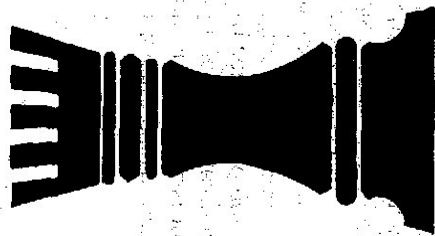


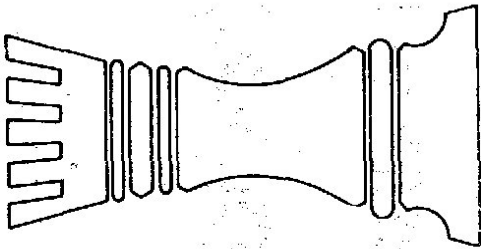
schneider

SENSOR-CHESSMASTER

MK 6



BEDIENUNGSANLEITUNG



Wir gratulieren!

Sie sind der stolze Besitzer des leichtest zu bedienenden Schachcomputers der Welt. Alles, was Sie tun müssen, um ein herausforderndes Spiel zu spielen, ist, Ihr Gerät einzuschalten und Ihre Züge in der gewohnten Weise zu machen.

Ihr CHESSMASTER MK6 wird schnell und genau antworten. Sie können sich eines Schachspieles auf einer der 16 Spielstufen erfreuen.

Diese Bedienungsanleitung besteht aus zwei Teilen; der erste Teil gibt Ihnen Anweisungen zur Bedienung des CHESSMASTER MK6 im zweiten Teil lernen Sie, wie man Schach spielt, falls Sie ein unerfahrener Spieler oder absoluter Neuling sind. Wenn Sie bereits Schachspieler sind, lesen Sie einfach nur die ersten 8 Seiten der Bedienungsanleitung. Wie auch immer — wir garantieren Ihnen viele Stunden der Spielfreude.

Bitte beachten Sie:

- Batterien rechtzeitig wechseln
- nicht mit scharfen Reinigungsmitteln behandeln, nur mit leicht feuchtem Tuch abwischen.
- Gehäuse nicht selbst öffnen.
- setzen Sie das Gerät nicht Feuchtigkeit, direkter Sonneneinwirkung etc., aus.



GARANTIE

Auf dieses Gerät gewähren wir 6 Monate lang, gerechnet ab Ausstellungsdatum der Rechnung oder des Lieferscheines, Garantie. Innerhalb dieser Garantiefzeit werden bei Vorlage der Rechnung bzw. des Lieferscheines alle auftretenden Herstellungs- und/oder Materialfehler kostenlos durch Instandsetzung und/oder Austausch der defekten Teile, reguliert. Voraussetzung für eine derartige Garantieleistung ist, daß das Gerät sachgemäß behandelt und gepflegt wurde.

Über unsere Garantieleistungen hinausgehenden Ansprüche wie Schadenersatz, etc. sind ausgeschlossen. Keine Garantie kann übernommen werden für Teile, die einer natürlichen Abnutzung unterliegen, bzw. bei Schäden die auf Stoß, fehlerhafte Bedienung, Benutzung des Gerätes in Naßräumen, etc., etc. oder auf andere äußere Einwirkungen oder auch auf Eingriff Dritter zurückzuführen sind.

Im Garantiefall bitte mit Rechnung oder Lieferschein, bzw. unter Angabe des Datums an dem Sie das Gerät erhalten haben, sowie unter genauer Beschreibung der Mängel und gut verpackt — möglichst im Originalkarton — direkt an die

Servicezentrale
H. Schneider GmbH & Co. KG
Strandbaddamm 4
2000 Wedel/Hoist.

zusammen mit ausgefüllter Fehlerbeschreibung zu schicken.



BEANSTANDUNG

— Fehlerbeschreibung —

Bitte bei Beanstandungen **unbedingt ausfüllen**, Sie erleichtern uns die Arbeit und helfen, die Kosten niedrig zu halten.

Bitte keine Briefe, wir können Sie aus technischen Gründen leider nicht beantworten.

Schachcomputer:

