

# NOVAG® SOLO

Instruction  
Mode d'Emploi  
Bedienungsanleitung

# BEDIENUNGSANLEITUNG FÜR DEN NOVAG SOLO

## INHALTSVERZEICHNIS

1. ALLGEMEINE HINWEISE
2. EINFÜHRUNG
3. INBETRIEBNAHME
4. EINGABE DER ZÜGE
5. SPEZIAL ZÜGE
  - a) Rochade
  - b) En Passant
  - c) Bauernum/-unterverwandlung
6. SCHACHGEBOT – MATT – REMIS
7. ZUGZURÜCKNAHME
8. WECHSEL DER FIGURENFARBE
9. SONSTIGE FUNKTIONEN
  - a) Neue Partie
  - b) Spielstufen
  - c) Kontrolle der Spielstellung
  - d) Aufstellen von Spielpositionen
  - e) Entnahme von Figuren
  - f) Zugvorschläge
  - g) Farbwahl
10. GARANTIE
11. PFLEGE DES SCHACHCOMPUTERS
12. TECHNISCHE DATEN

## 1. ALLGEMEINE HINWEISE

Wir gratulieren Ihnen zum Kauf dieses handlichen Reiseschachcomputers. Bitte lesen Sie die nachstehende Betriebsanleitung genau durch bevor Sie mit dem ersten Spiel beginnen.


Dieser NOVAG SCHACHCOMPUTER wird mit 4 Stück 1,5V UM 4 Batterien (oder AAA) betrieben (nicht beigefügt). Verwenden Sie nur auslaufgeschützte Alkali-Batterien. Sie erhöhen die Betriebssicherheit und ermöglichen eine Spieldauer von ca. 1000 Stunden. Zum Einlegen der Batterien ist die unten am Gerät befindliche Klappe zu öffnen. Die Batterien sind entsprechend der im Batteriefach angegebenen Richtung einzulegen.

## 2. EINFÜHRUNG

Die Tasten und Symbole haben folgende Bedeutung:

Tasten/Symbole:	Bedeutung:
6	König
5	Dame
4	Turm
3	Läufer
2	Springer
1	Bauer
x	Schlagen einer Figur
ep	En Passant-Schlagen
=	Patt-Remis
+	Schachgebot
≠	Schachmatt
⬜ ⬜	Weiss am Zug
⬛ ⬛	Schwarz am Zug
H	Weiss
G	Schwarz

## 3. INBETRIEBNAHME

Stellen Sie die Figuren in der Grundposition aufs Spielfeld des beigefügten Schachbrettes. Dabei müssen die weissen Figuren vorne auf den Reihen 1 und 2 und die schwarzen hinten auf den Reihen 7 und 8 stehen. Der Schachcomputer wird mit dem Schalter ON/OFF, der sich an der rechten Seite befindet, eingestellt. Im LCD (Flüssigkristall Anzeige) erscheint jetzt das Symbol  , welches anzeigt, dass Weiss am Zug ist.

## 4. EINGABE DER ZÜGE

Dem Schachcomputer werden die Züge entsprechend den Koordinaten der Felder eingegeben. Die Felder sind durch die Zahlen 1-8 und die Buchstaben A-H gekennzeichnet. Jedes Feld des Schachbrettes kann dadurch eindeutig angegeben werden. (z.B. A1 oder E2).

## 5. ZUGEINGABE

Für die Zugeingabe werden die beiden oberen Tastenreihen verwendet. Wenn Sie mit Weiss beginnen, verfahren Sie wie folgt:

- Stellen Sie die Koordinaten des Ausgangsfeldes fest.
- Drücken Sie zuerst die Taste mit dem entsprechenden Buchstaben und anschliessend die Taste mit der entsprechenden Zahl.
- Nun geben Sie in gleicher Weise das Zielfeld der Figur ein. Damit haben Sie Ihren ersten Zug ausgeführt.

- Der Computer registriert Ihren Zug und beginnt sofort mit der Berechnung des Gegenzuges, der angezeigt wird, sobald er ihn ermittelt hat. Führen Sie diesen Zug entsprechend der Anzeige auf dem Spielfeld aus.
- Jetzt können Sie Ihren nächsten Zug in der gleichen Weise eingeben.

**BEISPIEL:** Der vor Ihrer Dame stehende Bauer soll um zwei Felder vorgezogen werden. Die Eingabe lautet: "D2 D4".

Ihr NOVAG SCHACHCOMPUTER spielt nach den internationalen Schachregeln. Unerlaubte oder falsch ausgeführte Züge werden vom Computer nicht anerkannt und werden im LCD mit dem Symbol  $\overline{PP PP}$  angezeigt. Wenn dieses Symbol erscheint, müssen Sie nur den richtigen Zug eingeben, um die Fehleingabe zu korrigieren.

