

KLEINCOMPUTER



KC 85

C 0165

Spielprogramme II
SCHACH

KLEINCOMPUTER

KC 85

Beschreibung zu C 0165 Spielprogramme II
SCHACH

veb mikroelektronik
›wilhelm pieck‹
mühlhausen

im veb kombinat mikroelektronik

Gesamtherstellung: Druckerei August Bebel Gotha

veb mikroelektronik "wilhelm pieck" mühlhausen

Ohne Genehmigung des Herstellers ist es nicht gestattet, das Heft oder Teile daraus nachzudrucken oder auf fotomechanischem Wege zu vervielfältigen

Gliederung

Inhalt	Seite
1. Einleitung.....	4
2. Laden und Starten des Schachprogramms.....	4
3. Inhalt und Bedienung.....	5
3.1. Tastatur und Anzeigen.....	5
3.2. Spielbeginn.....	7
3.3. Ihr Zug und VCM's Zug.....	7
3.4. Zugausgabe durch den Computer.....	7
3.5. Fehleranzeige und Fehlerbeseitigung.....	7
3.6. Farbwahl.....	8
3.7. Spielstufe.....	8
3.8. Zufallsstufe.....	9
3.9. Schach, Matt und Patt.....	9
3.10. Farbwechsel während der Partie.....	9
3.11. Spielüberwachung.....	10
3.12. VCM spielt gegen sich selbst.....	10
3.13. VCM spielt automatisch gegen sich selbst.....	11
3.14. Eröffnungsbibliothek.....	11
3.15. Aufbau und Änderung von Stellungen.....	11
3.16. Spielregeln.....	12
3.17. Zugmöglichkeiten.....	14
4. Übersicht.....	17

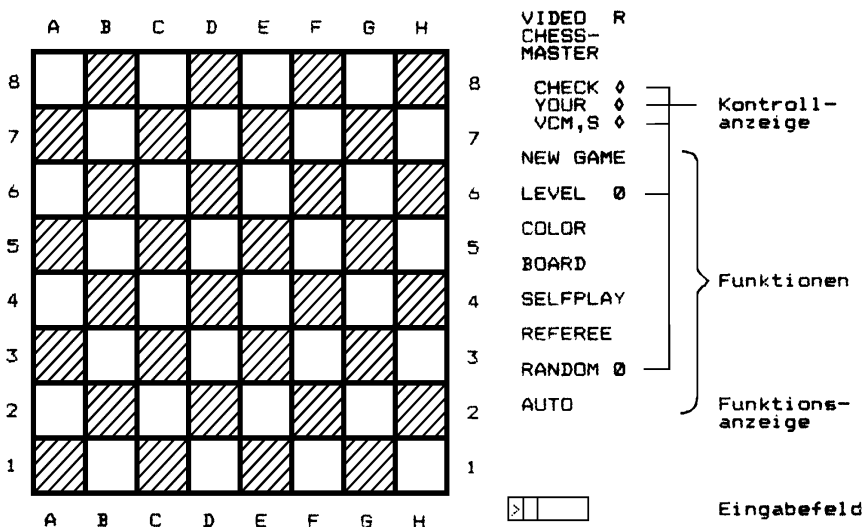
1. Einleitung

Mit dem Erwerb des Schachprogramms VIDEO CHESS MASTER (VCM) KC 85 können Sie ihren Kleincomputer zu einem leistungsfähigen Schachpartner umfunktionieren. Alle Eingaben werden von der Tastatur vorgnommen und im Eingabefeld angezeigt. Die Tastaturfunktionen bleiben dabei weitestgehend erhalten.

Das Schachprogramm bietet einen hohen Bedienkomfort und beherrscht alle Schachregeln sowie ROCHADE und EN-PASSANT. MATT- und PATT-Situationen werden beim Schachspiel angezeigt. Der Computer kann mit schwarzen oder weißen Figuren in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen und verschiedenen Zufallstufen spielen. Jederzeit können die schwarzen und weißen Figuren von Ihnen getauscht und Züge vorgeschlagen werden. Sie können den Computer gegen sich selbst spielen oder als Schiedsrichter fungieren lassen. Sie können ebenfalls Problemsituationen aufbauen. Die nachfolgende Beschreibung erleichtert Ihnen auch als Anfänger den Einstieg in das Schachspiel.