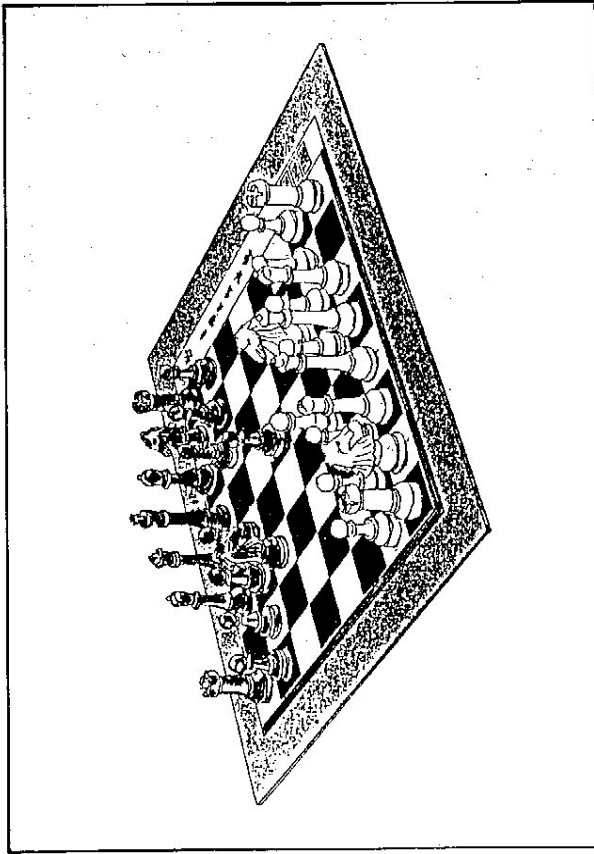
Ihre Adresse: _____

Name: _____

Straße: _____

PLZ, ORT: _____

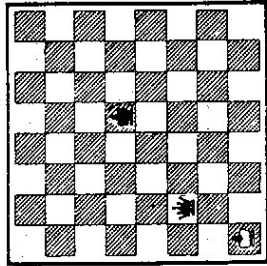
Herzlichen Dank für Ihre Mühe!
Wir bitten um etwas Geduld.



INHALT

Teil 1: Bedienung des CHESSMASTER MK6	5
Eigenschaften des CHESSMASTER MK6	6
Batterien	6
Spielbeginn	6
Ziehen Ihres Zuges	7
Schlagen	7
Den Bauern en passant schlagen	7
Umwandlung des Bauern	8
Seitenwechsel	8
Wechseln der Spielstufe	9
Erhaltung des Spieles	9
Teil 2: So spielt man Schach	9
Einführung	9
Das Schachbrett und seine Anordnung	9
Die Figuren und ihre Anordnung	10
Spieldurchführung	10
Allgemeine Definition der Züge	11
Die Züge der einzelnen Figuren	11
König	11
Rochieren	12
Dame	13
Turm	14
Läufer	14
Springer	15
Bauer	15
Den Bauern en passant schlagen	16
Umwandlung des Bauern	17
Schach	18
Matt (Schachmatt)	18
Gewonnenes Spiel	19
Unentschiedenes Spiel	19
Patt	20
Nach Vereinbarung	20
Fehlerbeschreibung	22
GARANTIE	21

ACHTUNG: Beim Niederdrücken Figuren ggf. schräg halten.



Beispiel: Ist Weiß als nächstes am Zuge, kann jedoch keinen zulässigen Zug vornehmen und ist der weiße König nicht schachgesetzt, ist der weiße König — obwohl Schwarz im Spielvorteil ist — pattgesetzt, und das Spiel ist unentschieden.

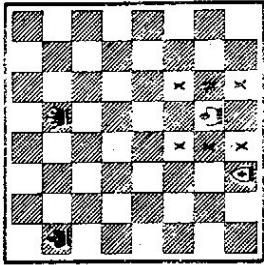
2. Unentschieden nach Vereinbarung zwischen beiden Spielern. Da Sie den Fall nicht mit Ihrem CHESSMASTER MK6 besprechen und damit ein Unentschieden vereinbaren können, ist es Ihrer Beurteilung der Situation überlassen wann eine Partie abzubrechen und als unentschieden anzusehen ist. Hier einige nützliche Richtlinien:

- a) wenn ein Sieg für einen der beiden Gegner unmöglich ist. Z.B., wenn eine Seite einen König und einen Läufer hat und die andere Seite nur einen König. Der Spieler mit dem zusätzlichen Läufer kann nicht gewinnen, egal, wie schlecht sein Gegner spielt.
- b) wenn keine Seite irgendeinen Fortschritt in Aussicht hat. Dies kann daran deutlich werden, daß beide Spieler mit derselben Figur drei- oder mehrmals vor- und zurückziehen, oder daran, daß eine große Anzahl von Zügen vorgenommen wird, ohne daß einer der Spieler irgendeine Figur einnimmt oder einen seiner Bauern nach vorn bringt.

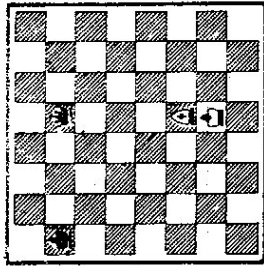


Nun — da Sie gelernt haben, wie man Schach spielt — wünschen wir Ihnen viele Stunden der Spielfreude mit Ihrem CHESSMASTER MK6!

10.3 Eine Figur, die dem König ihrer eigenen Farbe das Schach blockiert, kann selbst den gegnerischen König schachsetzen.



Beispiel: Hier bietet die schwarze Dame dem weißen König Schach. Weiß hat eine Reihe von Möglichkeiten, Schach abzuwehren, indem der König entweder auf eines der Felder mit "X" rückt, oder indem der Läufer vor den König gesetzt wird.



