

VIDEOPAC C 7010



01 B6-B5? H5-F6 13
B K Y X
G A B C D E F G H
5 A B C D E F G H
4 A B C D E F G H
3 A B C D E F G H
2 A B C D E F G H
1 A B C D E F G H
A B C D E F G H

VIDEOPAC C 7010

Nederlands	NL
Français	F
Deutsch	D
Italiano	I

SCHAKEN

Wetenschappers en historici hebben eeuwenlang gediscussieerd over de leeftijd en oorsprong van het schaakspel. Die twist lijkt nu beslist in de algemene opvatting, dat het spel afkomstig is uit India, waar het door Buddhistische monniken uitgedacht werd als een vreedzaam alternatief voor oorlog. Zelfs nu, na zoveel eeuwen, is er weinig fantasie voor nodig het principe van de veldslag te herkennen tussen twee legers, elk aangevoerd door hun koning.

„Tsjatoeranga” was de oorspronkelijke naam voor het spel. Dezelfde aanduiding als gebruikt werd voor een vroeg-Indiaas leger, bestaand uit voetvolk, cavalerie, olifanten en strijdagens. De eerste schriftelijke verwijzing naar het spel vinden we in Sanskrit gedichten van de beroemde schrijver Bana, die hofdichter was van koning Sriharsha (604-647).

Er zijn zelfs wetenschappers, die van mening zijn dat het spel reeds vijf eeuwen voor onze jaartelling bekend was.

Het schaakspel met al haar verrukkelijke gecompliceerdheid heeft haar weg gevonden naar de rest van de wereld via de Arabische landen. De term „schaak-mat” bijvoorbeeld kan direct herleid worden tot het Perzische „shah mat”, hetgeen betekent: „De koning is dood”.

Het schaakspel heeft de eeuwen overleefd en zal ook een uitdaging inhouden voor toekomstige generaties. Het is de optimale uitdaging van het menselijk vernuft!

WELKOM BIJ VIDEOPAC-SCHAAK

Kent u het spel? Dan zult u ongetwijfeld direct willen beginnen. In dat geval stellen wij voor, dat u de pagina's 1 tot 8 overslaat en begint bij pagina 9 van deze handleiding. Lees ze nauwkeurig en u zult vele uren hoogstaand schaak-genoege beleven.

Bent u beginner. Lees dan eerst de basis-regels van het spel. Bestudeer ze goed voordat u het waagt de computer uit te dagen!

U zult snel tot de conclusie komen, zoals vele miljoenen voor u, dat schaken een fascinerend spel is met een werkelijk eindeloze variatie van mogelijkheden. Genoeg in ieder geval om u een heel mensenleven lang bezig te houden.

We hebben ons beperkt tot de basis-regels van het spel. Het zou onpraktisch en pretentius zijn als wij u in deze handleiding een volledige schaakcursus probeerden te geven. Elke bibliotheek of goede boekhandel heeft vele boekwerken over het spel. We willen u zelfs adviseren daar gebruik van te maken om de strategie van het schaakspel beter te bestuderen. Het zal uw genoegen alleen maar ten goede komen.

Met Videopac-Schaak kunt u het spel rustig en in afzondering beoefenen, waarbij u zelf kunt bepalen hoe sterk uw tegenstander is.

Het strategische concept van Videopac-Schaak is identiek aan het programma „Gambiet”, ontwikkeld door Wim Rens, Microtrend International B.V.

Videopac-Schaak speelt volgens alle internationaal erkende regels van het schaakspel met uitzondering van de vijftig-zetten regel en het herhalen van drie zetten.

ATTENTIE

De Videopac Schaak module bevat zeer geavanceerde en gecompliceerde microprocessors en elektronische circuits om het welhaast eindeloos grote aantal spel-situaties te kunnen verwerken. Hoewel de module uitvoerig getest is, is er altijd nog een kleine kans dat zich een onvoorziene situatie voordoet, die de computer niet kan verwerken. In zo'n geval loopt het spel vast en kunt u slechts één ding doen: op RESET drukken en een nieuw spel beginnen.

DE GRONDREGELS VAN HET SPEL

1. De speler, die met wit speelt, heeft altijd het recht de eerste zet te doen.
2. De opzet van het spel is de koning van de tegenpartij te „vangen”.
3. Wordt de koning direct aangevallen, maar kan hij nog ontsnappen, dan heet dit „schaak”.
4. Kan de koning zich niet meer aan zo'n aanval onttrekken door zich te verplaatsen of de aanval met een ander schaakstuk op te vangen, dan spreekt men van „schaakmat” of kortweg „mat”. In dat geval heeft de betreffende speler het spel verloren.

Remise

Een gelijkspel wordt „remise” genoemd. Dit kan op verschillende manieren bereikt worden.

1. Door gebrek aan stukken aan beide zijden, zodat geen van beide spelers nog in staat is het tot een overwinning te brengen.
2. Als de koning niet direct schaak staat, maar de betreffende speler geen enkele zet meer kan doen zonder dat zijn koning schaak komt te staan, dan spreekt men van een „pat-stelling” en eindigt het spel in remise.

3. Slaagt een speler erin de koning van de tegenpartij doorlopend, bij elke zet schaak te zetten zonder een mat-situatie te kunnen bereiken, dan spreekt men van „eeuwig schaak” en eindigt het spel in remise.

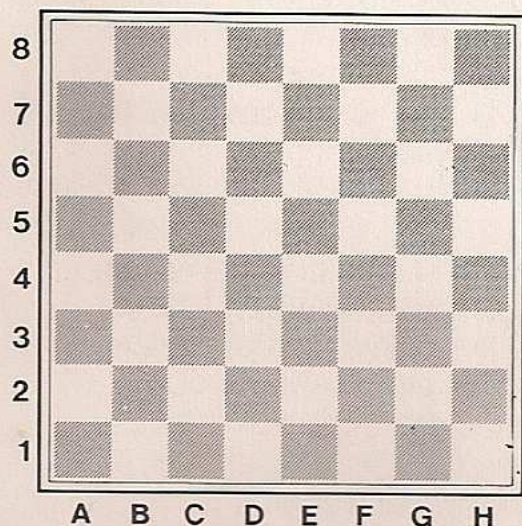
4. Als beide spelers driemaal achtereenvolgende zetten op dezelfde plaats laten verschijnen, dan eindigt het spel ook in remise.

5. Indien er gedurende vijftig opeenvolgende zetten geen pion verplaatst is en geen van beide spelers een stuk van de tegenpartij geslagen heeft, dan kunnen beide spelers remise overeenkomen.

6. Beide spelers kunnen op elk moment, gedurende het spel, vrijwillig besluiten en overeenkomen de partij in remise te laten eindigen.

N.B.

Bij het schaakspel (in tegenstelling met dammen) is de speler **niet** verplicht een stuk van de tegenpartij te slaan, ook al is hij daartoe in staat.



HET SCHAAKBORD

Het schaakspel wordt gespeeld op een vierkant bord met 64 vakken of „velden”, verdeeld in acht rijen van elk acht velden, die afwisselend donker en licht gekleurd zijn.

Het bord wordt zo tussen de beide spelers geplaatst, dat zij aan de rechterzijde, direct voor zich een wit veld hebben.

Om het registreren van gespeelde partijen mogelijk te maken wordt elk veld geïdentificeerd door een letter/cijfer combinatie. Beide beginnend bij het veld linksonder. De cijfers lopen van 1 t/m 8 en duiden de horizontale rijen aan. De letters gaan van A t/m H en duiden de verticale rijen aan. Het veld linksonder op het bord wordt aangeduid met A1, dat rechtsboven met H8.

Bij het weergeven van spel-situaties wordt altijd uitgegaan van de veronderstelling, dat de witte speler aan de onderzijde start, de zwarte tegenstander aan de bovenzijde.

DE SCHAAKSTUKKEN

WIT		ZWART
	1 Koning	
	1 Koningin	
	2 Lopers	
	2 Paarden	
	2 Torens	
	8 Pionnen	

Elke speler beschikt over 16 schaakstukken, een Koning, een Koningin (ook wel „Dame” genoemd), twee Torens (of „Kastelen”), twee Lopers (of „Raadsheren”), twee Paarden en acht Pionnen.

Elk schaakstuk heeft een bepaalde strategische waarde, die voornamelijk bepaald wordt door de mogelijkheden, waarmee het betreffende stuk over het bord verplaatst kan worden. Het volgende overzicht geeft u een goede indicatie:

• Pion	1
• Paard	3
• Loper	3
• Toren	5
• Koningin	10

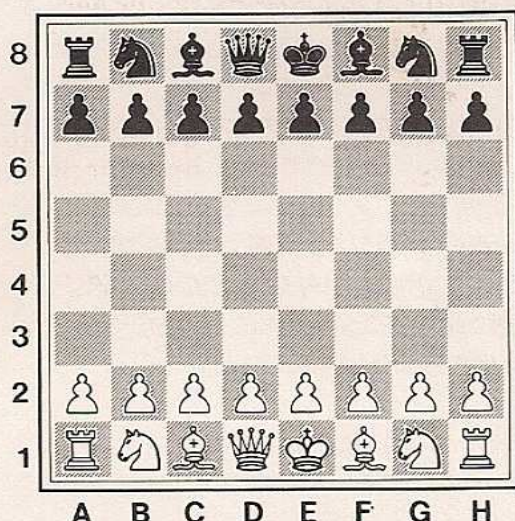
De Koning komt in dit overzicht niet voor, aangezien hij een andere rol speelt in dit spel.