2. Laden und Starten des Schachprogramms

Nehmen Sie Ihren KC85 in Betrieb, und laden Sie das SCHACH-Programm entsprechend Bedienungsanleitung des Computers. Es meldet sich mit folgendem Bild:



3. Inhalt und Bedienung

3.1. Tastatur und Anzeigen

Alle Eingaben werden auf dem KEYBOARD vorgenommen und im Eingabefeld sichtbar.

Sondertasten:

<INS> (INSERT)

Mit der Taste ist es möglich, in schon vorhandenen Zeichen im Eingabefeld Buchstaben oder Ziffern einzufügen. Das geschieht links der Cursorposition. Ab Cursorposition erfolgt eine Rechtsverschiebung um ein Zeichen und Einfügen eines Leerzeichens.

 (DELETE)

Bei Betätigung der Taste wird das Zeichen, auf dem sich der Cursor befindet, gelöscht und die Zeile wird verdichtet, d.h. die Zeichen werden von der Cursorposition an bis zum Eingabefeldende nach links verschoben.

<←> (CURSOR RIGHT)

Bei Betätigung der Taste rückt der Cursor um ein Zeichen nach rechts bis Eingabefeldende.

<→> (CURSOR LEFT)

Der Cursor rückt um ein Zeichen nach links bis Eingabefeldanfang.

<BRK> (BREAK)

Diese Funktionstaste führt aus der Funktion AUTO in die Funktion SELF PLAY, d. h. der Automatikbetrieb wird beendet.

<CLR> (CLEAR)

Das Zeichen auf dem sich der Cursor befindet, wird gelöscht ohne Verdichten des Eingabefeldes.

<HOME> (CURSOR HOME)

Der Cursor wird auf den Anfang des Eingabefeldes gebracht.

< ← → > (ENTER)

Nach Betätigung dieser Taste werden die im Eingabefeld stehenden Funktionen bzw. Schachzüge ausgeführt oder nach Fehleranzeige das Eingabefeld gelöscht.

Es stehen acht Funktionen zur Verfügung

Funktion	Bedeutung	Eingabe
NEW GAME	Spielbeginn/-ende	NE
LEVEL	Spielstufe	LE
COLOR	Farbwahl	CO
BOARD	Problemeingabe	BO
SELF PLAY	VCM spielt gegen sich selbst (Start-Stopp-Betrieb)	SE
REFEREE	VCM übernimmt Schiedsrichter- funktion	RE
RANDOM	Zufallsstufe	RA
AUTO	VCM spielt gegen sich selbst (Automatikbetrieb)	AU

Jede Eingabe wird durch die zwei ersten signifikanten Buchstaben und <ENTER> gültig.

Kontrollanzeigen

YOUR: Die Anzeige bedeutet, daß Sie mit der Spielfarbe (entsprechend der Schriftfarbe am Zug sind bzw. eine Funktionseingabe vornehmen können.

VCM's: Die Anzeige bedeutet, daß der Computer bis zur Zugausgabe „nachdenkt“ bzw. seinen Zug anzeigt. Seine Spielfarbe entspricht der Schriftfarbe.

CHECK: Die Anzeigen CHECK und YOUR bedeuten, daß Ihr König im Schach steht. Bei CHECK und VCM's bieten Sie dem Computer Schach.

LEVEL: Die eingestellte Spielstufe wird hinter LEVEL angezeigt.

RANDOM: Die eingestellte Zufallsstufe wird hinter RANDOM angezeigt.

Funktionsanzeigen

Die Funktionstasten BOARD, SELF PLAY, REFEREE bzw. AUTO werden im eingeschalteten Zustand mit anderer Hintergrundfarbe angezeigt.

3.2. Spielbeginn

Nach dem Starten des Programms finden Sie ein leeres Schachbrett auf dem Bildschirm vor.
Sie haben die Wahl zwischen den Funktionen:

NE (NEW GAME) - Neues Spiel
BO (BOARD) - Problemeingabe (Bild Seite 4).

