

Mephisto[®]
from Saitek

Micro Travel Chess Computer

Bedienungsanleitung

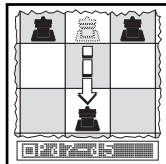
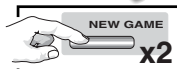
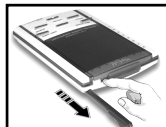
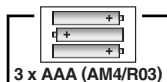
Endorsed by

Kasparov World Champion

SCHNELLSTART

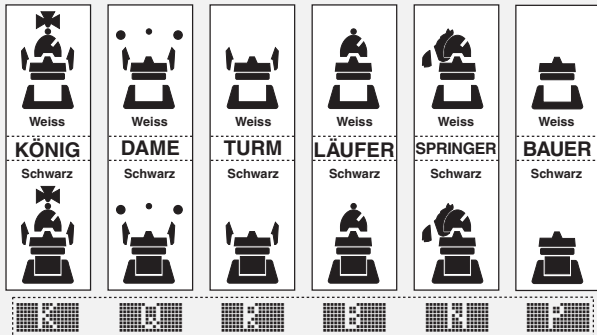
Folgen Sie diesen Schritten, um sofort eine Partie zu starten!

- 1 Legen Sie 3 AAA Batterien in das Gerät und beachten Sie dabei die eingezeichnete Polarität.
- 2 Nehmen Sie den Stylus zur Hand.
- 3 Drücken Sie **GO/STOP**. Schaltet sich das Gerät nicht an folgen Sie den Schritten in Abschnitt 11.1.
- 4 Drücken Sie 2mal kurz hintereinander **NEW GAME**.
- 5 Geben Sie die Züge mit Hilfe des Stylus ein – einfach kurz auf das **Ausgangs-** und das **Zielfeld** drücken und die Eingabe ist ausgeführt.
- 6 Zeigt der Computer seinen Zug an, wird seine gewünschte Figur kurz blinken und der Zug wird automatisch ausgeführt.



Drücken Sie **GO/STOP**, um das Gerät auszuschalten. Wird **STOP** angezeigt, drücken Sie **GO/STOP** erneut – das Gerät ist abgeschaltet und unterbrochene Partien werden gespeichert.

LERNEN SIE DIE SCHACHFIGUREN KENNEN!



INHALTSANGABE

SCHNELLSTART

TASTEN UND FUNKTIONEN

EINLEITUNG

1. DIE GRUNDLAGEN

- 1.1 Batterien einlegen, Anschalten
- 1.2 Spielbereit? So funktioniert es!
- 1.3 Computerzüge ausführen
- 1.4 Partie zu Ende? Starten Sie neu
- 1.5 Zu einfach/schwierig? Ändern Sie die Spielstufe

2. WEITERE FUNKTIONEN

- 2.1 Wer ist am Zug? Prüfen Sie die Anzeige
- 2.2 Schlagzüge und Sonderregeln
- 2.3 Ungültige Züge
- 2.4 Schach, Matt und Remis
- 2.5 Sie benötigen Hilfe? Fragen Sie einfach!
- 2.6 Die Computersuche unterbrechen
- 2.7 Seitenwechsel mit dem Computer
- 2.8 Eröffnungsbücher
- 2.9 Die gegnerische Rechenzeit nutzen
- 2.10 Ausschalten/Spielstandspeicher

3. DAS HAUPTMENÜ

4. SPIELOPTIONEN

- Eine Option auswählen
- 4.1 2-Spieler-Modus
 - 4.2 Suchalgorithmus
 - 4.3 Eröffnungen
 - 4.4 Weiss von oben spielen
 - 4.5 Uhr ticken

4.6 Training

4.7 Sound An/Aus

4.8 LCD-Kontrast

4.9 LCD-Geschwindigkeit

4.10 Automatik

5. SPIELSTUFEN

Eine Spielstufe einstellen

5.1 Spass-Stufen

5.2 Normale Spielstufen

6. RÜCKNAHME VON ZÜGEN

7. SPIELINFORMATIONEN

Automatische Anzeigen

Manuell abrufbare Anzeigen

7.1 Grund-Varianten

7.2 Such-Informationen

7.3 Schachuhr-Informationen

7.4 Zugzähler/Spielzüge

8. POSITIONEN ÄNDERN

ODER AUFBAUEN

9. TRAINING

Lernen anhand von
gespeicherten Stellungen
Stellungen direkt aufrufen

10. SIE BENÖTIGEN HILFE? SCHAUEN SIE HIER NACH!

11. TECHNISCHE DETAILS

11.1 Die ACL-Funktion

11.2 Pflege und Wartung

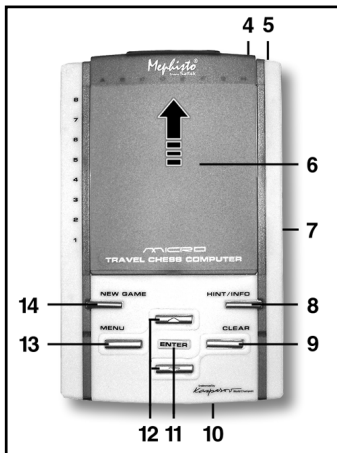
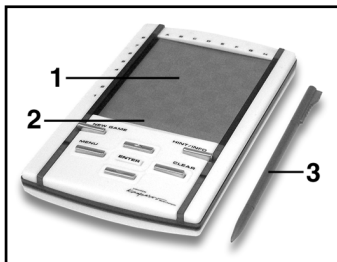
11.3 Technische Spezifikation

ANHANG:

GESPEICHERTE PARTIEN

TASTEN UND FUNKTIONEN

- 1. TOUCH SCREEN SCHACHBRETT:** drücken Sie einfach mit einem Stylus oder manuell auf ein Feld, um Eingaben vorzunehmen.
- 2. INFORMATIONSANZEIGE:** Sie sehen Züge, Spielinformationen und Schachuhren. Darüber hinaus bietet das LCD Hilfe bei der Einstellung und Nutzung von Optionen, Spielstufen, Trainingsmodus etc.
- 3. STYLUS:** hiermit führen Sie Züge aus – drücken Sie einfach mit Hilfe dieses Stiftes auf die Felder.
- 4. GO/STOP:** hiermit schalten Sie das Gerät an und aus.
- 5. STYLUS AUFBEWAHRUNG:** schieben Sie den Stylus nach Gebrauch einfach in das Gerät.
- 6. LCD-Abdeckung:** schützen Sie den Bildschirm und decken Sie ihn nach Nutzung ab.
- 7. ACL (Reset):** befindet sich auf der Unterseite des Geräts. Wird gebraucht, um eventuelle statische Aufladungen vom Gerät zu nehmen.
- 8. HINT/INFO:** rufen Sie Hinweise über diese Taste ab! Oder blättern Sie durch angezeigte Informationen.
- 9. CLEAR:** hiermit verlassen Sie Modi zum Einstellen von Optionen, Informationen, Spielstufen etc. Wir gehen in der Anleitung noch genauer auf diese Taste ein.
- 10. BÄTTERIEFACH:** befindet sich auf der Unterseite. Bitte legen Sie 3 alkaline AAA Batterien ein.
- 11. ENTER:** hiermit bestätigen Sie Einstellungen oder geben Züge ein.
- 12. ▼/▲ TASTEN:** blättern Sie durch Optionen, Spielstufen, Informationen oder nutzen Sie diese Tasten zur Rücknahme von Zügen.
- 13. MENU:** hiermit gelangen Sie ins Menü bzw. verlassen dieses durch nochmaliges Drücken.
- 14. NEW GAME:** ACHTUNG! Bitte dieses Taste kurz hintereinander 2mal drücken, um ein neues Spiel zu starten.