Verhindert Weiß mit dem Läufer Schach, bietet der weiße Läufer jetzt selbst dem schwarzen König Schach.

ARTIKEL 11: GEWONNENES SPIEL

11.1 Das Spiel wird von dem Spieler gewonnen, der den König des Gegners matts gesetzt hat. (Wenn Sie den Computer mattssetzen, leuchtet die "SCHACH; MATT"-Lampe auf).

11.2 Das Spiel wird von dem Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, daß er das Spiel aufgibt.

Sollten Sie sich in einer sehr schlechten Spiellage befinden, bei der Sie sicher sind, daß der Computer Sie schlagen wird, können Sie sich zum Spielabbruch und Neubeginn entschließen.

ARTIKEL 12: UNENTSCHEIDENES SPIEL

Eine Partie ist unentschieden.

1. wenn der König des Spielers, der am Zuge ist, nicht schachgesetzt ist und der Spieler keinen zulässigen Zug ausführen kann, in diesem Fall wurde der König "pattgesetzt" (Wenn Sie den Computer pattgesetzt haben, leuchtet die "PATT"-Lampe auf).

TEIL 1

Bedienung des Sensor CHESSMASTER MK6

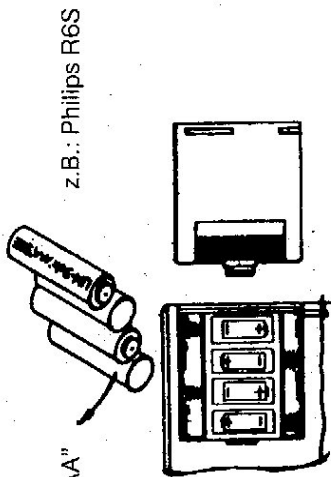
Eigenschaften des Sensor CHESSMASTER MK6

- Senkrechte Reihe von roten Lampen
- bestimmt die zweite Koordinate der Position der Figur, die der Computer ziehen will.
- Diese Lampenreihe wird auch benutzt, um die Spielstufe 1-8 von oben nach unten, anzugeben. Siehe dazu: Änderung der Spielstufen.
- Diese Lampenreihe blinkt, während der Computer "denkt".
- Waagerechte Reihe von roten Lampen
- Bestimmt die erste Koordinate der Position der Figur, die der Computer ziehen will.
- Diese Lampenreihe wird auch benutzt, um die Spielstufe 9-16, von links nach rechts, anzugeben. Siehe dazu: Änderung der Spielstufen.
- Ferner werden die vier Lampenpaare in dieser horizontalen Reihe für folgende weitere Anzeigen benutzt:
 - Anzeige für Schach
 - Lampenpaar leuchtet auf, wenn der Computer einen Zug macht, der Ihren König Schach oder Schachmatt setzt.
 - Anzeige für Schachmatt
 - Lampenpaar leuchtet auf, wenn Sie den Computer Schachmatt gesetzt haben.
 - Anzeige für Patt
 - Lampenpaar leuchtet auf, wenn Sie den Computer Patt setzen.
 - Anzeige "Ihr Zug"
 - Lampenpaar leuchtet auf, wenn der nächste Zug von Ihnen erfolgen kann.
 - Taste für Spielstufen
 - Drücken Sie diese Taste einmal, um herauszufinden, auf welcher Stufe der Computer augenblicklich spielt. Anzeige erfolgt über die senkrechten und waagerechten Lämpchen. Nochmals drücken (wiederholt), um die Spielstufe zu ändern. Siehe auch unter Punkt "Änderung der Spielstufen".
 - Taste Spiel
 - Wenn Sie am Zuge sind, können Sie diese Taste drücken, um einen Seitenwechsel zu veranlassen und der Computer wird den nächsten Zug machen.
 - Schalter AUS/AN/MEM
 - Schaltet den Computer ein, bereit für ein neues Spiel. MEM bedeutet: Erhalten des Spieles:

Wenn diese Schaltstellung eingestellt ist, behält der Computer die Schachposition über mehrere Monate in seinem Gedächtnis mit einem Minimumverbrauch an Strom.

— Taste "Neues Spiel"

Drücken Sie diese Taste, wenn Sie ein laufendes Spiel abbrechen und ein neues beginnen möchten.



Batterien: 4 Stück 1,5 V Größe "AA"

Betrieb mit Alkalien-Batterien — Spieldauer über 100 Stunden

Bitte Polung beachten !!!

Netzanschluß: 9 Volt-Netzadapter

Spielbeginn:

Stellen Sie die Figuren in Ihrer Ausgangsposition auf das Schachbrett und stellen Sie den Schalter AUS/AN/MEM auf AN. Der Computer ist sofort bereit, ein Spiel auf Stufe 1 zu spielen. Die Lampen leuchten auf und der Computer erwartet, daß Sie "Weiß" spielen. Wenn Sie "Schwarz" spielen möchten, drücken Sie auf die Taste "Spiel" und der Computer wird den ersten Zug als "Weiß" beginnen. Wenn das Gerät im Denkprozeß ist, blinken die senkrechten Lampen auf der linken Seite des Schachbrettes.