Wählen Sie die Funktion NEW GAME Spielbeginn:
Der VCM stellt für Sie die Figuren auf.
Der VCM erwartet Ihren Zug.

3.3. Ihr Zug und VCM's Zug

Die Ausführung ihrer Schachzüge ist denkbar einfach. Sie müssen mit der Tastatur dem Computer die Ausgangs- und Zielposition der von Ihnen bewegten Figur mitteilen und die Eingabe mit der Taste <ENTER> quittieren (Eingabemodus).
Z.B.: Ihr Eröffnungszug ist E2E4 (Setzen des Königsbauern um zwei Felder nach vorn). Fehlerhafte Eingaben können vor dem Betätigen von <ENTER> mit der Tastatur korrigiert werden.

Spezialzüge

- Rochade

Hierbei ist besonders zu beachten, daß bei der Rochade nur der Königszug eingegeben wird:

Weiß 0-0	E1G1	Schwarz: 0-0	E8G8
0-0-0	E1C1	0-0-0	E8C8

- Bauernumwandlung

Im Falle einer Bauernumwandlung wird vom VCM der in die Grundreihe einziehenden Bauern als Dame erkannt. Falls Sie ihren Bauern in eine andere Figur umwandeln wollen, so tauschen Sie die entstandene Dame gegen die gewünschte Figur aus (vgl.Pkt. 3.15.)

3.4. Zugausgabe durch den Computer

Nach ordnungsgemäßer Eingabe Ihres Zuges und erfolgter Quittierung durch den Computer beginnt der VCM mit seiner "Denkarbeit". Die Kontrollanzeige VCM's leuchtet. Nach Beendigung seines "Denkprozesses" wird durch Leuchten der Feldanzeige (Startfeld) und Blinken der Feldanzeige (Zielfeld) der Antwortzug angezeigt. Führen Sie den vom VCM angezeigten Zug durch Betätigung der Taste <ENTER> aus (Ausführungsmodus).

3.5. Fehleranzeige und Fehlerbeseitigung

Durch den VCM werden keine fehlerhaften Eingaben, also auch keine fehlerhaften Züge, akzeptiert. Blinkende Anzeige *** hinter dem Eingabefeld weist darauf hin.

Der Protest dauert so lange, bis <ENTER> betätigt wird. Das Eingabefeld wird danach wieder frei. Ebenso reagiert der VCM, wenn Sie versuchen, für eine Seite zu ziehen, die nicht am Zug ist.

3.6. Farbwahl

Grundsätzlich geht der VCM davon aus, daß Sie mit den weißen Figuren spielen und damit das Spiel eröffnen. Wollen Sie aber die schwarzen Figuren übernehmen, so veranlassen Sie im Ein-, Ausgabemodus durch Auswahl der Funktion

COLOR = Farbwahl

Den Computer, mit Weiß das Spiel zu eröffnen bzw. fortzusetzen. Ein derartiges Tauschen von Farbe und damit Spielrichtung kann auch während einer Partie vollzogen werden.

3.7. Spielstufe

Die Spielstärke eines Computers hängt im wesentlichen von der dem Computer zur Verfügung stehenden Bedenkzeit ab. Je länger die Bedenkzeit ist, um so mehr Züge und Varianten können vom VCM überprüft und berechnet werden. Sie haben die Möglichkeit, zwischen fünf Spiel- und zwei Problemstufen zu wählen. Möchten Sie die Spielstufe ändern, so wählen Sie im Ein-, Ausgabemodus die Funktion

LEVEL = Spielstufe

an. Hinter der Eingabe LE wird die momentane Spielstufe angezeigt. Betätigen Sie dann die Taste, die der jeweiligen Spielstufe zugeordnet ist

0, 1, ... 6.