EINLEITUNG

Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb Ihres Schachcomputers! Der Mephisto Micro Travel Chess Computer wird Sie durch sein schickes Design mit direkter, schneller Handhabung nicht nur unterhalten, sondern auch Ihr Schachspiel verbessern und jederzeit herausfordern. Sie erhalten Tipps in schwierigen Situationen, können Analysen abfragen oder Ihr Eröffnungs-Spiel verbessern. Sie werden Schach neu erleben. Wir wünschen Ihnen viel Spass!

1. DIE GRUNDLAGEN

1.1 Batterien einlegen, Anschalten

Ihr neuer Schachcomputer benötigt 3 AAA (AM4/R03) Batterien. Legen Sie diese gemäss der eingezeichneten Polarität ein. Wir empfehlen neue, alkaline Batterien für eine längere Lebensdauer.

Schalten Sie das Gerät an, indem Sie **GO/STOP** drücken. Reagiert der Computer nicht, setzen Sie ihn über die **ACL**-Funktion zurück. Drücken Sie mit einer Büroklammer für 3 Sekunden in die Vertiefung **ACL**. Dies nimmt die Aufladung vom Computer.



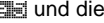
Um Energie zu sparen, schaltet sich das Gerät automatisch ab, wenn Sie 20 Minuten keine Eingabe machen

1.2 Spielbereit? So funktioniert es!

Folgen Sie diesen Schritten, um zu starten:


- Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer anzuschalten.
- Drücken Sie 2mal **NEW GAME**, um eine neue Partie zu starten.
Drücken Sie nicht zu lange auf die Taste, sondern nur kurze Zeit.
Für eine neue Partie zeigt der Computer **NEW GAME** und dann das Symbol für Weiss (□) sowie die Schachuhr mit **00:00:00** an.
- Um einen Zug einzugeben, drücken Sie den Stylus auf das Ausgangsfeld. Der Computer registriert, welche Figur Sie ziehen möchten. *Sie können auch mit dem Finger auf ein Feld drücken.*
- Dann drücken Sie mit dem Stylus (oder Finger) auf das Zielfeld. Sie hören einen Signalton als Bestätigung. Nun ist der Computer am Zug. *Sie werden bemerken, dass der Computer manchmal sofort antwortet anstatt zu rechnen. Dies ist der Fall, wenn er aus der Eröffnungsbibliothek spielt (s. Abschnitt 2.8).*

1.3 Computerzüge ausführen

Ist der Computer am Zug, wird  angezeigt. Rechnet der Computer, blinkt das Symbol für Schwarz () im Display und die Zeit verstreicht. Ist die Rechnung beendet, hören Sie einen Ton. Sie sehen den Zug im LCD, z.B.  und die Figur wird blinken. Wurde der Zug ausgeführt, sind Sie wieder an der Reihe.

1.4 Partie zu Ende? Starten Sie neu!

*Bitte beachten Sie, dass mit **NEW GAME** eine aktuelle Partie gelöscht wird!*



Sobald Sie eine Partie beendet haben, drücken Sie einfach 2mal kurz hintereinander **NEW GAME**, um neu zu starten. Der Computer wird kurz  anzeigen. Die gewählte Spielstufe bleibt aktiv.

1.5 Zu einfach/schwierig? Ändern Sie die Spielstufe

Wird der Computer zum ersten Mal angeschaltet, ist automatisch Spielstufe 10 eingestellt. Sie können jedoch aus 50 Spielstufen auswählen! In Abschnitt 5 finden Sie alle Details hierfür.

2. WEITERE FUNKTIONEN


2.1 Wer ist am Zug? Prüfen Sie die Anzeige



Sobald der Computer für Schwarz rechnet, blinkt ein schwarzes Quadrat in der Anzeige (). Wurde der Computerzug ausgeführt, zeigt die Anzeige ein weißes Quadrat (). Das heisst, Sie sind am Zug mit den weissen Figuren.

2.2 Schlagzüge und Sonderregeln



Bitte beachten Sie folgende Besonderheiten:


Schlagzüge: werden mit  angezeigt, z.B. .

En Passant: Der Computer zeigt bei diesem Zug solange  im Display an, bis Sie auf das Feld des geschlagenen Bauern drücken und er somit vom Brett genommen ist.

Rochade: Wird der Königszug zuerst gemacht, erkennt der Computer die Rochade automatisch. Nachdem Sie den König auf sein Ausgangs- und Zielfeld gedrückt haben, wird Ihr Zug angezeigt, bis Sie auch den Turmzug ausgeführt haben. Kurze Rochade wird als , lange als  angezeigt.

Bauernumwandlung: Wandeln Sie einen Bauern um, drücken Sie diesen zunächst nur auf sein Ausgangsfeld. Das Display zeigt dann

die verfügbaren Figuren zur Umwandlung an () . Um in eine Dame umzuwandeln, komplettieren Sie einfach Ihren Zug (=drücken Sie den Bauern auf sein Zielfeld). Um in Springer, Läufer oder Turm umzuwandeln, drücken Sie kurz auf das entsprechende Symbol und die Anzeige bestätigt Ihre Wahl kurz, z.B. mit . Drücken Sie erst dann den Bauern auf sein Zielfeld. *Ändern Sie Ihre Meinung, können Sie den Zug abbrechen, indem Sie einfach nochmals auf das Ausgangsfeld des Bauern drücken.*





Wandelt der Computer um, wird er Ihnen die gewünschte Umwandlung anzeigen, sobald Sie seinen Bauern auf dessen Ausgangsfeld gedrückt haben z.B. .

2.3 Ungültige Züge

Ihr Computer wird niemals einen ungültigen Zug akzeptieren! Versuchen Sie, einen auszuführen, hören Sie einen Signalton und das Display zeigt das Ausgangsfeld an. Um fortzufahren, stellen Sie die Figur zurück oder Sie führen einen regelkonformen Zug aus. Führen Sie den Computerzug nicht korrekt aus, hören Sie wieder den Signalton. Sie bewegen entweder die falsche Figur oder die richtige Figur auf ein falsches Feld.

Drücken Sie ein Ausgangsfeld, wünschen jedoch, den Zug nicht zu machen, können Sie abbrechen, indem Sie wieder auf das gleiche Feld drücken. Nun können Sie einen völlig anderen Zug eingeben. Ändern Sie Ihre Meinung nachdem der Zug schon eingegeben ist, können Sie die Rücknahme aktivieren (s. Abschnitt 6).