Wenn Sie mit der Eingabe eines Zuges beginnen, jedoch einen anderen Zug durchführen wollen oder eine falsche Eingabe getätigt haben, so drücken Sie denselben Knopf bis das Symbol  $\overline{PP PP}$  für unerlaubte bzw. falsche Züge erscheint. Es kann nun der gewünschte Zug eingegeben werden.

Soll eine Figur geschlagen werden, so erfolgt die Eingabe in derselben Weise wie ein normaler Zug. Wenn der Computer eine Figur schlägt, erscheint im LCD zusätzlich das Symbol "x".

## 5. SPEZIALZÜGE

### a) Rochade:

Bei einer Rochade geben Sie nur den Zug des Königs ein. Bei der kurzen Rochade wird der König um zwei Felder nach rechts versetzt und der rechte Turm muss auf das Feld links vom König. Bei der langen Rochade wird der König um zwei Felder nach links versetzt und der linke Turm muss auf das Feld rechts vom König.

### b) En Passant:

Ausgangs – und Zielfeld des schlagenden Bauern werden in der üblichen Weise eingegeben bzw. angezeigt. Vergessen Sie nicht den geschlagenen Bauern vom Spielfeld zu nehmen.

### c) Bauernum/-unterverwandlung:

Der Computer setzt voraus, dass jeder Bauer, der die gegnerische Grundlinie erreicht, in eine Dame umgewandelt wird. Wollen Sie ihn in eine andere Figur umwandeln, drücken Sie "E" und "ENTER" und tauschen die Dame gegen die Figur Ihrer Wahl. Z.B.: Weisser Springer auf Feld B 8:

"Weiss" – Springer" – "B" – "8" – "ENTER".

## 6. SCHACHGEBOT – MATT – REMIS

Wird vom Computer ein Schach geboten, erscheint im LCD das Symbol "+".

Ein Matt wird durch das Symbol "≠" und ein Remis und Patt durch das Symbol "=" angezeigt.

## 7. ZUGZURÜCKNAHME

Nachdem Sie Ihren Zug ausgeführt haben und der Computer seinen Zug anzeigt, kann mittels der "TAKE BACK" Taste der Computerzug und Ihr Zug zurückgenommen werden. Die Zuganzeige erfolgt in umgekehrter Reihenfolge. Sie können maximal 2 Halbzüge zurücknehmen, z.B.: Ihr Zug "E2 E4" und der Antwortzug des Computers "E7 E5". Beim Drücken der "TAKE BACK" Taste erscheint im LCD "E5 E7". Ein nochmaliges Drücken löscht den Zug "E4 E2".

Nehmen Sie entsprechend der Anzeige die Figuren zurück. Das Spiel kann nun fortgesetzt werden.

## 8. WECHSEL DER FIGURENFARBE

Möchten Sie während oder am Anfang des Spiels die Farbe wechseln, so drücken Sie "ENTER", wenn Ihre Farbe am Zug ist. Der Computer spielt nun Ihre bisherige Farbe und Sie übernehmen die Gegnerische. Durch ständiges Drücken der "ENTER" Taste spielt der Computer gegen sich selbst.

## 9. SONSTIGE FUNKTIONEN

### a) Neue Partie:

Um ein neues Spiel zu beginnen drücken Sie "NEW GAME". Somit wird die vorherige Partie unterbrochen und gelöscht.

### b) Spielstufen:

Ihr NOVAG SCHACHCOMPUTER hat 8 Spielstufen. Der Computer ist immer auf die Spielstufe 1 voreingestellt, sobald er eingeschaltet wird. Möchten Sie auf einer höheren Spielstufe spielen, so machen Sie folgende Eingabe:

"LEVEL" – "1-8" – "ENTER"

(1-8 bedeutet die gewünschte Spielstufe)

Auf die gleiche Weise kann während des Spiels die Spielstärke verändert oder die gegenwärtige Stufe überprüft werden.

### c) Kontrolle der Spielstellung:

Um eventuelle Missverständnisse aufzuklären, kann Ihnen der Computer immer auf Wunsch mitteilen, von welcher Farbe ein bestimmtes Feld besetzt ist. Um die Stellung zu kontrollieren, drücken Sie zuerst die Taste "F" und dann "ENTER". Daraufhin wird die Position des weissen Königs angezeigt. Die Positionen der anderen Figuren erscheinen, sobald die gekennzeichneten Tasten gedrückt werden. Da jeweils zwei Figuren vom Turm, Läufer und Springer im Spiel vorhanden sind, müssen diese Tasten zweimal gedrückt werden. Die Taste für die Bauern muss dementsprechend 8 mal betätigt werden.