Wenn Sie die Spielstufe im Ausgabemodus ändern, d. h. bevor Sie den vom VCM angezeigten Zug durch Betätigen der Taste <ENTER> ausführen, berechnet der VCM seinen Zug noch mal in der neu gewählten Spielstufe. Sein Zug wird eventuell anders ausfallen. Allgemein kann davon ausgegangen werden, daß mit der nächsthöheren Spielstufe ein Halbzug weiter berechnet wird.

Spielstufe	durchschnittliche Bedenkzeit/Zug	durchschnittliche Bedenkzeit für 40 Züge
0	4,00 s	2,40 min
1	42,00 s	28,00 min
2	2,10 min	1,40 h
3	5,25 min	3,50 h
4	11,20 min	7,40 h

In den Problemstufen 5 und 6 teilt der VCM sich seine Zeit in Abhängigkeit vom jeweiligem Schwierigkeitsgrad des zu analysierenden Problems nach eigenem Ermessen ein. Die Bedenkzeiten liegen in der Stufe 5 zwischen 4,2 s und 5,6 Stunden und in der Stufe 6 zwischen 4,2 s und 17 Stunden pro Zug.

3.8. Zufallsstufe

Ihr VCM besitzt einen in 10 Stufen schaltbaren Zufallsgenerator. In der Stufe 0 ist der Zufallsgenerator abgeschaltet. Die Aufgabe des Zufallsgenerators besteht darin, aus gleichwertigen oder innerhalb eines bestimmten Streubereiches liegenden Zügen zufällig einen Zug auszuwählen. Möchten Sie die Zufallsstufen ändern, so wählen Sie im Ein-, Ausgabemodus die Funktion

RANDOM = Zufallsstufe

an. Hinter der Eingabe RA wird die momentane Zufallstufe angezeigt. Betätigen Sie dann die Taste, die der jeweiligen Zufallstufe zugeordnet ist.

0, 1, ... 9.

Wenn Sie die Zufallstufe im Ausgabemodus ändern, d. h. bevor Sie den vom VCM angezeigten Zug ausführen, berechnet der VCM seinen Zug nochmal in der neu gewählten Zufallstufe. Beim Spiel in höheren Zufallstufen (eine höhere Zufallsstufe vergrößert den zulässigen Streubereich des vom VCM gewählten Zuges) wird der VCM bei gleicher Figurenstellung mit hoher Wahrscheinlichkeit die Partie unterschiedlich gestalten und im allgemeinen schwächer spielen. Schwache Spieler sollten deshalb eine höhere Zufallsstufe wählen.

Wird innerhalb des gesamten Streubereiches nur ein Zug durch den VCM ermittelt, so kann auch nur dieser angezeigt werden.

Achtung: Problemanalysen (Mattbilder) sind mit ausgeschaltetem
----- Zufallsgenerator zu untersuchen!

3.9. Schach, Matt und Patt

Schach: Wird während einer Partie einem König "Schach" geboten, so leuchtet die CHECK-Kontrollanzeige. Über die Kontrollanzeigen YOUR/VCM's kann die betroffene Partei bestimmt werden.

Matt: Ein "Matt" wird durch die Anzeige MATT im Eingabefeld angezeigt. Außerdem leuchten die CHECK- und YOUR- bzw. VCM's-Kontrollanzeigen.

Patt: Ein "Patt" wird durch die Anzeige PATT im Eingabefeld angezeigt. Außerdem leuchten die YOUR- bzw. VCM s-Kontrollanzeigen.

3.10. Farbwechsel während der Partie

Der VCM bietet Ihnen die Möglichkeit, während einer Partie die Spielfarbe zu tauschen.

- Sie sind am Zug und möchten Ihre Stellung mit der des VCM tauschen. Die Kontrollanzeige YOUR leuchtet. Wählen Sie die Funktion

COLOR = Farbwechsel.

Der VCM wird jetzt für Ihre bisherige Stellung einen Zug berechnen. Die Kontrollanzeige des VCM's leuchtet.

- Der VCM ist am Zug und Sie möchten aus seiner bisherigen Position spielen.

Die Kontrollanzeige des VCM's leuchtet. Wählen Sie die Funktion
COLOR = Farbwechsel.

