NOVAG® ACCORD
ANLEITUNG

BEDIENUNGSANLEITUNG FUR NOVAG ACCORD

INHALTSVERZEICHNIS

I. ALLGEMEINE HINWEISE

II. KURZANLEITUNG

III. SPIELFUNKTIONEN
- a) Ausführen von Zügen
- b) Schlagen von Figuren
- c) Unerlaubte/falsch ausgeführte Züge
- d) Rochade
- e) En Passant
- f) Bauernum/-unterverwandlung
- g) Remis/Patt
- h) Schach/Schachmatt

IV. ERKLÄRUNG DER BEDIENUNGSTASTEN
1. NEW GAME
2. SET LEVEL (Wahl der Spielstärke)
3. TAKE BACK (Zugzurücknahme)
4. SOUND (Ton ein/aus)
5. GO
6. BLACK/WHITE (Farbwechsel)
7. SET UP (Spielpositionen eingeben)
8. VERIFY (Stellungskontrolle)

V. ANHANG
- A. Pflege des NOVAG ACCORD
- B. Garantie
- C. Bedienungsprobleme
- D. Technische Daten

I. ALLGEMEINE HINWEISE:

Wir gratulieren Ihnen zum Kauf des NOVAG ACCORD und hoffen, dass Sie damit einen Schachpartner für viele vergnügliche Stunden gefunden haben. Dem erfahrenen Schachspieler wird der NOVAG ACCORD ein idealer Schachpartner und dem Anfänger ein geduldiger Lehrmeister sein. Anfängern empfehlen wir, sich zuerst mit den Schachregeln vertraut zu machen. Ein umfangreiches Angebot entsprechender Schachliteratur hält der Fachhandel für Sie bereit. Im Zweifelsfalle zeigt Ihnen der NOVAG ACCORD wie Sie die Figuren ziehen sollten und macht Ihnen umfangreiche Zugvorschläge.

Lesen Sie unbedingt diese Betriebsanleitung bevor Sie den Schachcomputer in Betrieb nehmen und in Zweifelsfällen genau durch.

Der NOVAG ACCORD kann mit 6 Stück 1,5V UM-2 Batterien (nicht beigefügt) oder mit dem NOVAG Adapter (Art. Nr. 8210) betrieben werden. Verwenden Sie nur auslaufgeschützte Alkali-Batterien. Sie erhöhen die Betriebssicherheit und ermöglichen eine Spieldauer von ca. 100 Stunden. Zum Einlegen der Batterien ist die mit "Battery Door" bezeichnete Klappe zu öffnen. Die Batterien sind entsprechend der vorgezeigten Polarität einzulegen.

STELLUNGSSPEICHER (MEMORY):

Der NOVAG ACCORD ist mit einem Speicher ausgestattet, der die Spielstellung und die eingestellten Funktionen speichert. Beim Ausschalten des Schachcomputers wird die letzte Spielstellung und die eingestellte Spielstufe gespeichert. Dies ist jedoch nur gewährleistet, wenn Batterien eingelegt sind oder der Adapter angeschlossen ist.

Die Bedienungsanleitung ist so gegliedert, dass je nach Bedarf jeder Abschnitt einzeln gelesen werden kann. Wir empfehlen Ihnen diese Anleitung genau zu lesen, damit Sie alle Möglichkeiten, mit welchen der NOVAG ACCORD ausgestattet ist, ausschöpfen können. Die nachstehende Kurzanleitung reicht aus, um die ersten Spiele durchführen zu können.

II. KURZANLEITUNG

Möchten Sie den NOVAG ACCORD ausprobieren, ohne die Gebrauchsanleitung ausführlich zu lesen, gehen Sie wie folgt vor:

1. **Schritt:**

Die Bedienung des NOVAG ACCORD ist durch das integrierte Sensorschachbrett denkbar einfach. Vor Spielbeginn stellen Sie die Figuren auf ihre Grundposition auf. Dabei müssen die weissen Figuren vorne auf den Reihen 1 und 2 und die schwarzen hinten auf den Reihen 7 und 8 stehen.

