beschrieben in Punkt 3.7.

2.9 Schachmatt

– Wenn Sie der Computer schachmatt setzt, signalisiert er das durch blinkende Anzeige des „VON“-Feldes seines Mattzuges. Führen Sie diesen Zug durch so bestätigt er das Schachmatt durch die Anzeige „CH“.

Wenn der Computer erkennt, daß er Sie in zwei Zügen matt setzen wird, blinkt er bereits bei seinem vorletzten Zug.

– Wenn der Computer verliert zeigt er „LL“ an. Fallweise gibt er sich durch Anzeige von „LL“ schon vor dem Mattzug geschlagen.

3. Die Funktionstasten (Überblick)

Ihr Computer besitzt 8 Funktionstasten *), mit deren Bedeutung und Benützung Sie sicherlich sehr schnell vertraut sein werden.

Die Tasten haben folgende Funktionen:

- 3.1 RE **Rückstellen.** Mit dieser Taste erfolgt das Rückstellen des Computers in Anfangsstellung für den Start eines neuen Spieles.
- 3.2 CL **Löschen.** Die Taste ermöglicht die Löschung eines begonnenen (unerwünschten) Zuges am Bestimmungsfeld, sowie das Aussteigen aus dem Computer-Spezialprogramm „Problem mode“ (siehe 3.7).
- 3.3 LV **Wahl der Spielstärke.** Wiederholtes Drücken der Taste schaltet der Reihe nach die Spielstufen L1 (geringste Spielstärke) bis L6 (größte Spielstärke) und weiterhin wieder L1 usw. ein (siehe Pkt. 2.1).
- 3.4 DM **Unterbrechung des Rechenvorganges/Zugvorschlag.** Durch Drücken dieser Taste kann der Computer gezwungen werden, das „Nachdenken“ abzubrechen und seinen nächsten Zug bekanntzugeben. Manchmal wird der Computer nicht sofort antworten, da er seine Analyse solange fortsetzen muß, bis er einen legalen Zug gefunden hat. Lassen Sie inzwischen die Taste los und der Computer gibt Ihnen, sobald er dazu in der Lage ist, seinen Zug bekannt.

Sie können die Taste DM auch dazu benützen, sich vom Computer einen Vorschlag für Ihren nächsten Zug machen zu lassen.

Drücken Sie die Taste DM, wenn Sie am Zug sind. Der Computer zeigt Ihnen das „VON“-Feld, und bei nochmaligem Drücken der Taste das „NACH“-Feld für den Ihnen empfohlenen Zug. Sie können diesen normal durchführen, oder durch Drücken der Taste CL den Vorschlag löschen und einen Zug eigener Wahl durchführen.

Achtung: Während einer Bucheröffnung macht der Computer keine Zugvorschläge. Ferner verweigert er fallweise einen Zugvorschlag, wenn bei gegebener Spielsituation eine zu niedrige Spielstufe eingestellt ist.

- 3.5 RV **Seitenwechsel.** Sie können bei Beginn des Spieles durch Drücken dieser Taste den Computer mit „Weiß“ (von Zeile 1 bzw. 2 aus) eröffnen lassen. (Eröffnung von Zeile 7 bzw. 8 aus siehe 3.8). Während des Spieles können Sie Ihren nächsten (z.B. schwarzen) Zug vom Computer errechnen lassen. Drücken Sie RV und der Computer zeigt Ihnen, welcher Zug zu machen ist. Drücken Sie nochmals RV und der Computer übernimmt wieder die weißen Steine. Durch laufend wiederholtes Drücken der Taste RV können Sie den Computer abwechselnd weiße und schwarze Züge machen lassen. Sie können dabei beobachten, wie der Computer eine volle Partie gegen sich selber spielt.