Die Kontrollanzeige YOUR leuchtet. Sie sind jetzt am Zug mit der bisherigen Spielfarbe des VCM's.

3.11. Spielüberwachung

Sie können auf Ihrem VCM gegen einen anderen Spielpartner Schach spielen. Der VCM zeigt keine Spielzüge an, sondern er überwacht die Einhaltung der Spielregeln. Regelwidrigkeiten werden durch den VCM reklamiert (vgl. Pkt. 3.5.).

Wählen Sie nach Spielbeginn die Funktion

REFEREE = Schiedsrichter.

Die Funktionsanzeige REFEREE ist eingeschaltet. Wollen Sie wieder gegen den VCM spielen, so können Sie das nach Anwahl der Funktionen LEVEL (vgl. Pkt. 3.7.), RANDOM (vgl. Pkt. 3.8.), COLOR (vgl. Pkt. 3.6.) oder BOARD (vgl. Pkt. 3.14.).

Der VCM beginnt wieder für seine Spielfarbe die Züge zu berechnen.

3.12. VCM spielt gegen sich selbst (Start-/Stopp-Betrieb)

Ihr VCM kann auch gegen sich selbst spielen. Sie müssen nur die für Weiß und Schwarz angezeigten Züge ausführen (<ENTER>). Wählen Sie bei leuchtender Kontrollanzeige YOUR die Funktion

SELF PLAY = Computer spielt gegen sich selbst.

Die entsprechende Funktionsanzeige ist eingeschaltet. Der VCM gibt nun abwechselnd die Züge für Weiß und Schwarz entsprechend eingestellter Spiel- und Zufallsstufe an. Wollen Sie ab einer bestimmten Position selbst wieder aktiv in das Spielgeschehen eingreifen, so müssen sie warten, bis Ihr VCM einen Zug ausgibt.

Sie wählen die Funktionen

LEVEL (vgl. Pkt. 3.7.), RANDOM (vgl. Pkt. 3.8.), COLOR (vgl. Pkt. 3.6.) oder BOARD (vgl. Pkt. 3.14.)

und spielen dann entsprechend den unter dem jeweiligen Gliederungspunkt gegebenen Hinweisen wieder gegen den Computer. Der Computer macht beim Spiel gegen sich selbst nicht von den fest eingespeicherten Eröffnungsvarianten Gebrauch.

3.13. VCM spielt automatisch gegen sich selbst

Nach Anwahl der Funktion

AUTO = Computer spielt automatisch gegen sich selbst

gibt der VCM automatisch abwechselnd Züge für Weiß und Schwarz entsprechend eingestellter Spiel- und Zufallsstufen an. Wollen Sie den Automatikbetrieb beenden, so müssen Sie warten, bis Ihr VCM einen Zug ausgibt und während der Zugausgabe die Taste <BRK> betätigen bis die Funktionsanzeige AUTO verlischt. Das Spiel geht dann in die Funktion REFEREE über.

3.14. Eröffnungsbibliothek

Das VCM-Programm enthält Eröffnungszüge und -Varianten aus allen Gruppen der modernen Eröffnungstheorie. Welche Eröffnung bzw. Eröffnungsvarianten der Computer spielt, entscheidet er nach einem vom Spieler nicht zu beeinflussenden Zufallsprinzip. Durch zweimalige Anwahl der Funktion

BOARD

kann die Eröffnungsbibliothek ausgeschaltet werden. So lange der Computer auf fest eingespeicherte Eröffnungszüge zurückgreifen kann, gibt er seinen Antwortzug in allen Spielstufen sofort auf Ihren Zug aus, d. h. er braucht seinen Antwortzug nicht zu berechnen. Weichen Sie von den eingespeicherten Eröffnungszügen ab oder erreichen das Ende der jeweiligen Variante, so beginnt Ihr VCM entsprechend eingestellter Spielstufe seinen Antwortzug zu berechnen.

3.15. Aufbau und Änderung der Stellungen

Der VCM bietet die Möglichkeit zum Aufbau von Analyse- und Problemstellungen bzw. zur Stellungsveränderung während einer Partie.