2.4 Schach, Matt und Remis

Steht ein König im Schach, zeigt der Computer seinen Zug zunächst wie gewöhnlich an. Nachdem der Zug gemacht wurde, zeigt der Computer das Schach mit  an. Erkennt der Computer eine zwingende Mattführung, zeigt er dies mit z.B.  an. Endet eine Partie Schachmatt, wird Ihnen entweder gratuliert oder etwas Mitgefühl entgegengebracht. Im Display wird kurz   gezeigt.

Der Computer erkennt Remis durch Patt, 3-malige Wiederholung und 50-Züge Regel. Die Anzeige gibt Ihnen den Remis-Grund an.

2.5 Sie benötigen Hilfe? Fragen Sie einfach!

Ihr Computer verfügt über eine einzigartige Hilfe-Funktion, die Ihnen jederzeit zur Verfügung steht! Drücken Sie **HINT/INFO**, um Tipps abzurufen oder mehr über die Computer-Rechnungen zu

lernen. Ist der Tipp z.B. e4xd5, wird  angezeigt. Akzeptieren Sie den Tipp, führen Sie einfach den Zug aus. Lehnen Sie ihn ab, drücken Sie einfach **CLEAR**.

2.6 Die Computersuche unterbrechen

Sie denken, der Computer rechnet zu lange? Sie können ihn jederzeit unterbrechen! Drücken Sie einfach **ENTER** während der Computer nachdenkt. Er wird sofort stoppen und den besten bisher errechneten Zug spielen.

2.7 Seitenwechsel mit dem Computer

Drücken Sie einfach **ENTER** wenn Sie am Zug sind. Der Computer startet sofort seine Berechnungen für Ihre Seite. Wechseln Sie sooft Sie wünschen!

Sie wollen, daß der Computer den ersten Zug für Weiss am Anfang der Partie macht? Drücken Sie **NEW GAME** 2mal kurz hintereinander und dann **ENTER**.

Sie wollen dem Computer zuschauen, wie er für beide Seiten spielt? Drücken Sie **ENTER** nach jedem Zug - so sehen Sie die optimale Zugfolge für beide Seiten. Sie können Strategien und Taktiken studieren und lernen.


2.8 Eröffnungen

Am Anfang einer Partie, zieht der Computer auf vielen Stufen sofort. Dies ist möglich, weil er die Züge direkt aus einer Bibliothek holt, sie also nicht mehr berechnen muss. Diese Bibliothek enthält die wichtigsten Eröffnungen. Ist die aktuelle Stellung in seiner Eröffnungen, antwortet der Computer automatisch anstatt zu rechnen.

2.9 Die gegnerische Rechenzeit nutzen


Sie werden bemerken, dass der Computer seine Züge sofort ausführt, selbst wenn Sie im Mittelspiel angelangt sind. Dies ist der Fall, wenn er Ihre Denkzeit für seine Berechnungen nutzt. Er versucht, Ihren wahrscheinlichen Zug zu finden und kalkuliert daraufhin seine möglichen Antworten. Führen Sie den erwarteten Zug aus, kann der Computer dann seine Berechnung nehmen. Diese Möglichkeit steht dem Computer in den Spass-Stufen nicht zur Verfügung.



2.10 Ausschalten/Spielstandspeicher

Sie können Ihre Partie jederzeit unterbrechen, indem Sie **GO/STOP** drücken. Das Symbol für Pause  wird daraufhin angezeigt.

Drücken Sie **GO/STOP** erneut, wird das Gerät ausgeschaltet. Die Partie ist unterbrochen und der Spielstand gespeichert. Schalten Sie wieder an, können Sie ganz normal fortsetzen. Pausieren Sie wird die Anzeige angehalten, die Berechnungen werden jedoch fortgesetzt.

3. DAS HAUPTMENÜ

Ihr Computer bietet viele interessante Einstellungen und Möglichkeiten, die direkt über das Hauptmenü aufgerufen werden. Drücken Sie **MENU** erscheint direkt  im Display. Blättern Sie mit ▼ und ▲ durch die Optionen. Es stehen folgende zur Verfügung:


HAUPTMENÜ	ANLEITUNG IN	ANZEIGE
Optionsmodus	Abschnitt 4	
Spielstufen	Abschnitt 5	
Rücknahmefunktion	Abschnitt 6	
Infomodus	Abschnitt 7	
Positionsmodus	Abschnitt 8	
Training	Abschnitt 9	

Um einen dieser Hauptmenü-Punkte aufzurufen, drücken Sie **ENTER**. Sie gelangen dann zu Untermenüs, in denen Sie spezifische Auswahlen treffen können. Einige Submenüs bieten mehrere Optionen (z.B. Spielstufen), andere sind nur Einstellungen (z.B. Positionsmodus).

4. OPTIONSMODUS: BRINGEN SIE ABWECHSLUNG INS SPIEL







Nutzen Sie Spieloptionen, um Varianten zu testen oder interessante Einstellungen zu wählen, um das Schachspiel aus mehreren Perspektiven kennenzulernen!

Spieloptionen


Drücken Sie **MENU**, um das Hauptmenü aufzurufen und das Display zeigt  an. Bestätigen Sie mit **ENTER** und Sie sehen die erste von 10 Optionen. Um auszuwählen, blättern Sie mit ▼ oder ▲. Sie sehen folgende Auswahl:


OPTION	ANLEITUNG IN	ANZEIGE
2-Spieler-Modus	Abschnitt 4.1	
Suchalgorithmus	Abschnitt 4.2	
Eröffnungen	Abschnitt 4.3	
Weiss von oben spielen	Abschnitt 4.4	
Uhrtickens	Abschnitt 4.5	

ÜBERSICHT ZUM HAUPTMENÜ


- : Entdecken Sie aufregende Spieleinstellungen.
 - 2-Spieler-Modus
 - Suchalgorithmus
 - Eröffnungen
 - Weiss von oben spielen
 - Uhricken
 - Training
 - Sound An/Aus
 - LCD-Kontrast
 - LCD-Geschwindigkeit
 - Automatik
- : Wählen Sie aus 50 Spielstufen aus.
- : Nehmen Sie beliebig viele Züge zurück.
- : Wählen Sie verschiedene Informationen aus.
 - Züge
 - Rechenknoten
 - Zeit pro Zug
 - Suche
 - Bewertung
- : Bauen Sie Positionen auf und analysieren Sie gezielt.
- : Testen Sie Ihr Wissen und verbessern Sie Ihr Spiel über die Trainingsfunktion.

Training Abschnitt 4.6 

Sound An/Aus Abschnitt 4.7 

LCD-Kontrast Abschnitt 4.8 

LCD-Geschwindigkeit .. Abschnitt 4.9 


Automatik Abschnitt 4.10 

Um eine angezeigte Option zu aktivieren oder zu deaktivieren, drücken Sie **ENTER**. Drücken Sie **ENTER** mehrmals, blättern Sie durch die verschiedenen Auswahlen. Um zum nächsten Untermenü zu gelangen, drücken Sie **▼** oder **▲**. Mit **CLEAR** verlassen Sie das Menü – die gewählten Einstellungen sind dann aktiv!