De opgegeven waarden moet u alleen zien als een indicatie en mogen niet absoluut geïnterpreteerd worden. Het kan goed voorkomen dat een spel gewonnen wordt, terwijl de opgetelde waarde van de stukken van de winnaar lager is dan die van zijn tegenstander.

De symbolen, die in deze inleiding gebruikt worden, zijn internationaal erkende symbolen, zoals u die in de moderne schaakliteratuur zult aantreffen.

De normale schaakstukken, zoals die gewoonlijk gebruikt worden en die ook door de internationale schaakbond „FIDE” voorgeschreven zijn voor toernooien, werden door een Engelsman, Howard Staunton, ontworpen, die leefde van 1810 tot 1874. De betreffende stukken worden dan ook „Staunton-stukken” genoemd.

OPSTELLING VAN DE SCHAAKSTUKKEN



Bij het begin van elk nieuw spel worden de stukken opgesteld, zoals hierboven is aangegeven.

Wit staat onderaan op het bord. Van links naar rechts zien we: Toren, Paard, Loper, Koningin, Koning, Loper, Paard en Toren. De tweede rij wordt helemaal bezet door pionnen.

Een eenvoudig vuistregeltje luidt: „Koningin houdt kleur”. Dat wil zeggen, dat een koningin bij het begin van het spel op een veld van gelijke kleur staat. De witte koningin op een wit veld, de zwarte koningin op een zwart veld.

DE KONING

De Koning vormt de centrale figuur van het schaakspel. Het is de bedoeling dat u de Koning van de tegenpartij „vangt” en „mat” zet.

Schaak

Wordt de Koning door een stuk van de tegenpartij aangevallen, maar kan hij zich aan die aanval onttrekken door de Koning of een ander schaakstuk te verplaatsen, dan is er sprake van „schaak”.

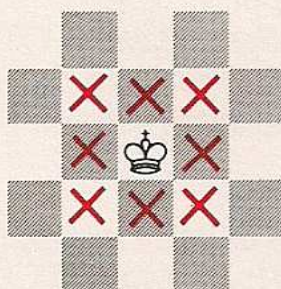
Schaakmat

Bestaat er geen enkele mogelijkheid meer de Koning aan de aanval te onttrekken, dan spreekt men van „schaakmat” of kortweg „mat”.

In zo’n geval heeft de tegenpartij het spel gewonnen.

Bewegen en slaan

De Koning kan bij elke zet één veld in elke richting verplaatst worden, vooropgesteld dat dat veld niet door een stuk van de tegenpartij bedreigd wordt of het betreffende veld niet door een ander stuk van zijn eigen ploeg bezet wordt. Staat er op dat veld een stuk van de tegenpartij, dan kan de Koning zijn plaats innemen en het stuk slaan. Vooropgesteld weer, dat het betreffende veld niet door een ander stuk van de tegenpartij gedekt wordt.



De Koning kan één veld verplaatst worden, in elke richting, zowel horizontaal en verticaal als diagonaal.

Rocheren

Er bestaat één uitzondering op bovenstaande regels. Men noemt dat „rocheren”. Het houdt in, dat de Koning twee velden in de richting van een van zijn Torens wordt verplaatst, waarna de betreffende Toren aan de andere zijde, direct naast de Koning komt te staan. Dit geldt als één zet!

Bij het rocheren moet wel aan een aantal voorwaarden voldaan worden:

- Alle velden tussen de Koning en de betreffende Toren moeten vrij zijn.
- Rocheren is alleen toegestaan wanneer nòch de Koning, nòch de betreffende Toren van hun oorspronkelijke plaats geweest zijn.
- Rocheren is niet toegestaan als de Koning schaak staat, als de Koning bij het uitvoeren van de rochade een veld moet passeren dat bedreigd wordt door een aanvallend stuk van de tegenpartij, of wanneer de Koning zich door het uitvoeren van de zet direct blootstelt aan schaak.

De rochade kan naar beide zijden uitgevoerd worden.

De korte Rochade

Fase 1

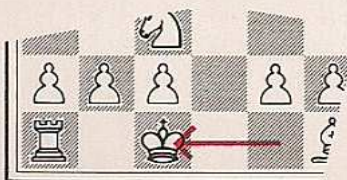


Fase 2

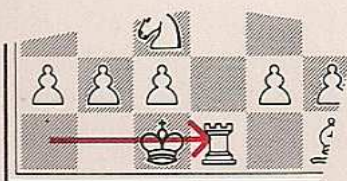


De lange Rochade

Fase 1



Fase 2



Er zijn twee redenen waarom rocheren tijdens een spel erg belangrijk kan zijn. In de eerste plaats als een verdedigende zet, aangezien de Koning dan beter afgeschermd wordt dan in het vaak open centrum boven de oorspronkelijke uitgangslijn.

Een tweede reden heeft een meer offensief karakter. Het schept namelijk de mogelijkheid voor beide Torens om gezamenlijk, elkaar dekkend, op te treden. (Zie ook: Het bewegen en slaan met de Toren)

DE KONINGIN

De Koningin (of „Dame”) is, zoals u al eerder zag, het sterkste stuk en staat dan ook in hoger aanzien dan elk ander stuk, met uitzondering van de Koning. Wordt uw Koningin geslagen, dan betekent dat een ernstig verlies, maar u hebt het spel nog niet verloren.

Bewegen en slaan

De Koningin ontleent haar kracht aan het feit, dat zij in alle richtingen over de volle lengte van het bord verplaatst kan worden, vooropgesteld dat die weg niet door een ander stuk geblokkeerd wordt.

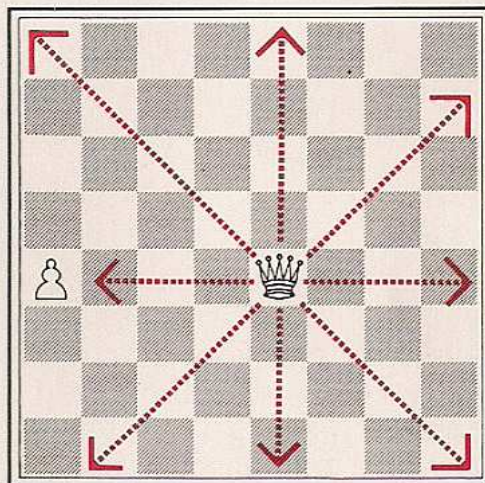
Hierbij kunnen zich twee mogelijkheden voordoen:

- **Een ander stuk van haar eigen team**

In dat geval kan de Koningin op elk veld gaan staan, tussen haar uitgangspositie en het betreffende stuk.

- **Een stuk van de tegenpartij**

In dat geval kan de Koningin het betreffende stuk slaan en diens oorspronkelijke plaats innemen. Het stuk wordt dan van het bord verwijderd.



DE TOREN

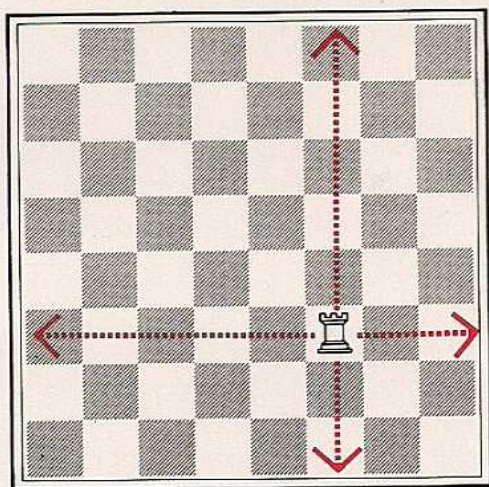
De Toren (of het „kasteel”) wordt beschouwd als op één na het sterkste stuk na de Koningin. Bij het begin van het spel bevinden zij zich aan beide einden van de onderste rij.

Bewegen en slaan

De Toren kan over de volle lengte van het bord verplaatst worden, doch alleen in horizontale of in verticale richting. Ook hier geldt weer dat zich daarbij geen obstructie mag voordoen.

Betreft het een stuk van de tegenpartij, dan kan de Toren de plaats van dat stuk overnemen en het slaan. Het wordt dan van het bord verwijderd.

De enige uitzondering op deze regel is het rocheren, zoals reeds eerder bij de Koning omschreven werd. Het voordeel van deze zet is, dat beide kastelen op één lijn kunnen komen, elkaar dekken en daardoor extra sterk worden in het spel.