2. **Schritt:**

Der EIN/AUS Schalter befindet sich hinten am Gerät und ist ein 2-Positionsschalter. Schieben Sie den Schalter nach rechts, ist der Computer eingeschaltet. In dieser Stellung können Sie entweder die Batterien oder den Adapter gebrauchen. Falls Batterien eingelegt sind, jedoch der Adapter verwendet wird, ist es nicht nötig, die Batterien zu entfernen, sie werden automatisch durch das Einstecken des Adaptersteckers ausgeschaltet.

3. **Schritt:**

Schalten Sie den Computer ein und drücken Sie "NEW GAME". Sie hören 1 Piepton und Weiss ist am Zug.

4. **Schritt:**
Um die Spielstufen einzustellen, drücken Sie die "SET LEVEL" Taste. Die eingestellte Spielstufe wird durch die Linien- und Reihenkoordinaten LED's angezeigt. Diese kann verändert werden, indem Sie die "SET LEVEL" Taste so oft drücken bis die gewünschte Spielstufe über das entsprechende LED aufleuchtet.

5. **Schritt:**
Drücken Sie die "GO" Taste, um den Einstellmodus SET LEVEL zu verlassen.

Mit dieser Voreinstellung spielen Sie mit den weissen Figuren. Sobald das "White LED" blinkt, können Sie Ihren ersten Zug ausführen (z.B. E2-E4). Drücken Sie mit dem Bauer leicht auf das Feld E2. Die Koordinaten LED's "2" und "E" leuchten auf, der Computer bestätigt, dass er den ersten Teil Ihres Zuges registriert hat. Ziehen Sie nun den Bauer auf das Feld E4 und drücken Sie mit der Figur wieder leicht auf das Feld.

Akzeptiert der NOVAG ACCORD Ihren Zug, berechnet er seinen Gegenzug und das "Black LED" blinkt. Hat der Computer seinen Gegenzug gewählt, leuchten die Koorinaten LED'S für das Feld der zu ziehenden Figur auf. Nehmen Sie die angezeigte Figur mit leichtem Druck vom "von" Feld und setzten diese wiederum mit leichtem Druck auf das vom Computer angezeigte "nach" Feld.

III. SPIELFUNKTIONEN

a) Das Ausführen von Zügen:
Das moderne Sensorschachbrett des NOVAG ACCORD ermöglicht die direkte Eingabe auf dem Schachbrett, indem Sie die Figuren jeweils leicht auf das "von" Feld und das "nach" Feld drücken. Jedesmal wenn Sie eine Eingabe machen, hören Sie einen Piepton, der anzeigt, dass der Computer diese Eingabe registriert hat.

Zusätzlich werden die Computerzüge durch die Koordinaten LED's angezeigt. Solange der Schachcomputer seinen Gegenzug berechnet, können Sie keine anderen Eingaben machen. Mit einer Ausnahme: Sie können den Rechenvorgang des Computers jederzeit durch Drücken der "GO" Taste unterbrechen. Der Schachcomputer führt dann den bis zu diesem Zeitpunkt günstigsten Zug aus.

b) Schlagen von Firuren:
Nehmen Sie die zu schlagende Figur ohne Druck vom Feld und setzen Sie die neue Figur mit leichtem Druck auf dieses Feld.

c) Unerlaubte oder falsch ausgeführte Züge:
Der NOVAG ACCORD spielt nach den internationalen Schachregeln und akzeptiert, bzw. macht keine illegalen Züge. Versuchen Sie einen regelwidrigen Zug einzugeben, leuchten alle Koordinaten LED's auf, ausgenommen jene des Ausgangsfeldes. Setzen Sie die Figur mit leichtem Druck auf das Ausgangsfeld zurück und machen Sie einen anderen, legalen Zug.

Haben Sie beim Ausführen eines Computerzuges die falsche Figur bewegt, zeigt der Computer Ihnen durch die beiden nicht leuchtenden LED's, wie die Figur zu setzen ist.

Haben Sie versehentlich bei der Ausführung eines Computerzuges die richtige Figur auf ein falsches Feld gesetzt, setzen Sie diese auf das richtige Feld, das durch die beiden nicht leuchtenden LED's angezeigt wird.