- 3.6 PV **Positionsfeststellung.** Mit Hilfe dieser Taste können Sie jederzeit überprüfen, ob die Positionen der Steine am Brett mit den im Computer eingespeicherten übereinstimmen. Gehen Sie dabei wie folgt vor:

- Drücken Sie Taste PV.
- Neben den Funktionstasten sind die Symbole für die verschiedenen Steine dargestellt. Drücken Sie die Taste neben dem Symbol jener Steine, deren Position Sie überprüfen wollen. Jedesmal wenn Sie drücken werden der Reihe nach die Felder signalisiert, auf denen solche Steine stehen. Bei weißen Steinen leuchten die Anzeigen kontinuierlich, bei schwarzen blinken sie. Bei fortlaufendem Drücken der gleichen Taste werden der Reihe nach die Zeilen 1 bis 8 überprüft. Wenn alle am Brett befindlichen Steine der gleichen Art angezeigt wurden erscheint die Anzeige „- P“.
- Durch Wiederholung dieses Vorganges für alle Arten Steine kann die Position jedes einzelnen Steines korrekt überprüft werden.
- Um die Positionsüberprüfung zu beenden, drücken Sie die Taste CL, oder machen Sie einfach Ihren nächsten Zug.

*) Die abgekürzte, englische Beschriftung der Tasten bedeutet:

RE = Reset	LV = Level select
CL = Clear	TB = Take back
PB = Problem mode	DM = Display move
PV = Position verification	RV = Reverse

- 3.7 PB **Einsetzen und Entfernen von Steinen (Problemeingabe)**
Sie haben die Möglichkeit die Spielsituation durch Entfernen und Einsetzen von Steinen zu verändern, oder Steine für Schachprobleme aufzustellen, die der Computer lösen soll.

Sie können das Programm „Problemeingabe“ jederzeit benutzen, wenn Sie am Zug sind.

* Aufstellen der Steine für ein Schachproblem

- Wenn Sie vor Beginn eines Spieles die Taste PB drücken, werden alle Steine – mit Ausnahme der beiden Könige – im Speicher gelöscht. Die Könige bleiben im Speicher und am Brett in ihren Startpositionen E1 bzw. E8. Die Position des weißen Königs (E1) wird sofort angezeigt, da die Funktions-Taste PB gleichzeitig die Symboltaste für den König ist. Wird diese Taste nochmals gedrückt, wird die Position des schwarzen Königs (E8) blinkend angezeigt.
- Um einen weißen Stein für ein Schachproblem einzusetzen, drücken Sie die Funktionstaste neben dem Symbol dieses Steines, setzen den Stein auf das gewünschte Feld und drücken ihn nieder. Die Position des eingesetzten Steines wird angezeigt. Wiederholen Sie den Vorgang für alle weißen Steine der gleichen Type. Um schwarze Steine einzusetzen, gehen Sie analog vor, nur drücken Sie jeden Stein **zweimal** am gleichen Feld nieder. Seine Position wird blinkend angezeigt.
- Um einen Stein aus seiner Position zu entfernen (z.B. um einen König zu versetzen), drücken Sie diesen auf seinem Feld einmal (bei einem schwarzen Stein) oder zweimal (bei einem weißen Stein) nieder.
- Gehen Sie nach dem gleichen Schema vor, um alle für das Schachproblem erforderlichen Steine am Brett einzuprogrammieren.
- Beenden Sie den Vorgang durch Drücken der Taste CL. Bitte beachten Sie: Wird eine Funktionstaste neben dem Symbol eines Steines gedrückt, den es am Brett noch nicht gibt, so wird der Computer dies mit „- P“ anzeigen.

* Einsetzen oder Entfernen von Steinen während des Spiels

- Wenn Sie am Zug sind drücken Sie die Taste PB.
- Verfahren Sie beim Einsetzen bzw. Entfernen der Steine wie oben beschrieben.
Beispiel:
In einem Lernspiel wollen Sie zur Verbesserung Ihrer Spielsituation die schwarze Dame des Computers aus dem Spiel entfernen und statt ihr, am gleichen Feld, einen weißen Turm (den Sie vorher verloren haben) wieder einsetzen.
- Drücken Sie die Taste PB.
- Drücken Sie die Funktionstaste neben dem Symbol für Dame.
- Drücken Sie **einmal** die schwarze Dame nieder. Sie ist damit gelöscht. Entfernen Sie die Dame vom Brett.
- Drücken Sie die Funktionstaste neben dem Symbol für Turm.
- Setzen Sie den weißen Turm auf das freigewordene Feld und drücken Sie ihn **einmal** nieder. Der weiße Turm ist damit eingespeichert.
- Beenden Sie den Vorgang durch Drücken der Taste CL.
- Setzen Sie mit Ihrem Zug das Spiel fort.