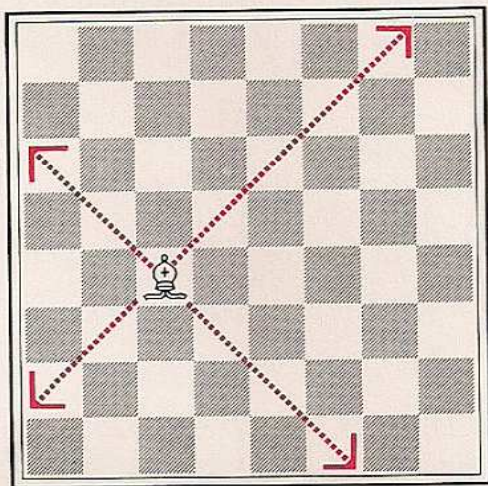
De toren kan over de volle lengte van het bord verplaatst worden in horizontale of in verticale richting.

DE LOPER

Bewegen en slaan

De Loper (ook „Raadsheer” genoemd) kan over de volle lengte van het bord verplaatst worden, doch alleen langs een diagonale lijn en zolang men daarbij geen obstructie tegenkomt.

Wordt die obstructie gevormd door een stuk van de tegenpartij, dan kan de Loper dat stuk slaan en de positie van dat stuk overnemen. Het geslagen stuk wordt van het bord verwijderd.



De Loper kan zich vrijelijk langs diagonale lijn bewegen, vooropgesteld dat die niet

door een ander schaakstuk geblokkeerd wordt.

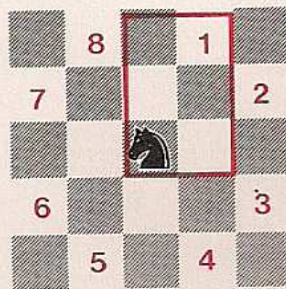
HET PAARD

Het Paard is een bijzonder interessant stuk in het schaakspel en wel om twee redenen:

Het Paard maakt een nogal merkwaardige beweging en is het **enige** stuk, dat over een ander schaakstuk heen kan springen, ongeacht of dat nu een eigen stuk is of een stuk van de tegenpartij!

Bewegen en slaan

In tegenstelling met alle ander stukken verplaatst het Paard zich niet in een rechte lijn, maar maakt hij steeds L-vormige sprong. Dit kan het makkelijkst uitgelegd worden door een denkbeeldige rechthoek te vormen, bestaande uit twee bij drie velden met het Paard in een van de hoeken. Het Paard kan dan in één zet bewogen worden naar de diagonaal tegenoverliggende hoek, zoals in onderstaand schema staat aangegeven. Hij kan deze beweging in elke richting uitvoeren.



Duidelijkheidshalve is op dit schema een van deze „rechthoeken” ingetekend, hoewel de zet dus in elke richting uitgevoerd kan worden. Dit houdt in, dat het Paard een vrij groot gebied strijkt en acht verschillende zetten kan doen, vooropgesteld natuurlijk dat er zoveel ruimte is aan alle zijden.

Het feit, dat het Paard daarbij over andere stukken heen kan springen werd reeds vermeld.

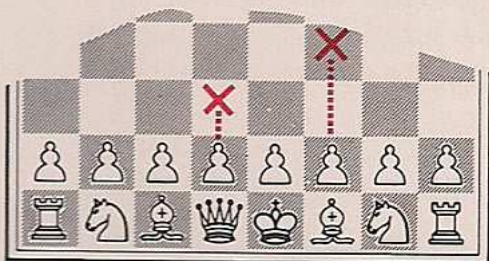
Het Paard kan stukken van de tegenpartij slaan door hun oorspronkelijke positie in te nemen. Het betreffende stuk wordt dan van het bord verwijderd.

DE PION

De Pion mag dan het laagst gewaardeerde stuk zijn in het spel, maar dat neemt niet weg dat de Pion toch erg interessant is. Verlies van slechts één Pion kan van doorslaggevende betekenis zijn voor het verdere verloop van het spel!

Het bewegen van de Pion

De Pion kan alleen maar vooruitgezet worden en dan in principe slechts één veld tegelijk. Er is één uitzondering. Als de Pion voor het eerst ingezet wordt, vanuit zijn oorspronkelijke uitgangspositie dus, dan mag men de Pion desgewenst ook twee velden vooruitzetten.



De Pion kan één veld vooruitgezet worden. Bij de eerste zet, vanuit zijn oorspronkelijke uitgangspositie, heeft de speler de keuze. Hij mag de Pion dan één of twee velden tegelijk naar voren zetten.

Het slaan met de Pion

Terwijl alle overige stukken bij het slaan van een ander stuk hun normale koers vervolgen, slaat de Pion als enige op een andere manier.

Bij een normale zet gaat de Pion recht vooruit, slaat hij, dan gaat dat met een diagonale, voorwaartse beweging.

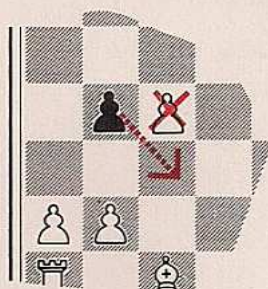


De Pion slaat een stuk van de tegenstander met een diagonale beweging. Dit houdt in, dat de Pion niet één, maar twee velden op het bord bedreigt!

„En passant” slaan

Letterlijk vertaald betekent dat „slaan in het voorbijgaan”. Het houdt in, dat een Pion onder bepaalde omstandigheden een Pion van de tegenpartij kan slaan, die niet schuin voor hem, maar direct naast hem staat.

Dit geldt alleen wanneer de Pion van de tegenpartij twee velden vooruitgezet is. Als **onmiddellijke reactie** daarop kan de Pion het vak innemen, waarop de juist verzette Pion gestaan zou hebben als hij slechts één veld vooruitgegaan was.

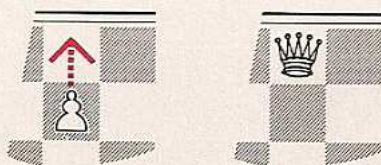


De witte Pion is juist twee velden vooruitgezet. De zwarte Pion slaat de witte „en passant”.

Het promoveren van een Pion

Bereikt een Pion de overzijde van het bord, dan promoveert hij. Dit betekent, dat die Pion dan vervangen mag worden door een ander stuk met een hogere waarde. In de meeste gevallen zal de speler dan een Koningin kiezen, zelfs als zijn oorspronkelijke Koningin ook nog op het bord staat. Promoveren wordt dan ook vaak (en dus niet helemaal terecht) „Dame halen” genoemd.

De speler kan ook, om tactische redenen, een Kasteel, Loper of Paard kiezen. De Pion kan uiteraard niet tot Koning gepromoveerd worden. Elke speler mag slechts één Koning hebben.



Een Pion bereikt de overzijde van het bord en wordt gepromoveerd tot Koningin.

NOTATIE

De wijze van noteren van een schaakspel is om een aantal redenen belangrijk. In de eerste plaats omdat u misschien het spel dat u speelt, zet voor zet wilt noteren en u dus achteraf nog eens na kunt gaan hoe en waarom u het spel won of verloor.

We maakten al melding van het feit, dat er een enorme hoeveelheid speciale schaakliteratuur bestaat. U vindt schaakboeken in elke goede boekhandel en ongetwijfeld ook in de bibliotheek. U kunt veel leren over dit mooie spel door te zien hoe de grootmeesters hun partijen spelen. Wilt u die literatuur kunnen volgen, dan moet u natuurlijk ook bekend zijn met de wijze van notatie.

Het meest bekend in Europa is het „algebraïsche systeem”. Dit houdt in, dat elke zet wordt aangegeven door eerst de uitgangspositie van het stuk en daarna de coördinaten van het veld waarheen het stuk verplaatst wordt. Beide coördinaten worden door een horizontaal streepje van elkaar gescheiden.

Die coördinaten bestaan, zoals wij bij het spelbord reeds uitlegden, uit een letter (verticale rij), direct gevolgd door een cijfer (horizontale rij). Om duidelijk te maken over wat voor stuk het gaat, worden die coördinaten voorafgegaan door een hoofdletter.

K voor Koning
D voor Koningin (Dame)
T voor Toren
L voor Loper
P voor Paard

Staat er géén letter voor de coördinaten, dan betreft het een Pion.

Deze letters kunnen per taal verschillen. Videopac-Schaak is Engelstalig opgezet en daar komt u dan ook andere letters tegen, met name wanneer u een Pion laat promoveren en de computer u vraagt welk stuk u wenst.

De Videopac aanduidingen zijn als volgt:

Q voor Koningin (= Queen)
R voor Toren (= Rook)
B voor Loper (= Bishop)
K voor Paard (= Knight)

Wanneer een stuk van de tegenpartij geslagen wordt, dan wordt het horizontale streepje vervangen door een kruisje „x”.

Een korte rochade wordt aangeduid met „0-0”.

Een lange rochade met „0-0-0”.