Wichtig ist, dass Sie immer auf das Feld ziehen bzw. drücken das durch die beiden nicht leuchtenden LED's angezeight wird.

d) Rochade:
Entsprechend den Schachregeln kennt der NOVAG ACCORD die kurze und die lange Rochade. Führen Sie die Rochade so aus, dass zuerst der König um zwei Felder nach links oder rechts mit Druck versetzt wird. Der Schachcomputer zeigt dann automatisch an, wie der Turm zu versetzen ist. Führen Sie bei der Rochade alle Züge mit Druck aus. Beachten Sie, dass Sie nicht rochieren dürgen, wenn der könig im Schach steht.
Der Computer akzeptiert und führt auch Rochaden in eingegebenen Spielstellungen aus.

e) En Passant:
Der NOVAG ACCORD kann En Passant schlagen und akzeptiert das En Passant Schlagen, wenn es die Regel gestattet. Der geschlagene Bauer wird vom Computer angezeigt und muss mit leichtem Druck entfernt werden. Der Computer schlägt bzw. akzeptiert En Passant auch in einer eingegebenen Spielstellung.

f) Bauernum/-unterverwandlung:
Erreicht einer der Bauern die generische Grundlinie, wandelt der Computer diesen automatisch in eine Dame um. Falls Sie nach der Umwandlung eines Ihrer Bauern eine andere Figur bevorzugen, nehmen Sie mit der "TAKE BACK" Taste, nachdem der Schachcomputer seinen Gegenzug berechnet hat, diesen zurück.

Entfernen Sie dann über den SET UP Modus die Dame, um diese mit der gewünschten Figur zu ersetzten (siehe Paragraph Nr. 7.).

Der Computer akzeptiert und führt Bauernumwandlungen auch in eingegebenen Spielstellungen durch.

g) Remis/Patt:
Ein Patt wird durch das Aufleuchten der STALE und MATE LED's angezeigt.

h) Schach/Schachmatt:
Ein Schachgebot des Computers wird durch das Aufleuchten des CHECK LED's angezeigt. Das Schachgebot des Spielers wird nicht angezeigt. Beim Schachmatt leuchten die CHECK und MATE LED's zusammen auf. Die Partie ist zu Ende.

IV. ERKLÄRUNG DER BEDIENUNGSTASTEN:

1. NEW GAME Taste Neues Spiel
Sie können die "NEW GAME" Taste jederzeit während des Spiels drücken und das Spiel ist beendet. Die Figuren müssen wieder in ihrer Grundstellung aufgestellt werden und der Computer erwartet Ihren Eröffnungszug. Drücken Sie stets die NEW GAME Taste bevor Sie ein neues Spiel beginnen.

2. SET LEVEL Taste Wahl der Spielstärke
Der NOVAG ACCORD besitzt 24 Spielstufen, um seine Spielstärke dem Können eines jeden Schachspielers anzupassen.

Die Wahl der Spielstufeneingabe erfolgt durch Drücken der "SET LEVEL" Taste. Sie können aber auch die jeweiligen Spielstufen durch Drücken der entsprechenden Felder der Reihen A bis F, jeweils von unten nach oben, wählen. Die entsprechenden Koordinaten LED's leuchten auf. Sie können die Spielstufe jederzeit im Verlauf einer Partie ändern, jedoch nicht während der Schachcomputer seinen Zug berechnet. Das Abspeichern der gewählten Spielstufe erfolgt durch Drücken der "GO" Taste. Das Spiel kann nun fortgesetzt werden.

Bitte beachten Sie: Wird der Schachcomputer während einer Partie ausgeschaltet oder möchten Sie im Laufe einer Partie von Neuem beginnen, wird die vorher gewählte Spielstufe gespeichert.