Wenn Sie einen Zug machen möchten, drücken Sie die zu bewegende Figur nieder und stellen Sie sie dann auf das neue Feld — beim Hinstellen auf das neue Feld die Figur ebenfalls niederdrücken. So einfach ist es!

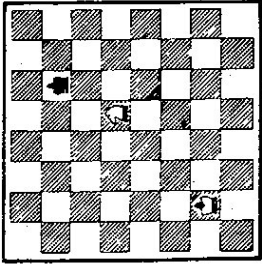
Sobald Sie die Figur auf dem neuen Feld niederdrücken, wird der Computer überprüfen, ob Sie einen richtigen Zug gemacht haben und dann seinen Gegenzug überlegen. Jedes Mal, wenn Sie eine Figur auf einem Feld niederdrücken, werden Sie einen kurzen Ton hören. Wenn Sie versuchen, einen Zug zu machen, der regelwidrig ist, wird der CHESSMASTER MK6 Ihren Zug ablehnen, indem er einen unangenehmen Ton verlauten läßt und alle roten Lampen werden leuchten, außer der Lampe für das falsche Feld.

BESONDERE ANMERKUNG:

Obwohl die Schachregeln die Umwandlung eines Bauern in Springer, Läufer, Turm oder Dame — je nach Belieben — zulassen, wählt der Computer stets die Dame, da diese die wertvollste Figur ist, die in solchen Fällen fast immer von guten Schachspielern gewählt wird.

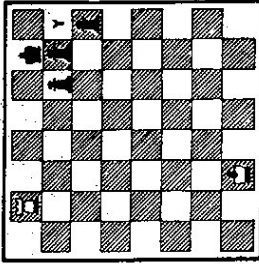
ARTIKEL 10: SCHACH

10.1 Der König ist schach, wenn das von ihm besetzte Feld von einer Figur des Gegners angegriffen wird. In diesem Fall spricht man von "Schachsetzen des Königs"

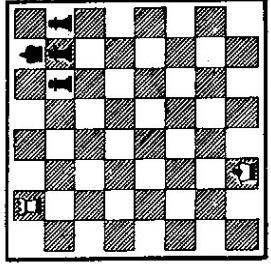


Beispiel: Hier setzt der weiße Springer den schwarzen König schach.

10.2 Schach muß mit dem unmittelbar folgenden Zug abgewehrt werden. Wenn Schach nicht pariert werden kann, spricht man von "Matt" (siehe Artikel 11.1).

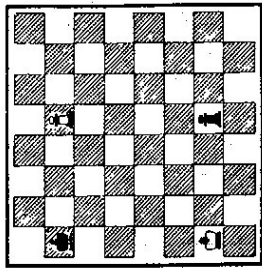


Beispiele: Hier setzt der weiße Turm den schwarzen König schach. Schwarz hat hier keine andere Wahl, als den König auf das mit "y" markierte Feld zu stellen, da es keine andere Möglichkeit gibt, Schach abzuwehren.

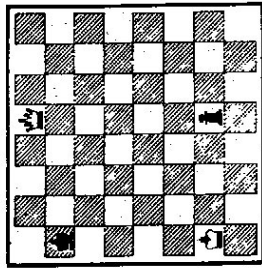


Ohne Fluchtfeld, ohne Möglichkeit, den weißen Turm einzunehmen oder eine Figur zwischen Turm und König zu bringen, wird Schwarz mattgesetzt.

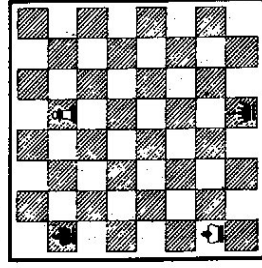
(c) Bei Erreichen der letzten Waagerechten muß ein Bauer sofort als Teil desselben Zuges gegen eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer derselben Farbe ausgetauscht werden, je nach Belieben des Spielers und ungeachtet der noch auf dem Schachbrett befindlichen anderen Figuren. Das Austauschen eines Bauern nennt man "Umwandlung"; Bewegung der umgewandelten Figuren erfolgt unverzüglich.



Beispiel: Ist Weiß am Zuge, kann der Bauer bis zur letzten Waagerechten vorge stellt werden, wo er umgewandelt wird.



Ist hingegen Schwarz am Zuge, kann der schwarze Bauer bis zur letzten Waagerechten vorgerückt und umgewandelt werden.



Beachten Sie, daß es bei diesem Beispiel von größter Wichtigkeit ist, wer am Zuge ist. Ist Weiß als nächstes an der Reihe, kann Weiß den Bauern in eine Dame umwandeln; und falls dann Schwarz beim nächsten Zug die Umwandlung vornimmt, kann die weiße Dame die schwarze Dame einnehmen. Wenn andererseits Schwarz zuerst umwandelt, kann die schwarze Dame eine umgewandelte weiße Figur einnehmen.