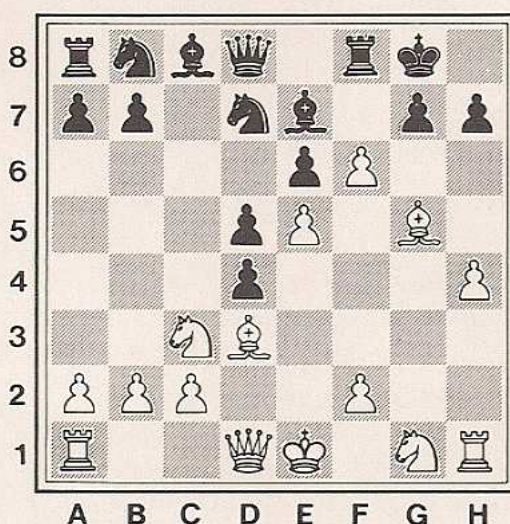
Doet een speler een bijzonder sterke of interessante zet, dan plaatst men een uitroepteken achter de coördinaten. Betreft het een zwakke of dubieuze zet, dan gebruikt men een vraagteken.

Schaak wordt aangegeven met een kruis: +
Schaakmat wordt aangegeven met twee kruisen: ++

Een willekeurig voorbeeld

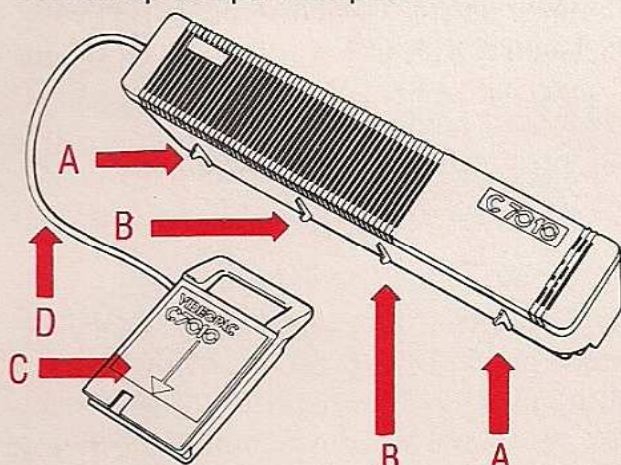
- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e6 |
| 2. d2-d4 | d7-d5 |
| 3. Nb1-c3 | Ng8-f6 |
| 4. Bc1-g5 | Lf8-e7 |
| 5. e4-e5 | Nf6-d7 |
| 6. h2-h4 | 0-0 |
| 7. Bf1-d3 | f7-f5 |
| 8. g2-g4 | c7-c5 |
| 9. g4-f5 | c5-d4 |
| 10. f5-f6 | |

Op het bord is dan de volgende situatie ontstaan:



HET AANSLUITEN VAN DE VIDEOPAC SCHAAK MODULE

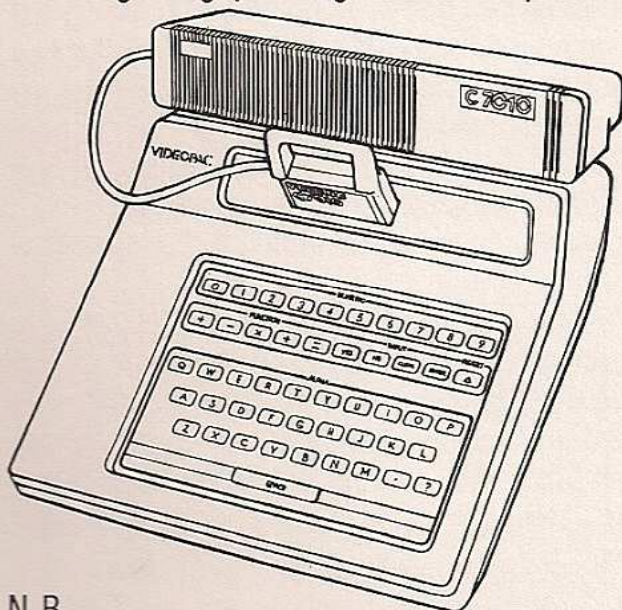
De C7010 Videopac Schaak Module kan heel makkelijk bevestigd en aangesloten worden op de spel-computer.



1. Schuif de nokjes (A) in beide buitenste sleuven, dus links en rechts, aan de achterzijde van de computer.
2. Schuif de module nu naar boven totdat de andere twee nokjes (B) ook in de sleuven vallen.
3. Schuif de spel-cassette (C) in de daartoe bestemde sleuf.

De kabel (D) brengt de verbinding tot stand tussen de computer en de microprocessor in de module.

De module ontvangt via dezelfde kabel ook de nodige laagspanning van de computer.



N.B.
Volg dezelfde procedure bij het bevestigen en aansluiten van de Schaak module op andere Videopac

HET SPELEN VAN VIDEOPAC-SCHAAK

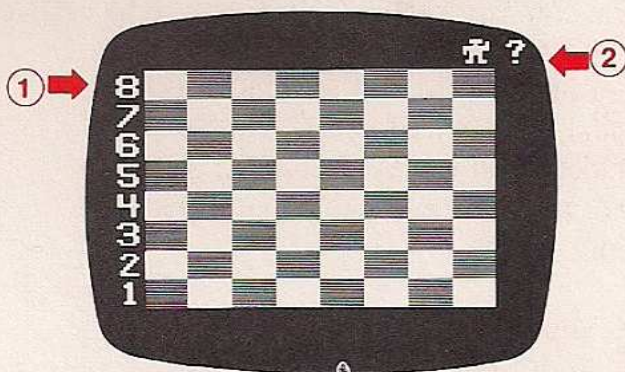
Zowel uw Videopac spel-computer als de schaakmodule bevatten uiterst ingewikkelde micro-elektronische schakelingen. Het is erg belangrijk dat u zorgt voor een goede communicatie tussen computer en module. Dit kan alleen als u de toetsen steeds heel zorgvuldig indrukt en vooral ook niet gehaast!

Druk altijd eerst op „RESET”

Het kan best gebeuren, dat de tekst „SELECT GAME” (kies een spel) op de beeldbuis verschijnt als u de computer inschakelt, ook zonder dat u eerst op de „RESET” toets drukt. Druk dan toch op „RESET”. „SELECT GAME” verschijnt op uw scherm.

Druk vervolgens op toets 1

Nu ziet u een schaakbord op uw beeldbuis, opgebouwd uit donkergrijze en lichtgrijze velden.



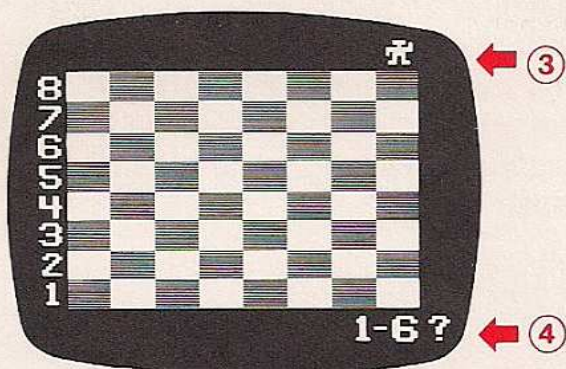
1. Aan de linkerzijde, direct naast het bord, ziet u een verticale reeks cijfers, beginnend met „1” helemaal onderaan. Zij duiden de horizontale banen aan. N.B.

Bij sommige televisie-apparaten zijn de cijfers niet geheel zichtbaar. Tijdens het spel zal dit geen probleem opleveren. Het is géén fout van uw Videopac combinatie!

2. Rechtsboven in het beeld ziet u een klein wit mannetje en pal daarnaast een blauw vraagteken. Het betekent, dat de computer u vraagt of u met wit wilt spelen, zodat u straks de eerste zet kunt doen.

Wilt u met wit spelen, druk dan op toets „YES” (= ja).
Wilt u met zwart spelen, druk dan op toets „NO” (= neen).

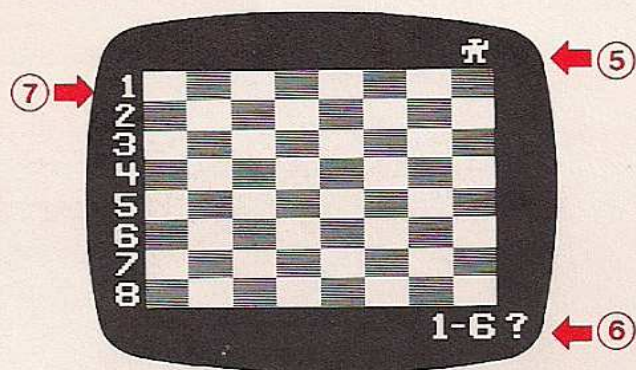
Als u wit gekozen hebt



3. Het blauwe vraagteken is verdwenen, terwijl het witte mannetje blijft staan ten teken, dat u met wit speelt.

4. In de rechter beneden hoek ziet u nu „1-6?”. De computer vraagt u op welk niveau u wenst te spelen.

Als u zwart gekozen hebt



5. Het blauwe vraagteken is verdwenen. Het mannetje is van kleur veranderd en is nu grijs geworden ten teken, dat u met zwart speelt. In dit geval speelt de computer met wit en zal dus ook de eerste openingszet uitvoeren als het spel begint.