*Wichtig: aktivieren Sie **NEW GAME**, werden alle Optionen weiter aktiv bleiben. Die Ausnahme ist der 2-Spieler-Modus, der vor jeder neuen Partie eingestellt werden muss!*

4.1 2-Spieler-Modus

Optionen:  (Spieler gegen Computer)

 (Spieler gegen Spieler)

Normalerweise rechnet der Computer automatisch sobald Sie Ihren Zug eingegeben haben. Schalten Sie jedoch diese Option aus,

spielen Sie für beide Seiten. Diese Einstellung ist dann erforderlich wenn:

- *Sie durch Meisterpartien gehen. Geben Sie die Züge für beide Seiten ein, aktivieren Sie den Computer bei einer bestimmten Stellung und lassen Sie den besten Zug errechnen!*
- *Sie eine eigene Partie nachspielen wollen, um Schwächen und Stärken zu überprüfen. Wieder können Sie den Computer bei bestimmten Stellungen zuschalten und rechnen lassen.*
- *Sie Eröffnungen lernen wollen.*
- *Sie gegen einen Freund spielen - mit dem Computer als Schiedsrichter, der die Regeln überwacht und die Zeit misst.*

Drücken Sie **NEW GAME** wird diese Option automatisch auf den Modus Spieler gegen Computer gesetzt.

4.2 Suchalgorithmus

Optionen: **search:select** / **brute**

Das Programm rechnet normalerweise mit einem *selektiven Algorithmus*, der nicht mehr alles kalkuliert, sondern unwahrscheinliche Züge ausschliesst. Es kann natürlich vorkommen, dass hier etwas übersehen wird. Wollen Sie dies ausschliessen, sollten Sie auf die Option *Brute Force* umstellen. Der Computer rechnet alles und übersieht nichts, ist jedoch etwas langsamer.

4.3 Eröffnungen

Optionen: **book:on** / **off**

Diese Funktion ist einzigartig! Sie überwacht Ihren Partie-Einstieg und gibt Ihnen dann die Möglichkeit, Eröffnungen zu trainieren, die Ihnen noch Probleme bereiten. Sie haben Ihren idealen Trainingspartner! Der Computer wird eine Eröffnung mehrmals spielen. Solange, bis Sie Ihr Spiel verbessern und den idealen Einstieg gefunden haben.

4.4 Weiss von Oben spielen

Optionen: **top:blue** / **white**

Wollen Sie vom Standard abweichen oder dem Computer den ersten Zug überlassen?

Dann testen Sie diese aufregende Option, indem Sie **top:blue** / **white** am Beginn einer neuen Partie auswählen. Drücken Sie dann **ENTER**, und der Computer rechnet für Weiss.

Aktivieren Sie diese Option, wird der Computer das Brett drehen. Dies bedeutet, dass König und Dame vertauscht sind und die

Feldnamen im Display irreführend sind. Es ist etwas schwierig auf diese Art zu spielen und Sie benötigen einige Gewöhnung. Aber nach der ersten Eröffnung, sollte es kein Problem mehr darstellen.

4.5 Uhrticken

Optionen: `ticks:off` / `on`

Hiermit schalten Sie ein Uhrticken zu. Eine aufregende Option, um wirkliche Turnieratmosphären zu schaffen!

4.6 Training

Optionen: `coach:off` / `novice` / `inter` / `adv`

Wird die erste Einstellung angezeigt, drücken Sie **ENTER** mehrmals bis die gewünschte Option erscheint. Verlassen Sie dann mit **CLEAR** den Modus. Die gewählte Trainingsstufe ist aktiviert. Es ist eine wirklich ideale Option, um Ihr Spiel zu verbessern. Der Computer wird Sie sogar mit Kommentaren im Display unterstützen und auf diese Art, aktiv Warnungen und Hinweise geben. Wie unterscheiden sich die Trainingseinstellungen? Hier einige Erklärungen:

- `coach:off`: Es stehen Ihnen keine Trainingshilfen zur Verfügung.
- `coach:novice`: Der Trainer macht Sie auf Kombinationen oder Opfer aufmerksam. Sinnvoll, um die Inhalte der Taktischen Lektionen umzusetzen.
- `coach:intermediate`: Mit dieser Stufe werden die Ausensichtlichen Warnungen abgestellt. Dafür wird mehr auf Strategie eingegangen. Ein wichtiger Punkt, um das Mittelspiel besser zu beherrschen.
- `coach:advanced`: Diese Einstellung ist ideal für Einsteiger. Hier werden Warnungen und Tipps gegeben sollten Figuren gefährdet sein. Ausserdem stehen Zugvorschläge und Querverweise auf Lektionen zur Verfügung! Sie lernen, Ihre Partie erfolgreich zu starten.

4.7 Sound An/Aus

Optionen: `sound:on` / `off`

Mit dieser Option können Sie den Sound völlig abschalten und ohne Signale spielen.

4.8 LCD-Kontrast

Optionen: `contrast:1` / `2` / `3` / `4`

Hiermit stellen Sie den Kontrast des LCDs ein. 1 ist die hellste

Einstellung, 5 die dunkelste. 3 ist voreingestellt. Wird diese Option angezeigt, drücken Sie **ENTER** mehrmals bis die gewünschte Einstellung erscheint. Verlassen Sie dann mit **CLEAR** den Modus. Der gewählte Kontrast ist aktiviert.


4.9 LCD-Geschwindigkeit

Optionen:  /  /  / 

Mit dieser Einstellung bestimmen Sie, wie schnell der Text in der Anzeige ablaufen soll. 1 ist die langsamste Einstellung, 4 die schnellste. Wird diese Option angezeigt, drücken Sie **ENTER** mehrmals bis die gewünschte Einstellung erscheint. Verlassen Sie dann mit **CLEAR** den Modus. Die gewählte Geschwindigkeit ist aktiviert.

4.10 Automatik

Optionen:  on /  off


Führt der Computer einen Zug aus, wird normalerweise das Ausgangs- und Zielfeld kurz blinken und der Zug wird dann automatisch auf dem Brett ausgeführt. Schalten Sie jedoch die Option ab, wird  off angezeigt. Ist dies aktiv, wird der Computer seinen Zug anzeigen, jedoch abwarten, bis Sie den Computerzug eingegeben haben. Der Vorteil ist, dass Sie die Partie besser verfolgen können und die Geschwindigkeit bestimmen.



5. SPIELSTUFEN

Ihr Computer bietet 50 unterschiedliche Spielstufen! Wählen Sie eine Stufe aus, sollten Sie sich bewusst sein, dass der Computer um so stärker spielt je länger er rechnen kann - genauso wie ein menschlicher Spieler! Die Spielstufen sind wie folgt unterteilt:

- **SPASS-STUFEN (1-45):** Diese Stufen wurden speziell für Einsteiger und Gelegenheitsspieler entwickelt. Sie beschränken den Computer in seiner Rechenweise und ermöglichen Ihnen, schrittweise Ihr Spiel zu verbessern und erste Partien zu gewinnen!
- **NORMALE/WETTBEWERBS-STUFEN (46-50):** Diese zweite Gruppe bietet Fortgeschrittenen eine Auswahl unterschiedlicher Anforderungen.