BEISPIELE:

Stellen Sie Ihren CHESSMASTER MK6 ein, um ein neues Spiel als Weiß gegen den Computer zu spielen. Die Lampe "Ihr Zug" leuchtet. Nehmen Sie den Bauern, der unmittelbar vor dem weißen König steht und drücken Sie ihn nieder. Die zwei entsprechenden roten Lampen werden angehen. Der Bauer, den Sie bewegen möchten, befindet sich auf dem Schnittpunkt der horizontalen und der vertikalen Reihe, angegeben durch die roten Lichter.

Nehmen Sie den weißen Bauern und rücken Sie ihn um zwei Felder vor. Drücken Sie ihn kurz auf dem neuen Feld nieder, das Gerät wird diesen Zug als zulässig akzeptieren, und die roten Lichter auf der linken Seite des Schachbrettes blinken auf, während der Computer den Gegenzug erwägt.

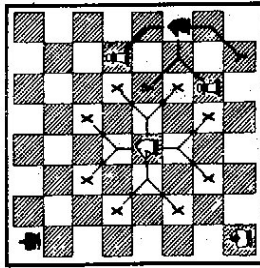
Sobald der Computer sich über seinen Zug im Klaren ist, leuchten die Koordinatenlampen die das Feld angeben auf dem die Figur steht die er ziehen möchte. Nehmen Sie diese Figur, die sich auf dem Schnittpunkt der durch zwei Lichter angegebenen horizontalen und vertikalen Reihe befindet, und drücken Sie sie kurz nieder. Die zwei roten Lichter werden ausgehen, und der Computer wird Ihnen durch zwei andere Lampen das Feld zeigen, zu dem er die Figur ziehen möchte... Nehmen Sie nun die Figur auf, und setzen Sie sie auf das neue Feld, wobei Sie sie kurz niederdrücken. Die entsprechenden Lichter des neuen Feldes werden angehen und der Computer zeigt Ihnen, daß Sie an der Reihe sind, indem er die "IHR ZUG"-Lampe einschaltet.

Nun wollen wir sehen, was geschieht, wenn Sie einen Zug machen, der gegen die Spielregeln verstößt. Schalten Sie das Gerät aus und dann wieder ein. Es ist bereit ein neues Spiel zu beginnen, aber versichern Sie sich zuerst, ob Sie alle Figuren auf ihre richtigen Felder gestellt haben (Siehe Diagramm auf Seite -10-). Noch einmal nehmen Sie den weißen Bauern, der unmittelbar vor dem weißen König steht und drücken Sie ihn kurz nieder, so daß die entsprechenden Lampen angehen. Nehmen Sie nun den Bauern und versuchen Sie, ihn drei Felder vorzurücken, was unzulässig ist. Drücken Sie den Bauern auf dem neuen Feld nieder, und Sie werden einen unangenehmen Summton von dem Computer hören, der Ihnen somit sagt, daß Sie einen unzulässigen Zug gemacht haben. Zur gleichen Zeit werden alle roten Lampen angehen, außer derjenigen, die mit dem Feld, das nun der weiße Bauer besetzt, übereinstimmen.

Nach diesem unzulässigen Zug werden Sie Ihren Fehler korrigieren und einen Zug machen wollen, der mit den Schachregeln konform geht: Drücken Sie nochmals den Bauern nieder, und Sie werden feststellen, daß alle Lichter ausgehen, bis auf die zwei Lichter, die dem Feld entsprechen, von dem der Bauer bewegt wurde. Sie können nun den Bauern entweder auf sein Ausgangsfeld zurückstellen oder einen richtigen Zug mit ihm machen. Wenn Sie entscheiden, eine andere Figur zu setzen, drücken Sie ihn auf seinem Ausgangsfeld nieder, die dazugehörigen Lichter werden ausgehen, die Lampen "Ihr Zug" werden eingeschaltet. Der CHESSMASTER MK6 wartet nun darauf, daß Sie einen zulässigen Zug machen. Falls Sie aber den Bauer ziehen wollten und beabsichtigen, ihn ein oder zwei Felder vorzurücken, können Sie ihn auf dem richtigen Feld niederdrücken. Der Computer wird seinen Gegenzug erwägen.

6.5. Der Springer

Der Zug des Springers besteht aus zwei Schritten: zuerst einen Schritt um ein Feld entlang der Waagerechten oder der Senkrechten; dann — sich weiter vom Ausgangsfeld entfernend — einen Schritt um ein Feld entlang der Diagonalen.

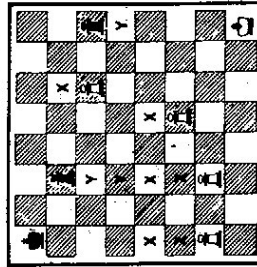


Beispiele: Der weiße Springer kann auf jedes mit "X" markierte Feld rücken. Der schwarze Springer kann auf eines der mit "Y" gekennzeichneten Felder rücken und einen der beiden weißen Bauern einnehmen.