6. De computer vraagt u op welk niveau u wilt spelen.

7. Kijkt u naar de cijfers links naast het bord, dan zal u opvallen, dat ze nu in omgekeerde volgorde staan, beginnend dus met 1 aan de bovenzijde.

Dit is met opzet en voor uw gemak gedaan om het geheel in overeenstemming te

brengen met de officiële wijze van notatie. Daarbij wordt namelijk altijd uitgegaan van de veronderstelling, dat de witte stukken bij het begin van het spel op de rijen 1 en 2 staan opgesteld. Het bord is dus omgekeerd omdat het voor u gemakkelijker is van u af te spelen, net als bij normaal schaken.

Welk spel-niveau kiest u?

Dat hangt er natuurlijk helemaal vanaf hoe ervaren u als speler bent.

De computer kan, op volle sterkte spelend, zes zetten „vooruit zien”. Dat houdt in, dat elke zet en de daaraan verbonden consequenties alsmede de daarop volgende vijf zetten zorgvuldig overwogen worden, waarbij natuurlijk ook rekening gehouden wordt met de stukken van de tegenpartij.

Bij het begin van een nieuw spel is dit nog betrekkelijk eenvoudig, maar als het spel zich een beetje ontwikkeld heeft kunnen zich zéér gecompliceerde situaties voordoen.

Om Videopac-Schaak zo boeiend en afwisselend mogelijk te maken, zal de computer zijn openingszetten ook variëren, evenals zijn reacties op uw zetten.

Als men ervan uitgaat, dat elke nieuwe situatie een gemiddelde van zo'n 30 mogelijkheden biedt, betekent dit dat de computer successievelijk zes zetten vooruit denkend,
 $30 \times 30 \times 30 \times 30 \times 30 \times 30 = 729.000.000$
nieuwe situaties moet berekenen en overwegen als hij op volle sterkte speelt!

Kiest u een niveau onder 6, dan zal de computer steeds één zet minder ver vooruit denken. Dit betekent natuurlijk, dat hij daarmee ook aan speelkracht inboet en bovendien minder tijd nodig heeft om te „denken”.

Niveau 2

De computer overziet het spel twee zetten vooruit en voert z'n zetten uit in ongeveer 10 seconden nadat u uw zet hebt uitgevoerd. Dit is beslist een beginners-niveau, maar ook erg geschikt voor een partijtje snel-schaken.

Niveau 3

De computer overziet het spel drie zetten vooruit. De computer heeft ongeveer een minuut nodig om zijn zetten te overwegen. Ook dit niveau leent zich voor beginners.

Niveau 4

De computer overziet het spel vier zetten vooruit en heeft ongeveer tien minuten nodig voor het uitvoeren van zijn zetten. Dit niveau is goed voor veelbelovende leerlingen van het spel.

Niveau 5

De computer overziet het spel vijf zetten vooruit en doet ca. 20 minuten over het uitvoeren van een zet. Spelend op dit niveau herkent de computer vrijwel elke schaakmatmogelijkheid die zich binnen twee volle zetten voordoet. Niveau vijf is alleen geschikt voor meer ervaren spelers.

Niveau 6

Op dit niveau werkt de computer op volle sterkte. Het herkent praktisch elke mogelijkheid om de tegenstander binnen drie volle zetten mat te zetten.

Dit niveau is alleen aan te raden voor goede spelers.

De sterkte van de computer is te vergelijken met die van een speler met een Elo-rating van 1650.

N.B.

De „Elo-rating” werd ontwikkeld door een Amerikaanse hoogleraar in theoretische fysica, Arpad Elo, en werd in 1972 door de FIDE geaccepteerd voor het aanduiden van de spelsterkte van schakers.

Kiest u niveau zes, bereidt u dan voor op een langdurige partij. De computer kan er namelijk wel een uur over doen om zijn volgende zet te overwegen!

Niveau 1

Niveau 1 is een benadering van tournooi-schaak, aangezien de computer zichzelf een tijdlimiet oplegt voor het uitvoeren van zijn zetten. In principe „denkt” de computer zes zetten vooruit, maar daarbij legt hij zichzelf zo'n tijdlimiet op dat hij ongeveer 30 zetten doet binnen de periode van één uur. Het is een erg prettig tempo voor een ervaren speler tegen een nog steeds formidabele tegenstander. Niveau 1 is over het algemeen zwaarder en gecompliceerder dan niveau vier.

Het kiezen van het spel-niveau

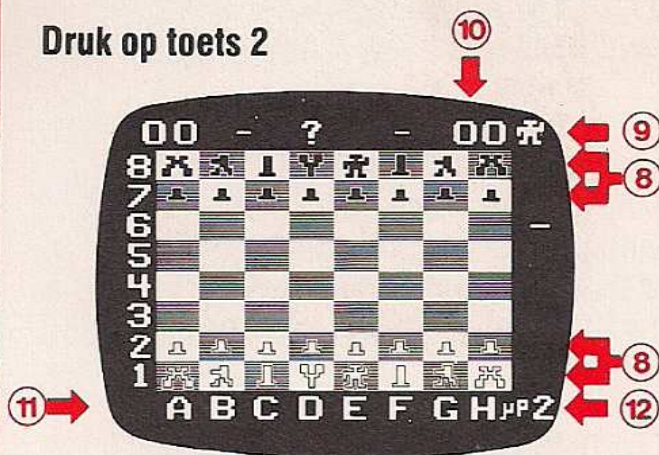
U kiest het gewenste spel-niveau door de dienovereenkomstige nummer-toets van de Videopac spel-computer in te drukken.

Hebt u dat gedaan, dan is de computer klaar om op uw uitdaging in te gaan!

N.B.

Laten we voor het volgen van de gebruiksinstructies aannemen, dat u besloten hebt met wit te spelen op niveau 2.

Druk op toets 2



8. Nu verschijnen ook de schaakstukken op het bord. Het zal u meteen opvallen, dat ze afwijken van de gebruikelijke schaaksymbolen, zoals u die in schaakliteratuur aantreft of van de Staunton stukken, zoals die gewoonlijk voor het spel gebruikt worden.

Bestudeer deze symbolen even aandachtig en u zult merken, dat u nog geen volledig spel nodig hebt om aan deze symbolen gewend te raken.

Zo zien de Videopac schaakstukken eruit:



Koning



Koningin



Toren



Loper



Paard



Pion

9. Het kleine witte mannetje, rechtsboven, knippert ten teken dat u aan zet bent. In dit geval is het namelijk aan u de eerste zet te doen.

N.B.
Speelt de computer met wit, dan blijft het poppetje staan, maar dan is het grijs i.p.v. van wit. De computer voert dan zelf de eerste zet uit, waarna het grijze figuurtje knippert om aan te geven, dat u aan de beurt bent.

10. Hier houdt de computer bij hoeveel zetten er zijn uitgevoerd als het spel op gang is. Bij schaken geldt steeds dat het aantal malen geteld wordt dat **beide** spelers een zet hebben uitgevoerd. Uw Videopac computer volgt hetzelfde principe.

11. Direct onder het schaakbord ziet u een serie hoofdletters, een voor elke verticale rij velden. De letters lopen van A naar H.

N.B.
Speelt u met zwart, dan verschijnen de letters automatisch in omgekeerde volgorde om te compenseren voor het feit, dat het bord is omgekeerd.

12. Rechtsonder in het beeld ziet u „µP” in grijs, gevolgd door een rode „2”.

„µP” is het teken van de computer-microprocessor en heeft dezelfde functie als het mannetje bovenin het scherm. Het blijft opknipperen zolang de computer aan zet is en zijn volgende zet overweegt.

N.B.
Speelt de computer met wit, dan zal dit symbool ook in wit op het scherm staan.

De rode „2” bevestigt het feit, dat u Videopac-Schaak speelt op niveau 2.

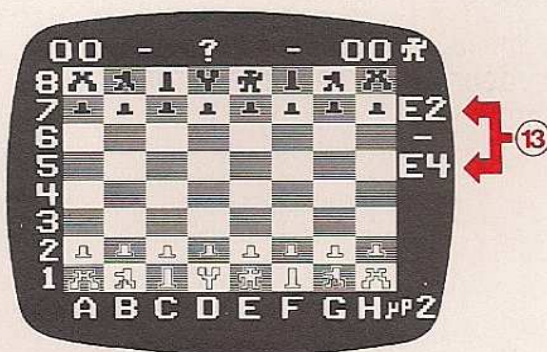
Het uitvoeren van uw zetten

Om uw schaakstukken te verzetten moet u eerst de coördinaten intoetsen van de plaats waar het betreffende stuk staat, beginnend met de letter die de verticale rij velden aangeeft.

Vervolgens toetst u de coördinaten in van het veld waarnaar u het stuk wilt verplaatsen.