Aufbau einer Stellung:

Nach Start des VCM's bzw. nach Anwahl der Funktion NEW GAME am Spielende oder während des Spieles finden Sie ein leeres Schachbrett auf dem Bildschirm vor.

Wählen Sie die Funktion

BOARD = Stellungsaufbau/korrektur.

Sie stellen jetzt die Figuren entsprechend Ihrer gewünschten Stellung auf:

Sie müssen mit der Tastatur dem Computer die Figurenfarbe, Figurenart und das Figurenfeld jeder einzelnen Figur mitteilen. Nach Beendigung dieses Vorgangs wählen Sie wiederum die Funktion BOARD an.

Die einzelnen Eingaben sind mit der Taste <ENTER> zu quittieren.

Figurenfarbe:	Weiß	keine Eingabe
	Schwarz	"_"
Figur:	König	"K"
	Dame	"D"
	Turm	"T"
	Läufer	"L"
	Springer	"S"
	Bauer	"B"

Soll eine Figur vom Brett genommen werden, so geben Sie statt der Figur die Leertaste mit dem entsprechenden Feld ein.

Korrektur einer Stellung

Ihr VCM bietet Ihnen die Möglichkeit, während der Partie (Kontrollanzeigen YOUR oder VCM's leuchten) die Stellung zu ändern. Nach Anwahl der Funktion

BOARD = Stellungsaufbau/-korrektur

verfahren Sie wie unter Pkt. 3.15 beschrieben.

Rochade sperren:

Werden von der Funktion BOARD die Figuren König bzw. Turm betroffen, so werden sie als "nicht gezogen" betrachtet. Wollen Sie die Rochade sperren, so müssen Sie eine Hilfestellung aufbauen, aus der Sie dann in der Funktion REFEREE Ihre gewünschte Position einnehmen durch König- bzw. Turmzüge.

Zugrecht definieren:

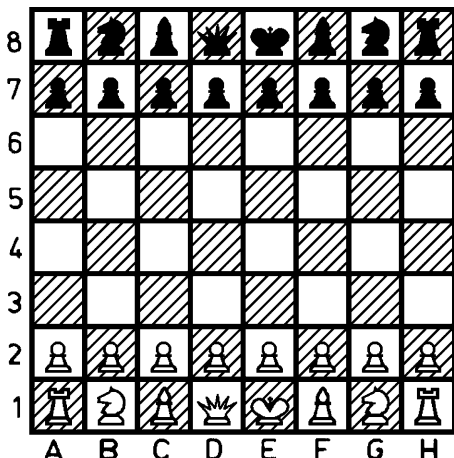
Ist die Spielfarbe der anderen Partei (am Zuge) eingestellt (siehe Kontrollanzeigen 2.), so müssen Sie bei der Eingabe eine Figur zurücksetzen, damit mit der Ausführung des Zuges mit dieser Figur die richtige Farbe am Zuge ist.

3.16. Spielregeln:

Die an dieser Stelle angegebenen Regeln entsprechen den grundsätzlichen Vorgehensweisen, nach denen der VCM spielt. Hier sollen keine Hinweise zur Spielstrategie und -taktik gegeben werden, das ist anderen Veröffentlichungen vorbehalten.

Schachbrett und Schachfiguren

Das Schachbrett besteht aus 64 quadratischen Feldern. Diese sind abwechselnd hell und dunkel und werden als weiße und schwarze Felder bezeichnet. Rechts vom Spieler muss sich immer ein weißes Eckfeld befinden. Auf dem Schachbrett wird zwischen waagerechten Reihen, die von links nach rechts führen und mit den Zahlen 1-8 versehen sind, und senkrechten Linien, die in die Richtung des Gegners führen und mit den Buchstaben A-H bezeichnet sind, unterschieden.



Auf dem Schachbrett stehen sich zwei Parteien gegenüber:

Weiß und Schwarz.