3.8 TB **Zurücknahme/Eröffnung von Zeile 7 bzw. 8 aus**

Die Rücknahme eines nicht vollendeten Zuges ist unter 2.3 beschrieben. Haben Sie Ihren Zug jedoch durch Niederdrücken Ihres Steines auch am „NACH“-Feld vollendet, antwortet der Computer mit seinem Gegenzug. Unter Benützung der Taste TB können Sie beide Züge (genauer gesagt Halbzüge) wieder rückgängig machen.

- Drücken Sie die Taste TB. Im Anzeigefenster erscheint das „NACH“-Feld des letzten Computer-Zuges.
- Drücken Sie den auf diesem Feld stehenden Stein nieder. Sofort wird das „VON“-Feld dieses letzten Zuges angezeigt.
- Setzen Sie den Stein auf dieses Feld zurück und drücken Sie ihn nieder. Im Anzeigefenster erscheint das „NACH“-Feld Ihres letzten Zuges.

– Zur Rücknahme dieses Zuges verfahren Sie analog wie oben für den Computer-Zug beschrieben.

– Setzen Sie das Spiel durch Eingabe eines eigenen, neuen Zuges fort.

Achtung: Die Rücknahme ist nicht möglich, wenn bei Ihrem letzten Zug, oder bei dem darauffolgenden Zug des Computers, die Rochade gemacht wurde.

Die Taste TB kann außerdem dazu benutzt werden, den Computer mit „Weiß“ von den Zeilen 7 bzw. 8 aus eröffnen lassen.

– Stellen Sie die weißen Steine auf den Reihen 7 und 8 auf (weißer König auf D8) und die schwarzen auf 1 und 2 (schwarzer König auf D1).

– Drücken Sie die Taste TB. Der Computer eröffnet mit „Weiß“ und spielt in Richtung nach Zeile 1.

4. Lösung von Schachaufgaben

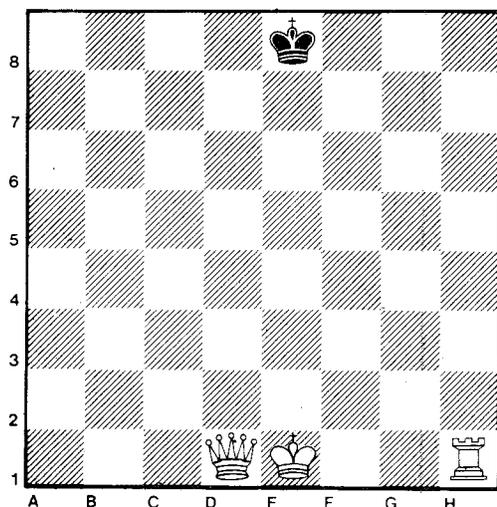
Als begeisterter Schachspieler werden Sie es sicherlich begrüßen, daß Sie Ihren Schachcomputer zur Lösung von Schachaufgaben wie z.B. für Endspiele, Kombinations- und Schachprobleme usw. einsetzen können. Solche finden Sie in vielen Fachbüchern und Fachzeitschriften.

Zunächst setzen Sie, wie unter 3.7 beschrieben, die Steine am Brett auf. Wählen Sie mit Taste LV – je nach dem voraussichtlichen Schwierigkeitsgrad der gestellten Aufgabe – eine hinreichend hohe Spielstufe. Verfolgen Sie nun durch fortlaufendes Drücken der Taste RV die weißen und schwarzen Züge, die der Computer zur Lösung der gestellten Aufgabe durchführt (siehe auch 3.5), oder greifen Sie auch selber mit eigenen Zügen aktiv in das Spiel ein.

Beispiel: „Matt in zwei Zügen“ – Problem.