Laat ons aannemen, dat u het spel wilt openen door uw Konings-pion twee velden vooruit te zetten:

U toetst in: E2 E4

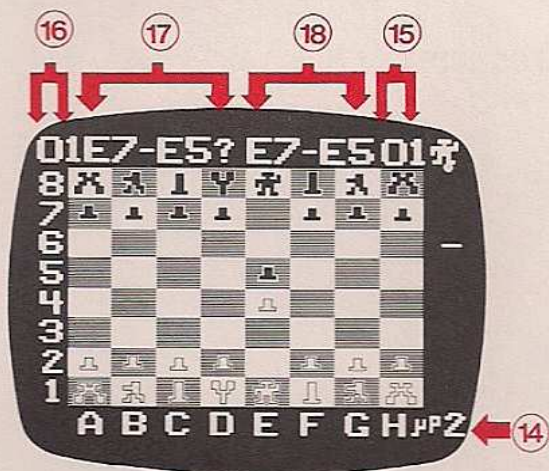


13. De coördinaten, die u hebt ingetoetst, verschijnen rechts op de beeldbuis in het groen. Uw zet wordt niet direct uitgevoerd, zodat u nog een kans hebt de zaak nog even goed te bekijken.

Ziet u, dat u een fout gemaakt hebt en toch liever een andere zet wilt doen, dan kunt u de coördinaten weer uitwissen door op de „CLEAR”-toets te drukken. Herhaal dat tot de coördinaten verdwenen zijn. Daarna kunt u gewoon weer nieuwe coördinaten intoetsen.

Druk op „ENTER” om uw zet uit te voeren

Hebt u eenmaal op „ENTER” gedrukt, dan is uw keuze definitief en onherroepelijk geworden. Net zo overigens als ook bij het normale schaakspel het geval is.



Wanneer u een vergissing maakt of een illegale zet ingetoetst hebt

Het kan natuurlijk voorkomen, dat u een vergissing maakt. Stel bij voorbeeld, dat u de coördinaten intoetst van een stuk dat helemaal ingesloten staat, of dat u de coördinaten hebt ingetoetst van een veld waar al een ander stuk van u zelf staat. Ook kan het voorkomen, dat u een illegale zet hebt ingetoetst en een zet wilt uitvoeren waartoe het betreffende stuk niet in staat is, of dat u een stuk wilt verzetten waardoor uw Koning schaak zou komen te staan.

In al dit soort gevallen weigert de computer uw zet uit te voeren en geeft hij een kort, zoemend waarschuwings-sigitaal. De ingetoetste coördinaten verdwijnen dan automatisch van het scherm en u moet dus nieuwe dus nieuwe coördinaten kiezen.

Is uw zet eenmaal uitgevoerd, dan verdwijnen uw coördinaten ook van het scherm.

14. Het grijze computer-symbool knippert om aan te geven, dat de computer bezig is met het overwegen van zijn volgende zet.

15. De zetten-teller houdt bij hoeveel zetten uitgevoerd zijn.

U kunt het „denk-proces” van de computer volgen

Dit is een erg interessant voordeel van Videopac-Schaak.

16. Het blauwe getal helemaal linksboven in het beeld geeft aan hoeveel verschillende zetten de computer alsnog moet overwegen en berekenen.

17. De rode coördinaten, links van het vraagteken, geven aan welke zet de computer aan het overwegen is.

18. De rode coördinaten aan de rechterzijde geven aan, welke de beste zet is, die de computer tot op dat moment gevonden heeft.

Heeft de blauwe teller, linksboven, „01” bereikt, dan zal de computer de zet uitvoeren, zoals aangegeven 18.

Dit gebeurt steeds gedurende het hele spel. U zult gauw merken, dat dit een belangrijk voordeel is van Videopac-Schaak. Is het spel eenmaal op volle gang, dan kunnen er zeer ingewikkelde situaties ontstaan op het bord. Bij het gewone schaakspel ziet u duidelijk dat uw tegenstander een zet uitvoert en kan dat ook gemakkelijk volgen. De computer echter (vooral bij niveau 2!) voert de zetten snel en onverwacht uit. U kunt dan altijd zien welke zet de computer deed door de coördinaten boven in het beeld 18 te raadplegen.

N.B.

Bij niveau 2 verloopt dit hele proces zeer snel en is het moeilijk te volgen. U kunt beter zien hoe het werkt als u de niveaus 3 of 4 probeert. De computer doet er dan langer over de zetten te bestuderen.

Rocheren

- Korte rochade: toets „00” in (2x Otto, **niet** tweemaal nul!). Druk vervolgens op „ENTER”.

- Lange rochade: toets „000” in (3x Otto, **niet** driemaal nul!). Druk vervolgens op „ENTER”.

Zo zien de Videopac schaakstukken eruit:



9. Het kleine witte mannetje, rechtsboven, knippert ten teken dat u aan zet bent. In dit geval is het namelijk aan u de eerste zet te doen.

N.B.
Speelt de computer met wit, dan blijft het poppetje staan, maar dan is het grijs i.p.v. van wit. De computer voert dan zelf de eerste zet uit, waarna het grijze figuurtje knippert om aan te geven, dat u aan de beurt bent.

10. Hier houdt de computer bij hoeveel zetten er zijn uitgevoerd als het spel op gang is. Bij schaken geldt steeds dat het aantal malen geteld wordt dat **beide** spelers een zet hebben uitgevoerd. Uw Videopac computer volgt hetzelfde principe.

11. Direct onder het schaakbord ziet u een serie hoofdletters, een voor elke verticale rij velden. De letters lopen van A naar H.

N.B.
Speelt u met zwart, dan verschijnen de letters automatisch in omgekeerde volgorde om te compenseren voor het feit, dat het bord is omgekeerd.

12. Rechtsonder in het beeld ziet u „µP” in grijs, gevolgd door een rode „2”.

„µP” is het teken van de computer-microprocessor en heeft dezelfde functie als het mannetje bovenin het scherm. Het blijft opknipperen zolang de computer aan zet is en zijn volgende zet overweegt.

N.B.
Speelt de computer met wit, dan zal dit symbool ook in wit op het scherm staan.

De rode „2” bevestigt het feit, dat u Videopac-Schaak speelt op niveau 2.

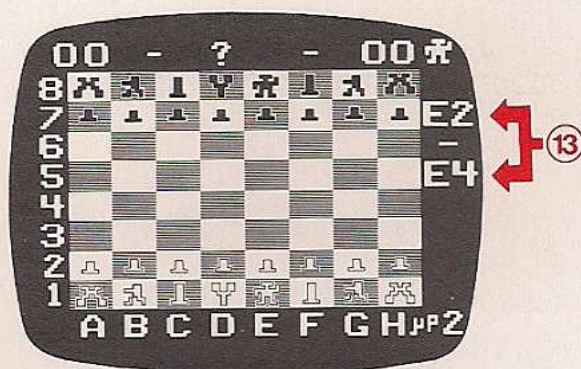
Het uitvoeren van uw zetten

Om uw schaakstukken te verzetten moet u eerst de coördinaten intoetsen van de plaats waar het betreffende stuk staat, beginnend met de letter die de verticale rij velden aangeeft.

Vervolgens toetst u de coördinaten in van het veld waarnaar u het stuk wilt verplaatsen.

Laat ons aannemen, dat u het spel wilt openen door uw Konings-pion twee velden vooruit te zetten:

U toetst in: E2 E4



13. De coördinaten, die u hebt ingetoetst, verschijnen rechts op de beeldbuis in het groen. Uw zet wordt niet direct uitgevoerd, zodat u nog een kans hebt de zaak nog even goed te bekijken.

Ziet u, dat u een fout gemaakt hebt en toch liever een andere zet wilt doen, dan kunt u de coördinaten weer uitwissen door op de „CLEAR”-toets te drukken. Herhaal dat tot de coördinaten verdwenen zijn. Daarna kunt u gewoon weer nieuwe coördinaten intoetsen.

Attentie!

Zorg er ook bij het rocheren voor, dat u de toetsen zorgvuldig indrukt en tel daarbij het aantal malen, dat u drukt! Speciaal als u de mogelijkheid hebt naar beide zijden te rocheren!

N.B.

Rocheert de computer, dan wordt dat niet aangegeven door „00” of „000”. De computer toont dan de coördinaten van de Toren die verplaatst werd.

Het slaan van stukken

Wilt u een stuk van de tegenpartij slaan, toets dan de betreffende coördinaten in, net of het een normale zet betreft.

„En passant” slaan

Zet uw Pion op de plaats waar de vijandelijke Pion gestaan zou hebben als hij slechts één veld vooruit gezet was i.p.v. twee.

Promoveren

Heeft een van uw Pionnen het punt bereikt, waarop hij kan promoveren, toets dan gewoon de coördinaten in van die zet. Druk vervolgens op „ENTER”.



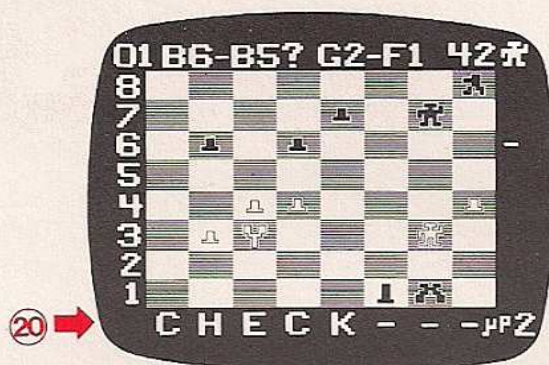
19. De computer wil weten welk stuk u wenst bij het promoveren van uw Pion. De letters A t/m H zijn nu vervangen door: Q?R?B?K?