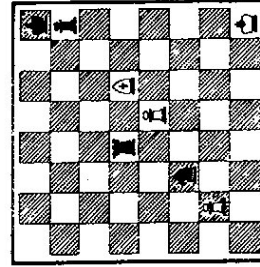
6.6. Der Bauer

Der Bauer bewegt sich vorwärts.

(a) Außer bei einer Einnahme bewegt er sich von seinem Ausgangsfeld um entweder ein oder zwei Felder entlang der Senkrechten, auf der er sich befindet; bei weiteren Zügen rückt er um ein leeres Feld vorwärts, entlang der Senkrechten. Bei Einnahme einer anderen Figur kann er um ein Feld entlang den Diagonalen, auf denen er sich befindet, vorwärts versetzt werden.



Beispiele: Die weißen Bauern können auf alle Felder mit "X" rücken. Beachten Sie, daß nur diejenigen Bauern um ein oder zwei Felder vorwärts rücken dürfen, die noch auf ihrem Ausgangsfeld stehen. Die schwarzen Bauern können auf alle mit "Y" gekennzeichneten Felder gesetzt werden.



Antworten ermöglicht Ihr CHESSMASTER MK6 eine längere Batteriedauer, und Sie können über 100 Stunden spielen, bevor Sie die Batterie wechseln müssen. Sie werden feststellen, daß die Batterien schwächer werden, wenn die Lichter nicht mehr so hell aufleuchten wie üblich. Wenn dies geschieht, ersetzen Sie die Batterien, nachdem Sie Ihr Spiel beendet haben. Wenn Sie versuchen, zu lange mit einer schwachen Batterie zu spielen, wird der Microprozessor in Ihrem Computer nicht mehr korrekt funktionieren.

Erhaltung des Spieles

Der CHESSMASTER MK6 besitzt einen Gedächtnisspeicher, der Ihr Spiel bewahren kann. Wenn Sie ein Spiel unterbrechen müssen, es aber später fortfahren möchten, stellen Sie den Schalter AUS/AN/MEM auf MEM. Der Computer wird nun Ihre Spielposition in seinem Gedächtnis erhalten mit einem Minimum-Verbrauch an Strom. Später können Sie den Schalter AUS/AN/MEM auf AN stellen und das Spiel wie zuvor fortsetzen.



Teil 2: SO SPIELT MAN SCHACH

Das Schachspiel ist leicht zu erlernen, jedoch kann es ein ganzes Leben dauern, um das Spiel zu meistern. Obwohl viele Menschen meisterhafte Spieler geworden sind, hat dieses komplizierte und scharfsinnige Spiel seinen absoluten Meister noch nicht gefunden. Es gibt nicht viele Regeln zu erlernen, jedoch ist es wichtig, einige wesentliche Regeln zu beherrschen, ohne die Sie eine Schachpartie nicht in ihrem vollsten Umfang genießen können und ohne deren Kenntnis ein gegnerischer Zug, den Sie für unmöglich gehalten hätten, Sie eventuell manchmal verblüffen kann.

In diesem Teil Ihrer Bedienungsanleitung sind die offiziellen Schachregeln niedergelegt, wie sie vom Internationalen Schachverband (F.I.D.E.) festgesetzt sind. Einige dieser Regeln haben wir ein wenig erklärt oder anhand eines Beispiels erläutert, um Ihnen das Erlernen dieses wunderbaren Spiels zu erleichtern. Wir haben dasselbe Nummerierungssystem wie bei den FIDE-Schachregeln beibehalten, jedoch haben wir einige der Regeln ausgelassen, die nur bei Schach-Turnieren Anwendung finden.

ARTIKEL 1: EINFÜHRUNG

Ein Schachspiel ist ein Spiel zwischen zwei Spielgegnern bei dem Figuren auf einem quadratischen Brett, genannt "Schachbrett", bewegt werden.

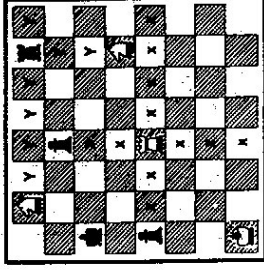
ARTIKEL 2: DAS SCHACHBRETT UND SEINE ANORDNUNG

- 2.1. Das Schachbrett besteht aus 64 gleichen, abwechselnd hellen ("weißen") und dunklen ("schwarzen") Quadraten.
- 2.2. Das Schachbrett wird so zwischen den Spielern aufgestellt, daß sich zur Rechten jedes Spielers ein weißes Eckfeld befindet.
- 2.3. Die acht Quadratreihen, die vom Schachbrettrand von unten nach oben laufen, sind die "SENKRECHTEN".
- 2.4. Die acht Quadratreihen, die von einem Schachbrettrand zum anderen Schachbrettrand und rechtwinklig zu den "SENKRECHTEN" verlaufen, sind die "WAAGERECHTEN".
- 2.5. Die Quadratreihen derselben Farbe von Ecke zu Ecke verlaufend, sind die "DIAGONALEN".