Die jeweilige Farbe wird durch folgende Symbole angezeigt:

Weiss "c" und Schwarz "7" Die Wahl der Farbe geschieht mit der Taste "G7" oder "G8". Nach Beenden der Spielstandskontrolle drücken Sie die "ENTER" Taste.

- d) **Aufstellen von Spielpositionen:**  
Begeben Sie sich immer in die Ausgangsposition.  
Drücken Sie "E" und "ENTER".

Verfahren Sie wie folgt, wenn Sie eine neue Stellung eingeben möchten. Räumen Sie das Spielfeld von allen Figuren indem Sie "CLEAR BOARD" und dann "ENTER" drücken. Um den weissen König auf Feld G1 zu setzen drücken Sie:

"Weiss" – "König" – "G" – "1"

Die Eingabe anderer Figuren erfolgt in gleicher Weise.  
Nach Beenden der Figureneingabe drücken Sie die "ENTER" Taste.

- e) **Entnahme von Figuren:**  
Eine oder mehrere Figuren können aus der Spielstellung entnommen werden. Begeben Sie sich immer in die Ausgangsstellung und drücken Sie "E" und "ENTER".

BEISPIEL: Entnahme des Turmes von Feld H1.  
Drücken Sie:  
"CLEAR BOARD" – "H" – "1" – "ENTER".

Um mehrere Figuren aus dem Spielfeld zu nehmen, machen Sie folgende Eingabe:

Turm von H1: "CLEAR BOARD" – "H" – "1"

Läufer von F1: "CLEAR BOARD" – "F" – "1"

Springer von B1: "CLEAR BOARD" – "B" – "1"

Nachdem Sie die letzte Figur entnommen haben, drücken Sie "ENTER", um den Entnahmevergang zu beenden.

- f) **Zugvorschläge:**  
Durch Drücken der "ENTER" Taste erhalten Sie vom Computer einen Zugvorschlag. Falls Sie diesen Zug annehmen, drücken Sie nochmals die "ENTER" Taste, damit der Computer den Gegenzug errechnen kann. Lehnen Sie den Zugvorschlag ab, so nehmen Sie mit der "TAKE BACK" Taste diesen Zug zurück und geben den von Ihnen gewünschten Zug ein.
- g) **Farbwahl:**  
Durch Drücken der "H" Taste für Weiss bzw. der "G" Taste für Schwarz und anschliessendem Drücken der "ENTER" Taste, können Sie bestimmen, wer zuerst am Zuge ist. Dies z.B. nach erfolgter Stellungseingabe.

## 10. GARANTIE

Der NOVAG SCHACHCOMPUTER ist mit einer 6-monatigen Garantie vom Verkaufstag an, ausgestattet. Ihr Garantieanspruch ist an die auf beiliegender Garantiekarte aufgeführten Bedingungen geknüpft. Reparaturen nach Ablauf der Garantie werden gegen Berechnung ausgeführt. Die Versandkosten sind vom Kunden zu tragen.

Die Anschrift des Kundendienstes ist auf der Garantiekarte vermerkt.

## 11. PFLEGE DES NOVAG SCHACHCOMPUTERS

Staub und Schmutz können mit einem weichen, trockenen Tuch entfernt werden. Unter keinen Umständen darf das Gerät mit chemischen Reinigungsmitteln in Berührung kommen. Das Gerät muss trocken und bei Raumtemperatur aufbewahrt werden.

Vermeiden Sie das Lagern und Spielen in praller Sonne, unter starken Raumstrahlern oder in der Nähe von Heizkörpern.

Ausfälle durch unsachgemässe Behandlung des Gerätes fallen nicht unter die Garantie.

## 12. TECHNISCHE DATEN

- Programmspeicher 2 KByte ROM  
ROM = Read Only Memory
- Arbeitsspeicher 192 Byte RAM  
RAM = Random Access  
Memory
- Taktfrequenz 8 Mhz
- Zueingabe mittels  
Tastatur
- Betriebsspannung 6V Gleichstrom  
5 mA
- Batteriebetrieb 4 x 1,5V UM-4 Alkali-  
Batterien
- Spielstufen 8
- Zugzurücknahme 2 Halbzüge
- Grosse LCD-Anzeige zeigt:  
Zugangabe, Schachgebot, Schachmatt,  
En Passant, Schlagen von Figuren, Remis . . . . . etc.
- Eingabe von Spielstellungen und Stellungskontrolle
- Kleines, handliches  
Gehäuse: 55mm (W) x 95mm (L) x 18mm (H)
- Gewicht: 60 Gramm ohne Batterien
- In bedruckter Geschenkpackung

Änderungen vorbehalten

**NOVAG®**  
is the registered trademark for  
**NOVAG INDUSTRIES LTD.**  
1103 Admiralty Center,  
Tower 1, Hong Kong

Copyright© 1987 Novag Industries Ltd.