Q = Koningin (Queen)
R = Toren (Rook)
B = Loper (Bishop)
K = Paard (Knight)

Druk dan de betreffende letter-toets in en het stuk van uw keuze verschijnt op het bord.

N.B.

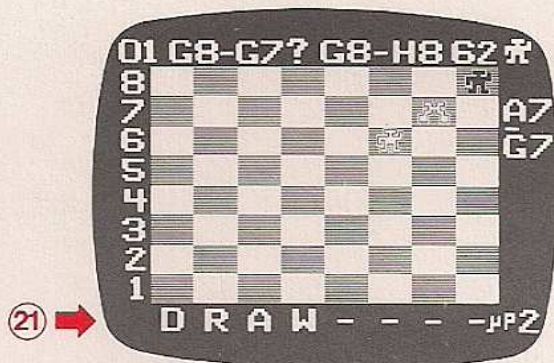
De computer maakt uiteraard zijn eigen keuze en de Pion wordt automatisch gepromoveerd.



Schaak

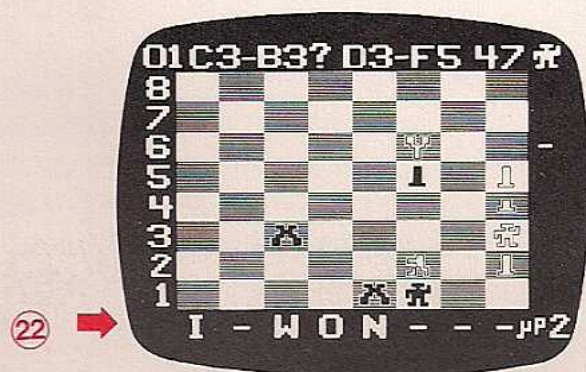
20. Als een van de beide Koningen schaak komt te staan, verschijnt de tekst „CHECK” onder in het beeld („check” = schaak). De letters die de verticale veld-rijen aanduiden, zijn dan weer verdwenen. Wilt u ze weer terug laten verschijnen om uw zet wat makkelijker uit te kunnen voeren, druk dan op de „SPACE”-toets.

Komt uw Koning schaak te staan, dan moet u dat weer opheffen met uw volgende zet. De computer zal ook geen andere zet accepteren.



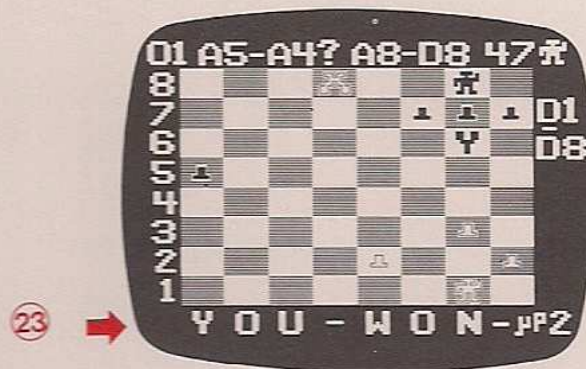
Remise

De computer is nogal koppig van aard en zal alleen gelijkspel toegeven als er een pat-stelling bereikt is. Dit houdt in, dat u of de computer geen enkele zet meer kan doen zonder de Koning in een schaak-situatie te plaatsen. Op een moment dus, waarop de Koning nog niet schaak staat. In een dergelijk geval verschijnt de tekst „DRAW” (= gelijkspel) in het beeld en de partij is afgelopen 21.



Als de computer wint

22. Als de computer erin slaagt uw Koning schaakmat te zetten, dan hebt u verloren en is de partij afgelopen. Op het scherm verschijnt de tekst: "I WON" (= ik heb gewonnen).



Als u wint

23. Vroeg of laat zult u wellicht ook het genoegen eens smaken, dat u erin slaagt om van de computer te winnen na een spannende en opwindende strijd. De computer blijft koppig en zal nooit toegeven verloren te hebben tot u zijn Koning ook daadwerkelijk schaakmat zet. In dat geval verschijnt de tekst: „YOU WON" (= u wint) op het scherm.

Wint u, probeer dan eens een hoger niveau voor de verandering. Blijft u regelmatig winnen, dan is dat zeker een compliment waard!

Als een partij voorbij is

Winst, verlies of remise, als een partij snel afgelopen is, is het toetsenbord geblokkeerd. U kunt dat weer opheffen als u een nieuwe partij wilt beginnen door eerst weer op „RESET" te drukken, vervolgens op toets „1", etc.

Wij wensen u veel genoeglijke en vooral ook spannende schaak-uren toe met Videopac-Schaak!

ATTENTIE

Als u een partij wilt onderbreken

Speelt u Videopac-Schaak via uw huiskamer-TV, dan kunt u de partij elk gewenst moment onderbreken om even een televisieprogramma te bekijken als u de navolgende instructies nauwkeurig opvolgt.

1. Verwijder alleen het aansluitsnoer van de Videopac spel-computer met het TV-apparaat!
2. **Laat de computer en de Videopac-Schaak module aangesloten staan op het lichtnet.** Op deze manier blijft de laatste spel-situatie in het computer-geheugen opgeslagen.

Hebt u het televisie-programma bekeken, dan kunt u het spel weer hervatten waar het werd afgebroken.

3. Haal de antenne uit uw TV.
4. Sluit uw Videopac computer weer op het TV-apparaat aan.
5. Stel het apparaat weer in op het kanaal, dat u voor Videopac gereserveerd hebt. De spel-situatie verschijnt weer op het scherm en u kunt rustig verder spelen.

DRUK DAN VOORAL NIET EERST OP „RESET"!

JEU D'ECHEC

Depuis toujours, scientifiques et historiens discutent de l'origine et de l'âge des échecs. Aujourd'hui, il est généralement admis que le jeu trouve son origine aux Indes où il fût développé par des moines Bouddhistes, comme alternative de paix à la guerre.

"TSJATOERANGA" était le nom d'origine de ce jeu. C'était en fait le nom d'une armée indienne, composée de fantassins, de cavaliers, d'éléphants et de chariots. Nous trouvons la première référence au "TSJATOERANGA" dans certaines lignes en vers du Sanscrit, écrites par le fameux BANA, qui était un poète à la Cour du Roi SRIHARSHA (604-647).

Des chercheurs prétendent que le jeu était déjà connu aux Indes, 5 siècles avant J.C.

Le jeu d'échec est un jeu complexe et sophistiqué qui s'est répandu dans le monde entier par l'intermédiaire des Pays Arabes. Les termes "Echec et Mat" seraient dérivés du Persan "Shah Mat", qui signifie "Le roi est mort".

Les échecs ont traversé les siècles et il ne fait aucun doute qu'ils défieront les générations futures, car ils semblent représenter l'ultime défi à l'ingéniosité de l'intelligence humaine.

N.B.

Dans tout ce qui suit, dans le cas d'utilisation d'une cartouche C 7010/00, ou du jeu G 7000, il faut utiliser les termes anglais entre parenthèse ().

BIENVENUE AUX ECHECS VIDEOPAC! (*)

Si vous savez jouer aux échecs, vous êtes sans doute impatient de commencer à jouer, aussi nous vous suggérons de sauter les pages 1 à 8, et de commencer à lire ce mode d'emploi à partir de la page 9. Suivez les instructions soigneusement et vous aurez de nombreuses heures agréables en jouant avec un adversaire de haut niveau!

Si vous êtes débutant, nous vous conseillons de lire tout d'abord les règles de base du jeu et de les étudier soigneusement avant de défier l'ordinateur.

Vous constaterez, comme des millions de joueurs avant vous, que le jeu d'échecs est un jeu fascinant, avec d'innombrables possibilités.

Nous nous sommes limités aux règles de base du jeu d'échec. Il aurait été présomptueux de notre part d'essayer de vous donner un cours complet. Mais vous trouverez une grande variété de livres d'échecs dans les librairies et les magasins spécialisés.

Le Vidéopac Echecs vous offre la possibilité de vous entraîner et de vous perfectionner seul contre l'ordinateur, en choisissant la force de votre opposant.

(*) Le concept stratégique du Vidéopac Echecs est identique au programme "Gambit" développé par WIM RENS et diffusé par MICROTREND INTERNATIONAL B.V.

Le Vidéopac Echecs répond à toutes les règles connues des échecs, à l'exception de la règle des 3 déplacements consécutifs identiques, et de la règle des 50 derniers coups de la partie, où aucun des camps n'a effectué de prise ou de mouvement de pion.

Attention!