Der NOVAG ACCORD ist der schnellste Schachcomputer seiner Klasse. Die Länge der Antwortzeit gibt keinen Aufschluss über die Qualität eines Schachprogramms, diese richtet sich nach der Spielsituation und nach dem Schwierigkeitsgrad des momentanen Zuges. Nachfolgend die durchschnittlichen Antwortzeiten pro Spielstufe:

Spielstufe 1 und 2 sind Lernstufen für absolute Anfänger. Spielstufe 3 bis 6 eignen sich für gute und fortgeschrittene Schachspieler. Spielstufen 7 und 8 entsprechen Tournier- und Expertenstufen.

Stufe	Antwortzeit
1	5 Sek./Zug
2	15 Sek./Zug
3	30 Sek./Zug
4	1 Min./Zug
5	1.5 Min./Zug
6	2 Min./Zug
7	3 Min./Zug
8	3.75 Min./Zug

Spielstufe 9 – 16 sind analytische Spielstufen. Der Computer rechnet bis zu der Halbzugtiefe, die durch die eingegebene Spielstufe vorgegeben ist.

Stufe	Halbzüge
9	1
10	2
11	3
12	4
13	5
14	6
15	7
16	8

Spielstufe 17 – 24 sind Handicap Stufen. Der Novag ACCORD spielt mit einer schwächeren Tiefenanalyse und schwächt somit seine Spieltaktik zu Ihrem Vorteil etwas ab.

Stufe	limitierte Halbzüge
17	2
18	3
19	4
20	5
21	6

22	7
23	8
24	9

3. TAKE BACK Taste Zugzurücknahme

Beim NOVAG ACCORD können die 4 letzten Halbzüge in einer Partie zurückgenommen werden, um einen Fehler zu korrigieren oder eine andere Strategie zu verfolgen.

Die Zugzurücknahme ist nur möglich, wenn der Computer nicht rechnet. Drücken Sie die "TAKE BACK" Taste und der letzte Computerzug wird rückwärts über die LED's angezeigt. Setzen Sie die Figur mit leichtem Druck zurück. Drücken Sie nochmals TAKE BACK, damit auch Sie Ihren letzten Zug zurücknehmen können. Um weitere Halbzüge zurückzunehmen befolgen Sie die Anweisungen wie oben beschrieben. Geschlagene Figuren werden auf das vom Computer angezeigte Feld (die entsprechenden Koordinaten LED's leuchten auf) mit leichtem Druck wieder eingesetzt. Ist die Zugzurücknahme beendet, geben Sie Ihren nächsten Zug ein, bzw. veranlassen Sie den Computer durch das Drücken der "GO" Taste zum Berechnen seines nächsten Gegenzuges.

4. SOUND Ton ein-/ausschalten

Die akustischen Signale des Schachcomputers können über die SOUND Taste ein – und ausgeschaltet werden. Drücken Sie SOUND und Sie hören 1 Piepton, ist der Ton ausgeschaltet. Möchten Sie den Ton wieder einschalten drücken Sie SOUND und Sie hören 1 Piepton. Wenn der Schachcomputer seinen Gegenzug beendet hat, ertönt in jedem Fall ein Piepton, der nicht abgeschaltet werden kann.

5. GO Taste

Über die "GO" Taste werden Spezialfunktionen wie in den einzelnen Kapiteln beschrieben eingegeben. Drücken Sie die "GO" Taste während des Spiels anstelle Ihrer Zugeingabe, veranlassen Sie den Computer, Ihren nächsten Zug zu berechnen. Die Rechenzeit des Computers kann auch durch die "GO" Taste unterbrochen werden, um sofort einen Zug abzurufen. Es mag bei einem bestimmten Spielstand oder zum Erlernen des Schachspiels interessant sein, den Computer gegen sich selbst spielen zu lassen. Hierzu rufen Sie über die "GO" Taste die Computerzüge ab, die Sie dann nur noch auf dem Schachbrett auszuführen brauchen. Der Computer führt jede Zugberechnung entsprechend der eingestellten Spielstufe aus.

Zu Beginn jeder Partie spielen Sie Weiss. Wollen Sie eine Farbumstellung vornehmen, drücken Sie "NEW GAME" und die "GO" Taste. Der Computer macht daraufhin seinen weissen Eröffnungszug und Sie spielen schwarz.