Eine Spielstufe einstellen





Drücken Sie Menü und blättern Sie mit ▼ bis  angezeigt

wird. Gehen Sie mit **ENTER** in diesen Modus. Der Computer zeigt die aktuelle Stufe an. Ändern Sie die Stufe mit den Tasten ▲ oder ▼ um in **1er** Schritten zu blättern, aktivieren Sie mit dem Stylus  bzw. , um in **5er** Schritten zu blättern. Während Sie durch die Stufen gehen, sehen Sie immer die Nummer und die Beschreibung jeder Stufe. Erscheint die gewünschte, bestätigen Sie mit **ENTER** und Ihre Auswahl ist aktiv.

Haben Sie **LEVEL** gedrückt, um zu sehen, welche Auswahl aktiv ist, können Sie mit **CLEAR** einfach den Modus verlassen. Die Stufe bleibt aktiv. Verlassen Sie die Einstellungen, indem Sie **MENU** drücken. Bitte beachten Sie folgendes:






- Die Stufe kann jederzeit geändert werden, wenn Sie am Zug sind.
- Sie können nichts ändern, solange der Computer am Zug ist.
- Ändern Sie die Stufe, wird die Uhr zurückgesetzt.

5.1 Spass-Stufen

Stufe	Beschreibung	Anzeige
1	Spas-Stufe 1	
2	Spas-Stufe 2	
3	Spas-Stufe 3	
...und so weiter bis...		
45	Spas-Stufe 45	

Diese einzigartigen Spas-Stufen sind genau richtig, um mit Schritt für Schritt und viel Motivation, Schach zu lernen. Hier haben Sie die Möglichkeit, auch gegen den Computer zu gewinnen. Der Computer sucht nämlich nicht nach dem besten Zug, wie wir es normalerweise erwarten. Statt dessen beachtet er einiges nicht und schwächt sich selbst. So spielt er mit menschlichen Fehlern und kann geschlagen werden. Die Spas-Stufen beginnen leicht und werden dann etwas anspruchsvoller. Sie können einen Schritt nach dem anderen machen und jedes Mal dazulernen.



5.2 Normale/Wettbewerbs-Stufen

Stufe	Zeit pro Zug (Durchschnitt)	Anzeige
46	1 Sek. pro Zug	
47	2 Sek. pro Zug	
48	5 Sek. pro Zug	
49	10 Sek. pro Zug	
50	15 Sek. pro Zug	

Wählen Sie eine dieser Stufen, aktivieren Sie eine Zeitbeschränkung

für die Computer-Rechnungen. Die Zeitangabe mit Sekunden und Minuten ist nur eine ungefähre Angabe - in der Eröffnung wird normalerweise schneller gezogen, während das Mittelspiel längere Kalkulationen benötigt.

6. RÜCKNAHME VON ZÜGEN

Spielen Sie gegen einen Computer, ist kein Zug endgültig – Sie können Ihre Strategie jederzeit ändern oder einfach einen schlechten Zug zurücknehmen. Sind Sie am Zug, drücken Sie einfach **MENU** und dann ▼ mehrmals bis  angezeigt wird. Bestätigen Sie mit **ENTER** und der zuletzt gemachte Zug wird im Display angezeigt. Um diesen zurückzunehmen, drücken Sie ▼ und die Rücknahme ist abgeschlossen. Es wird der vorhergehende Zug angezeigt und Sie können diesen nun auf die gleiche Weise zurücknehmen. Haben Sie den Parteeanfang erreicht, wird  angezeigt und das Menü automatisch verlassen. Solange Sie nicht den Parteeanfang erreicht haben, können Sie vorwärtsblättern mit der Taste ▲ und somit die Rücknahmen löschen. Um weiterzuspielen, verlassen Sie den Modus mit **CLEAR** und dann **MENU**.

Die kürzere Methode zur Rücknahme von Zügen ist die direkte Eingabe auf dem Touch Screen-Monitor. Sind Sie am Zug, drücken Sie einfach mit dem Stylus auf das Zielfeld des zuletzt gemachten Zuges und drücken ▼. Sie können dies für weitere Züge wiederholen. Drücken Sie **CLEAR**, um Ihr Spiel fortzusetzen.

7. SPIELINFORMATIONEN


Stellen Sie sich folgendes vor: Sie spielen gegen einen Freund und er ist am Zug. Sie würden gerne wissen, was er gerade denkt und wie er die Stellung einschätzt. Aber natürlich fragen Sie nicht nach, weil dies einfach nicht gemacht wird! Ganz anders mit einem Computer. Sie haben jederzeit Einblick in die Rechenvorgänge und können nachsehen, wie Ihre Stellung eingeschätzt wird. Nutzen Sie diesen Vorteil und verbessern Sie Ihr Spiel!

















Mit Hilfe dieses Modus können Sie jederzeit Informationen abrufen. Aktivieren Sie die Option während der Computer rechnet, haben Sie Einblick in dessen Rechartiefe und Bewertungen. Drücken Sie **HINT/INFO**, um den Informations-Modus aufzurufen.

Automatische Anzeigen

Aktivieren Sie eine der folgenden Optionen des Informationsmodus, können Sie die Computerberechnungen einsehen und den Micro Travel Chess Computer „laut denken sehen“!

Wichtig: Diese automatische Anzeige ist nur aktiv, **solange der Computer rechnet!**

Drücken Sie **MENU** und dann mehrmals **▼** bis im Display  angezeigt wird. Drücken Sie **ENTER**. Blättern Sie durch die Untermenüs mit **▼** oder **▲**. Sie haben folgende Auswahl:

- **Zeige Züge:** zeigt die Berechnungen des Computers bis zu 4 Züge im voraus an. Siehe Abschnitt 7.1.
Optionen:  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  / /

Sie können dies auch als Tipp ansehen und den Vorschlag als Zug eingeben. Die Rechentiefe eines Computers wird durch die Zuganzahl angegeben. Ist die Rechentiefe 2, kalkuliert der Computer die nächsten 2 Züge im voraus.




Rufen Sie die Information ab, solange der Computer rechnet, sehen Sie genau, was er gerade kalkuliert. Rufen Sie die Information ab, wenn Sie am Zug sind, sehen Sie, welchen Zug der Computer von Ihnen erwartet. Drücken Sie ▲ mehrmals, um die nächsten Informationen zu sehen:

- Wahrscheinlichste Variante: Zug 1
- Wahrscheinlichste Variante: Zug 2
- Wahrscheinlichste Variante: Zug 3
- Wahrscheinlichste Variante: Zug 4

7.2 Suchinformationen



Drücken Sie 2mal **HINT/INFO**, um diese Gruppe aufzurufen.

Drücken Sie ▲ mehrmals, um folgende Informationen abzurufen:

- Den aktuellen Stand: gibt eine Bewertung der aktuellen Stellung. Die Werte der Figuren werden addiert. Ein Bauer ist z.B. 1.0 Punkte wert. Eine positive Zahl zeigt, dass Weiss führt. z.B.: Weiss gewinnt durch 2 Bauern - es wird  angezeigt.
- 2-teiliges Display: (a) Die aktuelle Suchtiefe oder die Anzahl der vorausberechneten Züge wird gezeigt. z.B. rechnet der Computer 439 Züge voraus, sehen Sie  -  steht für Suchtiefe (Englisch: depth). (b) Der berechnete Zug (wenn der Computer am Zug ist).
- 2-teiliges Display: (a) Die verstrichene Zeit für den aktuellen Zug. (b) Die Rechenknoten pro Sekunde (wenn der Computer am Zug ist).