Diesen Kampf zwischen den beiden Parteien (Gegnern) bezeichnet man als Schachpartie. Jedem Spieler steht die gleiche Anzahl (16) Schachfiguren zur Verfügung, die bestimmte Namen und Drucksymbole haben.

weiße Figuren

schwarze Figuren

Drucksymbol Name Abkürzung

Drucksymbol Name Abkürzung



König K



König -K



Dame D



Dame -D



Turm T



Turm -T



Läufer L



Läufer -L



Springer S



Springer -S



Bauer B



Bauer -B

Der Bauer trägt nur die Bezeichnung des Feldes, auf dem er sich befindet.

Zu Beginn einer Schachpartie verfügt jeder Spieler über:

- einen König
- eine Dame
- zwei Türme
- zwei Läufer
- zwei Springer
- acht Bauern

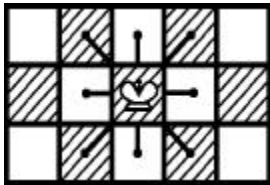
Vor Beginn des Spieles werden die Figuren entsprechend Bild (S.11) aufgestellt. Die Figuren werden auf das Schachbrett nach bestimmten Regeln bewegt. Ziel des Spielers ist es, den gegnerischen König Matt zu setzen.

3.17. Die Zugmöglichkeiten

Eine Schachpartie wird durch von beiden Parteien abwechselnd vorgenommenen Ziehen, d.h. Setzen von Figuren von einem Feld auf ein anderes Feld, gespielt. Das Spiel wird stets von dem Spieler mit den weißen Figuren eröffnet. Danach erfolgt ein Zug von schwarz usw.

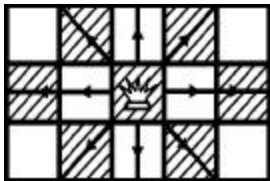
Mit jedem Zug darf nur eine Figur bewegt werden (Ausnahme Rochade). Eine Figur auf ein Feld setzen, auf dem sich bereits eine eigene Figur befindet, ist nicht zulässig. Eine Figur kann auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld gesetzt werden, doch in diesem Fall muß die Figur des Gegners vom Brett genommen, d.h. geschlagen, werden.

Der König



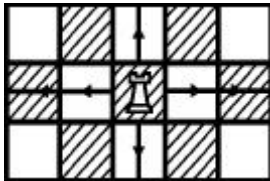
Der König kann auf jedes, nicht durch gegnerische Figuren bedrohtes, freie Nachbarfeld ziehen.
(Beliebige Richtung)

Die Dame



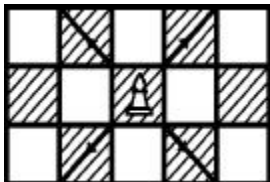
Die Dame kann beliebig weit in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Richtung ziehen oder schlagen. Ein Überspringen eigener oder gegnerischer Figuren ist verboten.

Der Turm



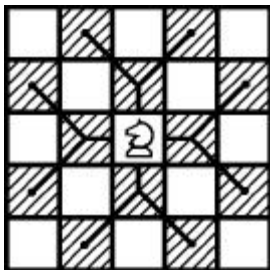
Ein Turm kann beliebig weit waagerecht oder senkrecht ziehen oder schlagen.

Der Läufer



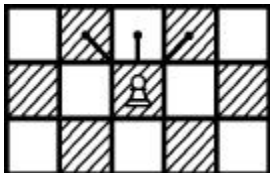
Der Läufer kann auf den Diagonalen (schräge Linien) in beliebiger Richtung und beliebig weit ziehen oder schlagen.

Der Springer

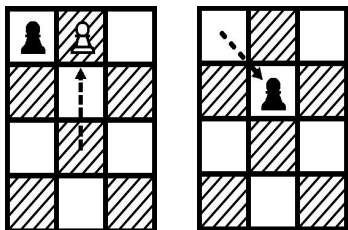


Der Springer kann von seinem Standplatz in jede beliebige Richtung über ein Feld hinweg auf ein andersfarbiges Feld ziehen oder schlagen. Über dazwischenstehende Figuren springt er hinweg.

Der Bauer



Der Bauer darf nur einen Schritt vorwärts ziehen. Wenn er noch nicht gezogen hat (Anfangsposition), darf der Spieler mit ihm über ein freies Feld hinweg vorwärts ziehen (Doppelschritt). Der Bauer schlägt nicht so wie er zieht, sondern stets ein Feld schräg vorwärts.