6. BLACL/WHITE Taste Farbwechsel

Nach Eingaben von Spielstellungen über den SET UP Modus können Sie mit der "BLACK/ WHITE" Taste die anziehende Farbe bestimmen. Sobald das gewünschte Farb-LED aufleuchtet, können Sie entweder einen Zug eingeben oder über die "GO"Taste einen Computerzug abrufen.

7. SET UP Spielpositionen eingeben

Der SET UP Modus ist eine interessante Spielfunktion des NOVAG ACCORD und ermöglicht dem Spieler weit über den Bereich des gewöhnlichen Schachspiels hinausgehend, eine Vielzahl von abwechslungs – und lehrreichen Beschäftigungen mit dem Schachcomputer. Im SET UP Modus können Sie Figuren aus dem laufenden Spiel entfernen, einsetzen oder versetzen. Sie können komplette Spielstellungen und Schachaufgaben zur Lösung eingeben. Die Legalitätskontrolle entfällt, d.h. Sie sind mit der Eingabe Ihrer Züge nicht an die Schachregeln gebunden. Dies gilt

allerdings nur so weit, als keine unmöglichen Figuren eingegeben werden (z.B. 2 Könige derselben Farbe). Der Computer erlaubt Ihnen nicht aus einer illegalen Stellung heraus weiterzuspielen, ist dies der Fall, leuchtet das ERROR LED auf. Um den Fehler zu beheben drücken Sie nochmals die "SET UP" Taste und geben nun die richtige Spielstellung ein. Im Zweifelsfall sollten Sie alle Änderungen im SET UP Modus über den VERIFY Modus überprüfen, bevor Sie zum Spiel übergehen.

Zu beachten: Sobald der SET UP Modus gebraucht wird, sind alle vorher gespeicherten Züge entwertet.

a) **Entfernen von Figuren:**
Möchten Sie aus dem Spielfeld eine oder mehrere Figuren entfernen, bzw. sämtliche Figuren vom Schachbrett löschen, um dann eine Spielstellung einzugeben, verfahren Sie wie folgt:

- Drücken Sie "SET UP", das SET UP LED leuchtet auf.
- Nehmen Sie die zu entfernenden Figuren nacheinander mit leichtem Druck vom Feld. Die Koordinaten LED's des entsprechenden Feldes leuchten auf.
- Möchten Sie neue Figuren einsetzen, verfahren Sie wie unter b) beschrieben.
- Um aus diesem Modus herauszukommen, drücken Sie die "GO" Taste.
- Falls nötig wechseln Sie die gewünschte Farbe über die "BLACK/WHITE" Taste. Nun können Sie Ihren nächsten Zug eingeben, bzw. den Gegenzug des Computers über die "GO" Taste abrufen.

b) **Einsetzen von Figuren:**
Möchten Sie in das laufende Spiel, bzw. auf dem leeren Schachbrett eine oder mehrere Figuren einsetzen, verfahren Sie wie folgt:

- Drücken Sie die "SET UP" Taste, falls Sie noch nicht im SET UP Modus sind. Das SET UP LED leuchtet auf.
- Falls nötig entfernen Sie sämtliche Figuren vom Schachbrett (siehe Paragraph a)).
- Die Farbe der einzusetzenden Figuren kann über die "BLACK/WHITE" Taste gewechselt werden.
- Wählen Sie nun die einzusetzende Figurenart über die entsprechende Symboltaste (am rechten Rand aufgeführt).
- Setzen Sie die Figur mit leichtem Druck auf das gewünschte Feld, die Koordinaten LED's des jeweiligen Feldes leuchten auf.
- Mehrere gleiche Figuren derselben Farbe können nacheinander eingesetzt weden, ohne eine weitere Symboltaste zu drücken.
- Der SET UP Modus wird durch Drücken der "GO" Taste beendet.

Bitte beachten Sie: Falls ein Farbwechsel nach dem Verlassen des SET UP Modus gewünscht ist, können Sie über die "BLACK/WHITE" Taste, die Farbe für die Partei, die am Zuge ist, abrufen. Das Spiel kann nun forgesetzt werden.