Beispiel: Die weiße Dame kann sich auf jedes mit "X" markierte Feld bewegen und kann ebenfalls den schwarzen Springer oder den schwarzen Bauern einnehmen. Ebenso kann die schwarze Dame auf jedes mit "Y" markierte Feld gestellt werden und den weißen Läufer oder den weißen Turm einnehmen.

6.3. Der Turm

Der Turm rückt auf jedes Feld (mit Ausnahme der Einschränkung lt. Artikel 5.2) in der Waagerechten oder Senkrechten, in der er sich befindet.

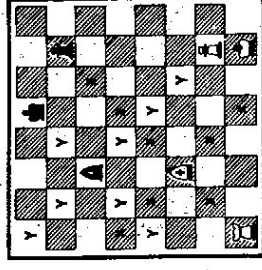


Beispiel: Der weiße Turm kann auf jedes Feld mit "X" gestellt werden und kann einen der schwarzen Bauern einnehmen.

Der schwarze Turm kann auf jedes Feld mit "Y" gesetzt werden und kann einen der weißen Springer einnehmen.

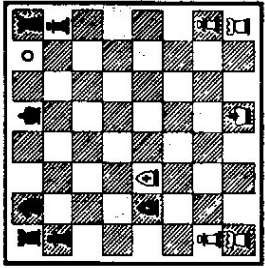
6.4. Der Läufer

Der Läufer kann auf jedes Feld (mit Ausnahme der Einschränkung lt. Artikel 5.2) auf den Diagonalen, auf denen er sich befindet, versetzt werden.



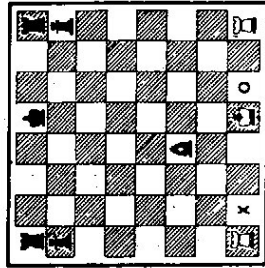
Beispiel: Der weiße Läufer kann auf jedes Feld mit "X" rücken und den schwarzen Bauern einnehmen.

Der schwarze Läufer kann auf jedes Feld mit "Y" rücken und den weißen Bauern einnehmen.



Beispiel: Hier kann Weiß nicht rochieren, da der weiße König vom schwarzen Läufer angegriffen wird.

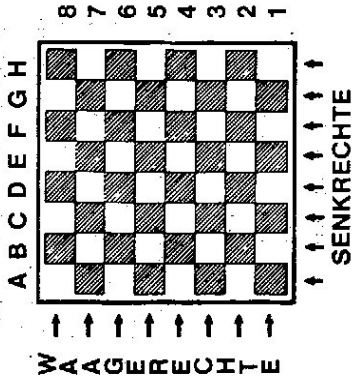
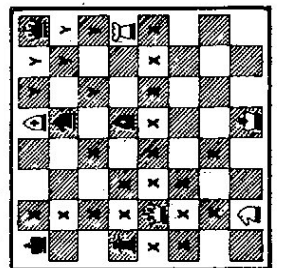
Schwarz kann nicht nach links rochieren, da das Feld neben dem Turm vom schwarzen Springer besetzt ist. Wird der Springer jedoch von diesem Feld entfernt, kann Schwarz nach links rochieren. Ebenso kann Schwarz nicht nach rechts rochieren, da der schwarze König damit auf das mit "O" markierte Feld käme, das vom weißen Läufer angegriffen wird.



Hier kann Weiß nicht nach rechts rochieren, da das mit "O" markierte Feld, das vom König überquert würde, vom schwarzen Läufer angegriffen wird; jedoch kann Weiß nach links rochieren, da — obwohl das mit "X" gekennzeichnete Feld vom schwarzen Läufer angegriffen wird — der König dieses Feld nicht überqueren muß und auf diesem auch nicht zu stehen kommt.

6.2. Die Dame

Die Dame kann auf jedes Feld (mit Ausnahme der Einschränkung laut Artikel 5.2) in der Waagerechten, Senkrechten oder Diagonalen, in der sie sich befindet, gesetzt werden.



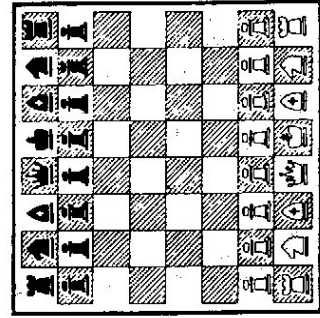
ARTIKEL 3: DIE FIGUREN UND IHRE ANORDNUNG

3.1. Bei Spielbeginn hat einer der Spieler 16 helle ("weiße") Figuren, der andere Spieler hat 16 dunkle ("schwarze") Figuren.