7.3 Schachuhr-Informationen

Drücken Sie 3mal **HINT/INFO**, um diese Gruppe aufzurufen.

- Verstrichene Gesamtzeit für Weiss/Schwarz;
Weiss am Zug , Schwarz am Zug .

7.4 Zugzähler/Spielzüge


Drücken Sie 4mal **HINT/INFO**, um diese Gruppe aufzurufen. Mit ▼ und ▲ blättern Sie zu folgenden Informationen:



- Aktuelle Zugnummer und letzter Zug
- Züge der aktuellen Partie

8. POSITIONEN ÄNDERN ODER AUFBAUEN

Diese Funktion ist ideal, um bestimmte Stellungen aufzubauen oder zu ändern. Sie können Problemaufgaben eingeben oder Mattsituationen berechnen lassen.

***Wichtig:** Ihre aktuelle Partie wird gelöscht, falls Sie eine neue Position aufbauen.*

Sie können Positionen aufbauen, sobald Sie am Zug sind. Drücken Sie die Taste **MENU** und dann mehrmals ▼ bis  angezeigt wird. Bestätigen Sie mit **ENTER**. Im Display werden Farben und Figurensymbole angezeigt.

- **Um die Figur vom Brett zu nehmen**, drücken Sie diese einfach und sie wird automatisch vom Brett entfernt.
- **Um eine Figur auf ein anderes Feld zu setzen**, drücken Sie die Figur und setzen sie einfach auf ein neues Feld.
- **Um eine Figur hinzuzufügen**, drücken Sie auf eine Farbe und ein Figursymbol und drücken dann auf das Zielfeld. Wiederholen Sie dies für weitere Figuren, wie Sie wünschen.
- **Um das Brett zu leeren**, drücken Sie **CLEAR** und Sie werden gefragt, ob Sie das Brett wirklich löschen wollen. Bestätigen Sie mit **ENTER**. Wollen Sie dies rückgängig machen, drücken Sie einfach nochmals **CLEAR** und es erscheint die Bestätigung, dass das Brett **nicht** geleert wurde.
- **Haben Sie Ihre Position eingegeben**, drücken Sie ein Farbsymbol, um zu bestimmen, ob Weiss oder Schwarz am Zug ist.
- **Verlassen Sie den Modus mit ENTER**. Fragt der Computer  bestätigen Sie mit **ENTER**. Drücken Sie **CLEAR** wird  angezeigt und Sie können eine andere Position eingeben.

Bauen Sie eine ungültige Stellung auf, können Sie den Positionsmodus nicht mit **ENTER** verlassen. Die Position wird nicht akzeptiert. Geben Sie eine gültige Stellung ein!






Haben Sie den Positionsmodus aktiviert, ohne die Stellung zu ändern, können Sie mit **ENTER** wieder aus dem Modus gehen. Drücken Sie dann **MENU**, um Ihre Partie fortzusetzen.

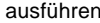
9. TRAINING

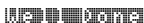


Beabsichtigen Sie, Ihr Spiel zu verbessern, empfehlen wir Ihnen dieses hervorragende Trainingsmethodik. Ihr Computer verfügt über 8 gespeicherte Lernstellungen, die jeweils 8 kritische Situationen enthalten – insgesamt stehen Ihnen 64 Positionen zur Analyse zur Verfügung! Sie können einiges an Taktik hinzulernen und sich sogar zum Schluss bewerten lassen! *Benötigen Sie Hilfe bei diesen Aufgaben, empfehlen wir Ihnen, den Anhang zu lesen.*

Lernen anhand von gespeicherten Stellungen

Tip: Sie können die gespeicherten Stellungen auch über Felder aufrufen, wie wir in der weiteren Anleitung erklären.

Drücken Sie **MENU** und dann mehrmals ▼ oder ▲ bis das Display  anzeigt. Bestätigen Sie mit **ENTER** und jetzt sehen Sie . Blättern Sie mit ▲ oder ▼ durch die gespeicherten Stellungen in **1er** Schritten (oder drücken Sie mit dem Stylus auf  oder  um in **8er** Schritten zu blättern). Rufen Sie die Stellung Ihrer Wahl mit **ENTER** auf. Es wird  gefragt. Bestätigen Sie erneut mit **ENTER**. (Sie können jederzeit mit **CLEAR** abbrechen).

Der Computer wird automatisch die Züge der gespeicherten Partie ausführen. Ist die erste Lernstellung erreicht, wird das Display  anzeigen und die Uhr startet. Jetzt ist es an der Zeit, dass Sie den richtigen und für diese Situation besten Zug eingeben. Beachten Sie folgendes:



- Es gibt jeweils nur einen „richtigen“ Zug.
- Das Display zeigt an, welche Farbe am Zug ist.
- **Haben Sie den richtigen Zug eingegeben**, wird  angezeigt. Der Computer wird dann die nächsten Züge ausführen bis die folgende Lernstellung erreicht ist.
- **Geben Sie den falschen Zug ein**, erscheint  und dann .
 - **Um im Training zu bleiben**, drücken Sie **CLEAR**. Es werden Ihnen Punkte abgezogen, Sie können jedoch einen weiteren Versuch ausführen.
 - **Um das Training zu verlassen**, drücken sie **ENTER**. Sie sind wieder im normalem Spielmodus.
- **Wertung:** Lösen Sie die Aufgaben korrekt, erhalten Sie Punkte. Volle Punktzahl bei Lösung mit dem ersten Versuch und Minuspunkte für Fehlversuche.

DIE 64 LERNSTELLUNGEN


*Sie können jede Lernstellung auch direkt über das Schachbrett aufrufen!
Wählen Sie eine Stellung aus, indem Sie auf das zugehörige Feld drücken.*

8	1-8	2-8	3-8	4-8	5-8	6-8	7-8	8-8
7	1-7	2-7	3-7	4-7	5-7	6-7	7-7	8-7
6	1-6	2-6	3-6	4-6	5-6	6-6	7-6	8-6
5	1-5	2-5	3-5	4-5	5-5	6-5	7-5	8-5
4	1-4	2-4	3-4	4-4	5-4	6-4	7-4	8-4
3	1-3	2-3	3-3	4-3	5-3	6-3	7-3	8-3
2	1-2	2-2	3-2	4-2	5-2	6-2	7-2	8-2
1	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1
	a	b	c	d	e	f	g	h

- **Um Ihre aktuelle Wertung zu sehen**, drücken Sie **HINT/INFO** 2mal. Verlassen Sie die Anzeige mit **CLEAR**.