8. **VERIFY Taste** Stellungskontrolle

Der VERIFY Modus darf nur eingeschaltet werden, wenn der Computer nicht rechnet. Die Stellungskontrolle ist besonders wichtig nach der Eingabe von Spielstellungen (siehe SET UP

Modus) oder immer dann, wenn Sie der Ansicht sind, dass etwas mit Ihrer Figurenposition nicht stimmen kann. Gehen Sie dabei wie folgt vor:

1. Drücken Sie die "VERIFY"Taste und das Verify LED leuchtet auf.
2. Das White oder Black LED zeigt an, welche Figurenfarbe abgerufen werden kann. Mit der "WHITE/BLACK"Taste kann die Farbe auf Wunsch gewechselt werden.
3. Wählen Sie die abzurufende(n) Figur(en) über die entsprechenden an der rechten Seite markierten Symboltasten. Die Feldposition wird über die aufblinkenden Koordinaten LED's angezeigt. Sind mehrere gleiche Figuren auf dem Spielfeld, ist die Symboltaste wiederholt zu drücken und die entsprechenden Felder leuchten nacheinander auf. Drücken Sie die Symboltaste so oft, bis das ERROR LED blinkt. Dies bedeutet, dass keine weitere Figur dieser Art mehr im Spiel ist. Erst jetzt können Sie die nächste Figurenart abrufen.
4. Um den Verify Modus zu verlassen, drücken Sie die "GO" Taste und Sie können Ihren nächsten Zug eingeben.

V. ANHANG:

A. Pflege des NOVAG ACCORD:

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

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

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

B. Garantie:

Der NOVAG ACCORD ist mit einer 6 – monatigen Garantie vom Verkaufstag an, ausgestattet. Ihr Garnatieanspruch ist an die auf beiliegender Garantiekarte aufgeführten Bedingungen geknüpft. Reparaturen nach Ablauf der Garantie werden gegen Berechnung ausgeführt. Die Versandkosten sind vom Kunden zu tragen. Die Anschrift des Kundendienstes ist auf der Garantiekarte vermerkt.

C. Bedienungsprobleme:

Der NOVAG ACCORD unterlag einer strengen Qualitätskontrolle, um einwandfreie Funktion zu gewährleisten. Sollten bei der Bedienung Probleme auftauchen, prüfen Sie anhand der nachstehenen Punkte und der Bedienungsanleitung, ob ein Fehler vorliegt.

Der Schachcomputer funktioniert nicht, wenn:

- Keine Batterien eingelegt sind
- Adapter nicht eingesteckt ist
- Schachcomputer nicht eingeschaltet ist
- Adapter oder Adapterkabel defekt ist
- Batterien leer sind
- Bei Wackelkontakt (oft in älteren Steckdosen)

Jedes Gerät ist mit einem "RESET" Schalter ausgestattet. Sind ausnahmsweise alle Funktionen des Schachcomputers blockiert, machen Sie von diesem "RESET" Schalter Gebrauch und verfahren Sie wie folgt:

1. Stellen Sie das Gerät ganz aus.
2. Auf der Rückseite in der unteren, rechten Ecke des Typenschildes, befindet sich ein Loch unter welchem der "RESET" Schalter ist.
3. Mittels eines Stiftes (Bleistift, Kugelschreiber) muss dieser Schalter 5 Sek. lang gedrückt werden.
4. Der Computer ist nun wieder funktionsbereit.

D. Technische Daten:

Programmspeicher	4 KByt ROM
Taktfrequenz	8 Mhz
Zugeingabe über SENSOR Schachbrett	
Betriebsspannung	225mW
Batteriebetrieb	6 x 1.5V UM-2 Alkali-Batterien oder Adapter Art. Nr. 8210
Spielstufen	24
Zugzurücknahme	4 Halbzüge
Eingabe von Spielstellungen und Stellungskontrollen	
Handliches, übersichtliches Gehäuse	305mm(W) x 245mm(L) x 28mm (H)
In bedruckter Geschenkpackung	

Änderungen vorbehalten