Das Schlagen En passant (im Vorübergehen) ist nur zwischen Bauern möglich und hier auch nur in einer bestimmten Situation.

En passant:

Ein Bauer kann dann geschlagen werden, wenn er aus der Grundstellung heraus einen Doppelschritt macht und dabei ein Feld überschreitet, das von einem gegnerischen Bauern bedroht wird. Das Schlagen muß aber unmittelbar im nächsten Zug erfolgen.

Bauernumwandlung:

Wenn ein Bauer bis zur letzten Reihe des Gegners vorrückt, so wird er vom Brett genommen und an seine Stelle kann eine beliebig andere Figur (Ausnahme König) der gleichen Farbe gesetzt werden.

Die Rochade:

Jedem Spieler wird während einer Spielpartie erlaubt, in einem Zug gleichzeitig König und Turm zu ziehen.

Eine Rochade ist nur möglich, wenn:

- weder König noch Turm vorher gezogen wurden
- der König nicht im Schach steht
- das Feld, über das der König ziehen muß, nicht von einer gegnerischen Figur bedroht wird
- alle Felder zwischen König und Turm frei sind.

Die Rochade ist wie folgt auszuführen:

Der König wird über ein Feld in Richtung seines Turmes gesetzt, und der Turm wird nach der anderen Seite des Königs auf das angrenzende Feld gezogen.

Schach, Matt und Patt:

Wenn eine Figur so gezogen wird, daß sie mit dem nächsten Zug den gegnerischen König schlagen könnte, so bezeichnet man diese Bedrohung des Königs als "Schach", gegen die der König mit dem nächsten Zug geschützt werden muß.

Prinzipiell existieren hierfür drei Verfahren:

- Der König zieht auf ein anderes Feld, das nicht bedroht wird.
- Die schachbietende Figur wird geschlagen.
- Eine eigene Figur wird zwischen schachbietender, gegnerischer-Figur und dem König gezogen.

Falls keine dieser angeführten Möglichkeiten gegen das "Schach" möglich sind, so bedeutet das "Matt" und Partieverlust.

Im Spiel kommt es oft vor, daß keine der Parteien gewinnen kann, so daß die Partie unentschieden (Remis) endet.

Eine Art des Remis stellt das "Patt" dar. Unter "Patt" versteht man eine Stellung, bei der eine Partei, deren König nicht im Schach steht, die aber am Zug ist, weder den König noch eine andere Figur ziehen kann.

(Ein König darf nicht in ein Schachgebot hinein ziehen!).

4. Übersicht

Eingaben	NEW GAME LEVEL COLOR BOARD SELF PLAY REFEREE RANDOM AUTO	Spielbeginn/-ende Spielstufe, wird dahinter ange- zeigt Farbwechsel Problemeingabe Selbstspiel VCM VCM ist Schiedsrichter Zufallstufe Automatikbetrieb
Tasten	<BRK> <CLR> <HOME> <INS> <← > (CURSOR RIGHT) <→ > (CURSOR LEFT) <ENTER>	aus Funktion AUTO in SELF PLAY löschen Zeichen an Cursor- stelle Cursor auf Anfang Eingabefeld im Eingabefeld einfügen eines Zeichens Zeichen löschen auf Cursor- stelle im Eingabefeld im Eingabefeld Cursor rückt ein Zeichen nach rechts im Eingabefeld Cursor rückt eine Stelle nach links Ausführung der eingegebenen Funktion
Kontrollanzeige		
YOUR		LED-Anzeige kennzeichnet mo- mentane Zugeingabe
VCM's		Berechnen der Zugmöglichkeiten des Computers
CHECK		LED-Anzeige CHECK und YOUR be- deutet König im Schach

N O T I Z E N

N O T I Z E N

Abschrift erstellt

Götz Hupe
Elmar Klinder

mikroelektronik



RFT



veb mikroelektronik · wilhelm pieck · mühlhausen
im veb kombinat mikroelektronik