Beenden Sie eine Lernstellung mit Schachmatt wird  angezeigt und es wird Ihnen gratuliert! An dieser Stelle können Sie wie folgt wählen: (a) eine neue Partie starten, (b) mit Hilfe des Info-Modus die Züge nochmals anschauen (s. 7.4), oder (c) Züge zurücknehmen und neue Taktiken testen. Haben Sie die letzte Lernstellung einer Partie gelöst, erscheint  und der Computer wird automatisch zu einer normalen Partie zurückkehren

Stellungen direkt aufrufen

Sie können jede Lernstellung auch direkt über das Schachbrett aufrufen. Bitte schauen Sie in der Anleitung auf die Abbildung dieses Abschnittes. Drücken Sie dann zunächst **MENU** und blättern mit ▼ oder ▲ bis  angezeigt wird. Bestätigen Sie mit **ENTER**. Schauen Sie nun auf die Abbildung und wählen Sie eine Stellung aus, indem Sie auf das zugehörige Feld drücken. Drücken Sie dann 2mal **ENTER**, um diese zu starten.

10. SIE BENÖTIGEN HILFE? SCHAUEN SIE HIER NACH!

Hier finden Sie einige Antworten auf häufig gestellte Fragen.

- a. **Der Computer reagiert nicht oder stürzt ab.**
 - Ersetzen Sie die Batterien oder legen Sie diese erneut ein.
 - Eventuell ist der Computer statisch aufgeladen. Entladen Sie ihn mit Hilfe der ACL-Funktion (s. 11.1).
- b. **Das Display ist schlecht lesbar.**
 - Ersetzen Sie die Batterien.
 - Stellen Sie den Kontrast ein (s. 4.8).
- c. **Sie haben eine Informationen aktiviert, aber der Text läuft zu schnell ab.**
 - Stellen Sie die LCD-Geschwindigkeit ein (s. 4.9).
 - Drücken Sie **GO/STOP** um das Display anzuhalten und **CLEAR** um fortzufahren.
- d. **Der Computer führt keinen Zug aus.**
 - Bitte prüfen Sie, ob 2-Spieler-Modus eingestellt ist (s. 4.1) und stellen Sie diesen ab.
 - Eventuell haben Sie eine Spielstufe eingestellt, die zur Analyse gedacht ist. Brechen Sie die Suche des Computers ab, indem Sie **ENTER** drücken.
- e. **Der Computer akzeptiert Ihren Zug nicht.**
 - Sie versuchen, einen ungültigen Zug einzugeben. Bitte prüfen Sie die Regeln.
 - Steht Ihr König im Schach? Oder wird Ihr Zug Ihren König ins Schach stellen?
Führen Sie die Rochade unkorrekt aus? Bitte prüfen Sie die Stellung.
 - Sind Sie am Zug? Blinkt das Farbsymbol, rechnet der Computer und es ist sein Zug.
- f. **Die Brettstellung ist verdreht. Warum?**
 - Deaktivieren Sie die Option „Weiss von oben spielen“ (s. 4.4).

- g. Der Computer hat seinen Zug angezeigt aber er wurde nicht ausgeführt.**
- Ist die Option „Automatik“ deaktiviert, müssen Sie den Zug ausführen. Details finden Sie in 4.10.
- h. Das Menü kann nicht mit CLEAR verlassen werden.**
- Bitte beachten Sie, dass Sie mit **MENU** das Menü verlassen.
- i. Der Computer gibt Soundsignale von sich, obwohl Sie am Zug sind.**
- Wurde der Coach-Modus aktiviert, wird Sie der Computer daran erinnern.
- j. Der Computer gibt keine Soundsignale.**
- Aktivieren Sie die Sound-Funktion (s. 4.7).
- k. Der Computer erlaubt nicht, den Positionsaufbau zu verlassen.**
- Sie haben eine ungültige Stellung eingegeben (z.B. steht vielleicht ein König im Schach etc.). Bitte korrigieren Sie die Stellung.

11. TECHNISCHE DETAILS

11.1 Die ACL-Funktion

Computer hängen sich manchmal auf. Dies ist auf statische Aufladung oder elektronische Störungen zurückzuführen und kann einfach behoben werden. Stecken Sie einen spitzen Gegenstand für 1-2 Sek. in die **ACL**-Vertiefung auf der Unterseite Ihres Geräts. Das setzt den Computer wieder zurück.

11.2 Pflege und Wartung

Ihr Schachcomputer ist ein präzises, elektronisches Gerät. Setzen Sie es nicht extremen Temperaturen oder hoher Luftfeuchtigkeit aus. Vor Reinigen der Einheit, entnehmen Sie bitte die Batterien bzw. stecken Sie den Adapter aus. Verwenden Sie keine chemischen Mittel, da diese eventuell schädigen können.

Schwache Batterien müssen sofort ersetzt werden, da sie auslaufen und den Computer schädigen können. Bitte achten Sie auch auf folgenden Warnhinweis: *Achtung! Nutzen Sie alkaline oder Zink Carbon Batterien. Verwenden Sie keine unterschiedlichen Arten oder neue und alte gleichzeitig! Versuchen Sie nicht, Batterien aufzuladen, die nicht wiederaufladbar sind. Verwenden Sie nur die empfohlenen Batterien. Versichern Sie sich, daß die Batterien gemäß der Polaritätsvorgabe eingelegt sind. Leere Batterien müssen sofort*

aus dem Gerät entnommen werden. Schließen Sie die Anschlußklemmen nicht kurz!

11.3 Technische Spezifikation

Tasten:	8
Schachbrett:	9x8 Kontaktmembran (Touch panel)
LCD Display:	Punktmatrix 11-stellig, 68 x79 mm
Batterien:	3 x AAA/AM4/R03
Abmessung:	131 x 83 x 22 mm
Gewicht:	153 Gramm

Bitte bewahren Sie diese wichtigen Information auf!

Saitek behält sich das Recht vor ohne vorherige Ankündigung, technische Änderungen im Interesse eines überarbeiteten Programm durchzuführen.

Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:



- Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.
- Sie können sie bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.

Informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.

ANHANG:

GESPEICHERTE PARTIEN (Abschnitt 9)

#1			#2		
1.	e2-e4	e7-e5	1.	e2-e4	e7-e5
2.	g1-f3	d7-d6	2.	g1-f3	b8-c6
3.	d2-d4	c8-g4	3.	f1-c4	f8-c5
4.	d4xe5! (1-1)	4.	c2-c3	g8-f6
	g4xf3	5.	d2-d4	e5xd4
5.	d1xf3	d6xe5	6.	c3xd4	c5-b4+
6.	f1-c4	g8-f6	7.	b1-c3	d7-d5
7.	f3-b3! (1-2)	8.	e4xd5	f6xd5
	d8-e7	9.	0-0	c8-e6
8.	b1-c3	c7-c6	10.	c1-g5	b4-e7
9.	c1-g5! (1-3)	11.	c4xd5	e6xd5
	b7-b5	12.	c3xd5	d8xd5
10.	c3xb5! (1-4)	13.	g5xe7	c6xe7
	c6xb5	14.	f1-e1	f7-f6
11.	c4xb5+	b8-d7	15.	d1-e2	d5-d7
12.	0-0-0	a8-d8	16.	a1-c1	c7-c6
13.	d1xd7!! (1-5)	17.	d4-d5! (2-1)
	d8xd7		c6xd5
14.	h1-d1	e7-e6	18.	f3-d4	e8-f7
15.	b5xd7+! (1-6)	19.	d4-e6	h8-c8
	f6xd7	20.	e2-g4	g7-g6
16.	b3-b8+! (1-7)	21.	e6-g5+! (2-2)
	d7xb8		f7-e8
17.	d1-d8++	(1-8)	22.	e1xe7+! (2-3)
				e8-f8
			23.	e7-f7+! (2-4)
				f8-g8
			24.	f7-g7+! (2-5)