3.2. Es sind dies folgende Figuren:

gewöhnlich	unter folgendem	Symbol
Ein weißer König	"	
Eine weiße Dame	"	
Zwei weiße Türme	"	
Zwei weiße Läufer	"	
Zwei weiße Springer	"	
Acht weiße Bauern	"	
Ein schwarzer König	"	
Eine schwarze Dame	"	
Zwei schwarze Türme	"	
Zwei schwarze Läufer	"	
Zwei schwarze Springer	"	
Acht schwarze Bauern	"	

3.3. Die Ausgangsstellung auf dem Schachbrett ist wie folgt:



ARTIKEL 4: SPIELDURCHFÜHRUNG

4.1. Die beiden Spieler machen abwechselnd einen Zug nach dem anderen. Der Spieler mit den weißen Figuren macht den ersten Zug.

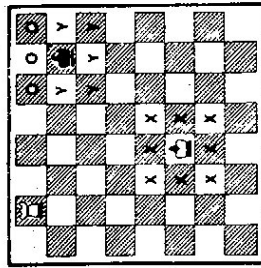
4.2. Ein Spieler ist "am Zuge", wenn er mit dem Spiel an der Reihe ist.

ARTIKEL 5: ALLGEMEINE DEFINITION DER ZÜGE

- 5.1. Mit Ausnahme des Rochierens (Artikel 6.1) ist ein Zug das Versetzen einer Figur von einem quadratischen Feld auf ein anderes, entweder freies oder von einer gegnerischen Figur besetztes Feld.
- 5.2. Keine der Figuren, mit Ausnahme des Turmes beim Rochieren und des Springers (Artikel 6.5), darf ein von einer anderen Figur besetztes Feld überspringen.
- 5.3. Eine Figur, die auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld gerückt wird, nimmt diese als Teil desselben Zuges ein. Die eingenommene Figur muß von dem schlagenden Spieler unverzüglich vom Schachbrett entfernt werden. Siehe Artikel 6.6b zu "Einnahme en passant".

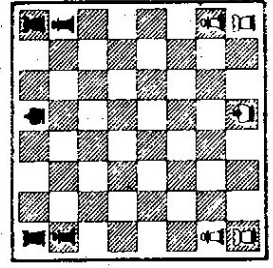
ARTIKEL 6: DIE ZÜGE DER EINZELNEN FIGUREN

- 6.1. **Der König**
Außer beim Rochieren rückt der König auf jedes benachbarte Feld, das nicht von einer Figur des Gegners angegriffen wird.

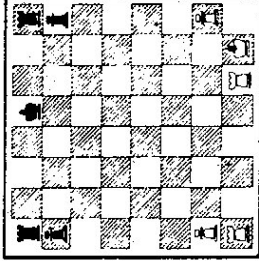


Beispiel: Bei obiger Spielposition darf der weiße König auf jegliches mit "X" markierte Feld gestellt werden. Der schwarze König darf auf jedes mit "Y" markierte Feld rücken, nicht jedoch auf die mit "O" gekennzeichneten Felder, da diese vom weißen Turm angegriffen werden.

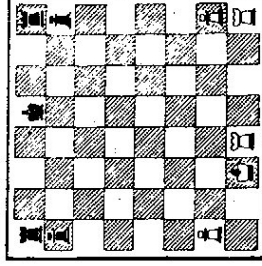
Rochieren ist ein Zug von König und einem der Türme, der als ein einziger Zug (des Königs) zählt und folgendermaßen ausgeführt wird: der König wird aus seiner ursprünglichen Stellung zwei Felder weiter in Richtung einer der beiden Türme auf derselben Waagerechten versetzt; danach wird der Turm, in dessen Richtung sich der König bewegt hat, über den König hinweg auf das Feld unmittelbar neben dem König gesetzt



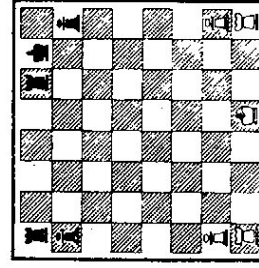
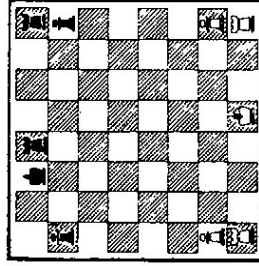
Beispiel: Weiß kann nach rechts rochieren und erreicht dabei folgende Position:



Oder: Weiß rochiert nach links in die nachfolgende Stellung:



Ebenso kann Schwarz nach links oder rechts rochieren und dabei eine der unten gezeigten Stellungen einnehmen:



Rochieren ist nicht möglich, wenn

- (a) der König bereits versetzt wurde, oder
- (b) der Turm, mit dem rochiert werden soll, bereits versetzt wurde.

Rochieren wird vorübergehend unterbunden —

- (a) Wenn des Königs ursprüngliches Feld oder das vom König zu überspringende Feld oder das vom König zu besetzende Feld von einer gegnerischen Figur angegriffen wird, oder
- (b) wenn sich zwischen dem König und dem Turm, in dessen Richtung der König sich bewegen will, irgendeine Figur befindet.