Ihr Schachcomputer löst fast jedes auch noch so schwierige „Matt in zwei Zügen“ – Problem. Für diese Aufgabe eignet sich besonders die Spielstufe L6.

Lassen Sie zur Übung folgenden einfachen Zweizüger vom Computer lösen.



– Drücken Sie die Taste RE um ein neues Spiel zu starten.

– Drücken Sie die Taste PB (Problemeingabe).

– Drücken Sie die Funktionstaste neben dem Symbol für Dame (analog wie im Beispiel 3.7). Setzen Sie die weiße Dame auf Feld D1 und drücken Sie diese Figur nieder.

– Drücken Sie diese Funktionstaste neben dem Symbol für Turm. Setzen Sie den weißen Turm auf Feld H1 und drücken Sie ihn nieder.

– Drücken Sie die Taste CL.

– Wählen Sie durch wiederholtes Drücken der Taste LV die Spielstufe L6.

– Lassen Sie den Computer durch Drücken der Taste RV mit Weiß beginnen.

Nach einigem Nachdenken wird er Ihnen den Turmzug H1 nach H7 (Lösungszug) anzeigen. Die Anzeige blinkt, zum Zeichen, daß der nächste Zug des Computers den schwarzen König Matt setzt.

– Führen Sie den Zug durch, indem Sie den Turm zunächst auf H1, dann auf H7 niederdrücken.

– Sie erkennen sicher sofort den einzig möglichen Zug des schwarzen Königs oder lassen Sie sich diesen mit Taste DM (zweimal drücken) vom Computer angeben (siehe auch Pkt. 3.4). Führen Sie diesen Zug durch.

– Der Computer zeigt nun den Matt-Zug D1–D8 blinkend an.

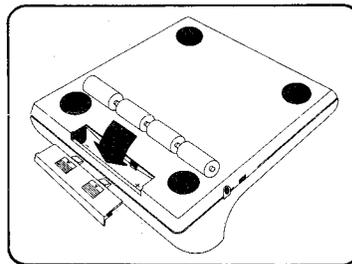
5. Stromversorgung

5.1 Batteriebetrieb

Erforderlich sind 4 Stück 1,5V-Alkali-Manganbatterien IEC R14 (Baby-Zellen).

Nach Öffnen des Batterieraumes (siehe Skizze) Batterien einsetzen. Dabei ist auf richtige Polung (+ –) zu achten. Batterie Netz-Schalter auf Stellung Battery stellen.

Bitte beachten Sie: Schwach gewordene Batterien können Fehler im Spielablauf verursachen und sind rechtzeitig auszuwechseln.



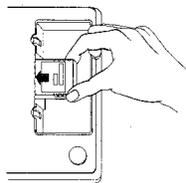
5.2 Netzbetrieb

Transformator, Type MSC 220V, Wechselstrom 50–60 Hz, anschließen. Batterie/Netzschalter auf Stellung AC stellen.

6. Erweiterungs-Module

Die besondere Konstruktion des Schachcomputers SC 6 ermöglicht es, durch Einsetzen verschiedene Erweiterungs-Module, dem Grundgerät neue, spannende Spieleigenschaften zu verleihen.

Um ein Erweiterungs-Modul einzusetzen, öffnen Sie den Deckel an der Unterseite Ihres SC 6. Legen Sie den Modul in das darunterbefindliche Fach und stellen Sie den Kontakt durch Verschieben in Pfeilrichtung her (siehe Abb.) Dieses Fach kann auch als Transportfach für Ihre Steine verwendet werden.



Wichtiger Hinweis!

Garantieansprüche innerhalb der 6-monatigen Garantiezeit können nur mit ordnungsgemäß ausgefüllter Garantiekarte geltend gemacht werden. Achten Sie daher darauf, daß Sie beim Kauf von Ihrem Händler eine ordnungsgemäß ausgefüllte Garantiekarte erhalten.

Generalvertrieb und Service für Österreich:

VIENNATONE GES.M.B.H., Fröbelgasse 28–32, 1164 Wien

Printed by Viennatone Ges.m.b.H.
Nachdruck verboten!