.....	g8-h8	
25.	g7xh7+!	(2-6)
.....	h8-g8	
26.	h7-g7+ g8-h8	
27.	g4-h4+!	(2-7)
.....	h8xg7	
28.	h4-h7 g7-f8	
29.	h7-h8+ f8-e7	
30.	h8-g7+ e7-e8	
31.	g7-g8+ e8-e7	
32.	g8-f7+ e7-d8	
33.	f7-f8+ d7-e8	
34.	g5-f7+!	(2-8)
.....	d8-d7	
35.	f8-d6++	

#3

1.	d2-d4 d7-d5	
2.	g1-f3 e7-e6	
3.	e2-e3 c7-c5	
4.	c2-c4 b8-c6	
5.	b1-c3 g8-f6	
6.	d4xc5 f8xc5	
7.	a2-a3 a7-a6	
8.	b2-b4 c5-d6	
9.	c1-b2 0-0	
10.	d1-d2 d8-e7	
11.	f1-d3	
.....	d5xc4 (3-1)	
12.	d3xc4 b7-b5	
13.	c4-d3 f8-d8	
14.	d2-e2 c8-b7	
15.	0-0	
.....	c6-e5! (3-2)	
16.	f3xe5 d6xe5	
17.	f2-f4	

.....	e5-c7 (3-3)	
18.	e3-e4 a8-c8	
19.	e4-e5 c7-b6+	
20.	g1-h1	
.....	f6-g4! (3-4)	
21.	d3-e4	
.....	e7-h4 (3-5)	
22.	g2-g3	
.....	c8xc3!! (3-6)	
23.	g3xh4	
.....	d8-d2!! (3-7)	
24.	e2xd2 b7xe4+	
25.	d2-g2	
.....	c3-h3! (3-8)	

#4

1.	e2-e4 e7-e5	
2.	g1-f3 b8-c6	
3.	f1-b5 g8-f6	
4.	0-0	(4-1)
.....	d7-d6	
5.	d2-d4 c8-d7	
6.	b1-c3 f8-e7	
7.	f1-e1 e5xd4	
8.	f3xd4 c6xd4	
9.	d1xd4 d7xb5	
10.	c3xb5 0-0	
11.	d4-c3!	(4-2)
.....	c7-c6	
12.	b5-d4 f6-d7	
13.	d4-f5!	(4-3)
.....	e7-f6	
14.	c3-g3!	(4-4)
.....	d7-e5	

15.	c1-f4	d8-c7	
16.	a1-d1	a8-d8	
17.	d1xd6!	(4-5)
	d8xd6	
18.	f4xe5	d6-d1	
19.	e1xd1	f6xe5	
20.	f5-h6+!	(4-6)
	g8-h8	
21.	g3xe5!	(4-7)
	c7xe5	
22.	h6xf7+	(4-8)
#5			
1.	e2-e4	e7-e5	
2.	g1-f3	d7-d6	
3.	d2-d4	e5xd4	
4.	d1xd4	b8-c6	
5.	f1-b5	c8-d7	
6.	b5xc6	d7xc6	
7.	b1-c3	g8-f6	
8.	0-0	f8-e7	
9.	c3-d5	c6xd5	
10.	e4xd5	0-0	
11.	c1-g5	c7-c6	
12.	c2-c4!	(5-1)
	c6xd5	
13.	c4xd5	a7-a5	
14.	f1-e1	f8-e8	
15.	e1-e2	a8-c8	
16.	a1-e1	d8-d7	
17.	g5xf6	(5-2)
	e7xf6	
18.	d4-g4!!	(5-3)
	d7-b5	
19.	g4-c4!!	(5-4)

.....	b5-d7		
20.	c4-c7!!	(5-5)
	d7-b5	
21.	a2-a4!	(5-6)
	b5xa4	
22.	e2-e4!	(5-7)
	a4-b5	
23.	c7xb7	(5-8)
#6			
1.	d2-d4	g8-f6	
2.	c2-c4	g7-g6	
3.	g2-g3	c7-c6	
4.	f1-g2	d7-d5	
5.	c4xd5	c6xd5	
6.	b1-c3	f8-g7	
7.	e2-e3	0-0	
8.	g1-e2	b8-c6	
9.	0-0	b7-b6	
10.	b2-b3	
.....	c8-a6!	(6-1)
11.	c1-a3	
.....	f8-e8!	(6-2)
12.	d1-d2	
.....	e7-e5!	(6-3)
13.	d4xe5	c6xe5	
14.	f1-d1	
.....	e5-d3!	(6-4)
15.	d2-c2	
.....	d3xf2!!	(6-5)
16.	g1xf2	f6-g4+	
17.	f2-g1	g4xe3	
18.	c2-d2	
.....	e3xg2!!	(6-6)

19.	g1xg2	
	d5-d4	(6-7)
20.	e2xd4	a6-b7+	
21.	g2-f1	
	d8-d7!!	(6-8)
#7			
1.	b2-b3	e7-e5	
2.	c1-b2	b8-c6	
3.	c2-c4	g8-f6	
4.	g1-f3	
	e5-e4!	(7-1)
5.	f3-d4	f8-c5	
6.	d4xc6	
	d7xc6!	(7-2)
7.	e2-e3	c8-f5	
8.	d1-c2	d8-e7	
9.	f1-e2	
	0-0-0	(7-3)
10.	f2-f4	
	f6-g4!	(7-4)
11.	g2-g3	
	h7-h5!	(7-5)
12.	h2-h3	
	h5-h4!	(7-6)
13.	h3xg4	h4xg3	
14.	h1-g1	
	h8-h1!!	(7-7)
15.	g1xh1	g3-g2	
16.	h1-f1	e7-h4+	
17.	e1-d1	g2xf1/Q+	
18.	e2xf1	
	f5xg4+	(7-8)
19.	d1-c1	h4-e1+	

20.	c2-d1	e1xd1++	
#8			
1.	d2-d4	d7-d5	
2.	c2-c4	e7-e6	
3.	b1-c3	g8-f6	
4.	g1-f3	c7-c5	
5.	c4xd5	f6xd5	
6.	e2-e3	b8-c6	
7.	f1-d3	f8-e7	
8.	0-0	0-0	
9.	c3xd5	d8xd5	
10.	e3-e4	d5-d8	
11.	d4xc5	e7xc5	
12.	e4-e5	c5-e7	
13.	d1-e2	c6-b4	
14.	d3-b1	(8-1)
	c8-d7	
15.	a2-a3!	(8-2)
	b4-d5	
16.	e2-e4	g7-g6	
17.	c1-h6	f8-e8	
18.	h2-h4!	(8-3)
	d8-b6	
19.	h4-h5!	(8-4)
	f7-f5	
20.	e5xf6 ep!	(8-5)
	d5xf6	
21.	e4-e1	(8-6)
	f6xh5	
22.	f3-e5	d7-b5	
23.	b1xg6!	(8-7)
	h5-f6	
24.	g6xh7+!	(8-8)