Le module Vidéopac Echecs contient un circuit à microprocesseurs très complexe et très sophistiqué, pour couvrir intégralement toutes les situations de jeu. Bien que le Vidéopac Echecs ait été testé intensivement, il se peut que dans un très petit nombre de cas, dans une situation imprévue, l'ordinateur ne réponde pas. Dans ce cas, le jeu se bloquera, la seule solution sera alors d'appuyer sur "RESET" (départ) et de recommencer une nouvelle partie.

LES REGLES DE BASE DU JEU D'ECHECS

1. Aux échecs, les joueurs blancs ont le privilège de jouer les premiers.
2. Le but du jeu est de capturer le Roi adverse.
3. Si le Roi est attaqué directement par une pièce ennemie, il est dit "En Echec".
4. Si le défenseur ne peut déplacer son Roi ou déplacer une autre pièce pour repousser l'attaque, il est dit "Echec et Mat", ou "Mat". Il a alors perdu la partie.

L'EGALITE OU NULLITE

Il y a plusieurs possibilités pour qu'une partie se termine par une égalité, sans gain ni pour l'un, ni pour l'autre.

1. Par manque de matériel des 2 joueurs.

Ceci signifie que les 2 joueurs n'ont plus assez de pièces sur l'échiquier pour espérer que l'un ou l'autre remporte la victoire.

2. Par déplacement impossible: "PAT".

Le "Pat" est atteint lorsque le Roi n'étant pas directement attaqué, le défenseur ne peut déplacer aucune de ses pièces sans mettre son Roi en "Echec".

3. L'échec perpétuel.

Si un des joueurs peut démontrer qu'il peut mettre en échec le Roi adverse, à chacun de ses coups, quels que soient les mouvements de celui-ci, le jeu est considéré comme égal.

4. Répétition de déplacement.

Si toutes les pièces sur l'échiquier, qu'elles soient blanches ou noires, se présentent exactement 3 fois dans les mêmes positions, au cours d'une partie, et à condition que ce soit au même joueur de jouer, celui-ci peut demander "Egalité".

5. Règle des cinquante déplacements.

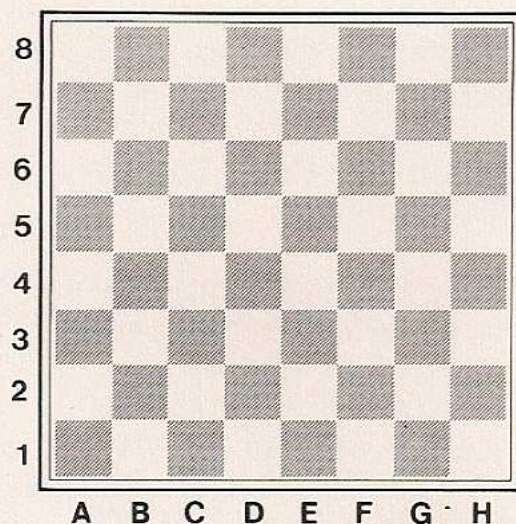
Si aucun pion n'a été déplacé et aucune capture n'a été faite au cours des 50 derniers coups, l'égalité peut être demandée par n'importe quel joueur.

6. Par convention.

Si l'un des joueurs estime à n'importe quel moment du jeu, qu'aucun des deux joueurs n'a de chance de gagner, il peut proposer à son adversaire l'égalité. Celui-ci peut accepter ou refuser cette égalité, et dans ce dernier cas, le jeu continue.

N.B.

Aux échecs, contrairement à d'autres jeux, comme le "jeu de dames", il n'y a aucune obligation de prendre une pièce adverse.



L'ECHIQUIER

Les échecs se jouent sur un plateau carré "l'échiquier", composé de 64 cases divisées en 8 lignes de 8 cases carrées chacune. Ces petites cases sont alternativement blanches et noires.

Le plateau est placé entre les 2 joueurs de telle sorte que chacun voit de son côté, une case blanche en bas et à droite du plateau.

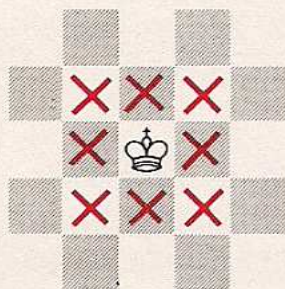
Pour faciliter le notation d'une partie, chaque case est identifiée par la combinaison d'une lettre et d'un chiffre, partant du coin gauche inférieur. Les nombres vont verticalement de 1 à 8 et indiquent une ligne ou rangée, tandis que les lettres vont horizontalement de A à H, et indiquent une colonne. La case dans le coin inférieur gauche est ainsi désignée par A1, tandis que celle du coin supérieur droit est désignée par H8.

Par convention, ce sont les joueurs blancs qui jouent en bas de l'échiquier et les joueurs noirs en haut.

Déplacement et capture

Le Roi se déplace d'une seule case à la fois, dans n'importe quelle direction, pourvu que la case ne soit pas occupée par une autre pièce de son équipe ou menacée par l'adversaire.

Si la case est occupée par une pièce adverse, le Roi peut se déplacer sur cette case et capturer la pièce, à condition que cette pièce ne soit pas protégée par une autre pièce.



Le Roi ne se déplace que d'une case, dans n'importe quelle direction, sur une ligne, sur une colonne, diagonalement, en avant ou en arrière.

Le Roque

Il y a une exception à la liberté de mouvement du Roi, décrite ci-dessus, c'est "Le Roque", ce qui revient à déplacer le Roi de 2 cases vers la tour, après quoi la tour vient se placer directement à côté du Roi de l'autre côté. **Ceci n'est compté que pour un coup.**

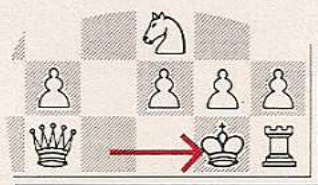
Il y a cependant plusieurs conditions à respecter pour jouer ce coup :

- Toutes les cases entre la tour et le Roi doivent être libres.
- Le coup ne peut être exécuté que si, ni le Roi, ni la tour choisie, n'ont été déplacés de leur position d'origine.
- Le Roque n'est pas possible quand le Roi est en situation d'échec, quand le Roi doit passer par une case couverte par une pièce ennemie, ou quand le Roi s'expose lui-même à une position d'échec.

Le Roque peut être fait d'un côté ou de l'autre du Roi.

Le Petit Roque: Le Roque est effectué avec la tour côté Roi.

Phase 1

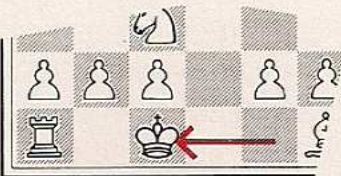


Phase 2

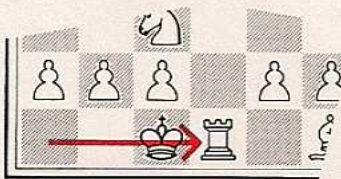


Le Grand Roque: Le Roque est effectué avec la tour côté Reine.

Phase 1



Phase 2



Il y a deux raisons très importantes de "roquer" durant une partie. La première raison et la principale est un mouvement défensif dans le but de protéger le Roi en plaçant celui-ci dans un coin mieux gardé qu'au centre de la ligne de base souvent à découvert. L'autre raison est "Le Roque" de caractère offensif, puisqu'il permet à deux pièces de se déplacer ensemble, l'une couvrant l'autre. (Voir également "Déplacement et capture de la tour").

LA DAME

La Dame, comme nous l'avons déjà vu, est la plus forte et la plus importante pièce de l'équipe, surpassant toutes les autres pièces de l'équipe, à l'exception du Roi lui-même. Si votre Dame est prise, vous subissez une lourde perte, mais vous n'aurez pas nécessairement perdu la partie.

Déplacement et prise

La force de la Dame provient du fait qu'elle peut se déplacer dans n'importe quelle direction, et de n'importe quelle distance, à condition qu'elle ne rencontre pas d'obstruction sur son chemin.

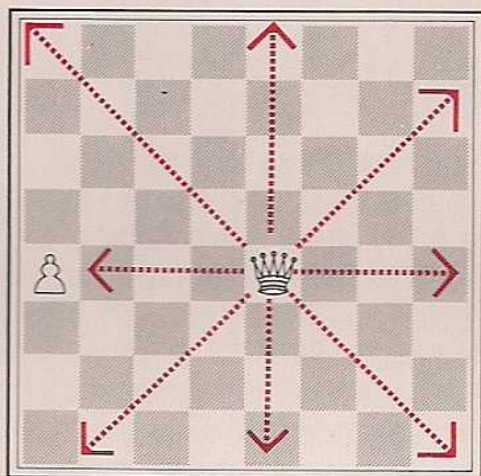
Deux obstructions sont possibles:

- **Par une pièce de son équipe**

Dans ce cas, elle peut occuper toutes les cases entre sa position initiale et l'autre pièces.

- **Par une pièce adverse**

Dans ce cas, elle peut prendre cette pièce en se mettant à sa place, la pièce adverse étant alors retirée de l'échiquier.



LA TOUR

Les tours sont considérées comme les pièces les plus importantes après la Dame. Au départ, elles se situent dans les deux coins de la ligne de base (position A1 - H1 ou A8 - H8).

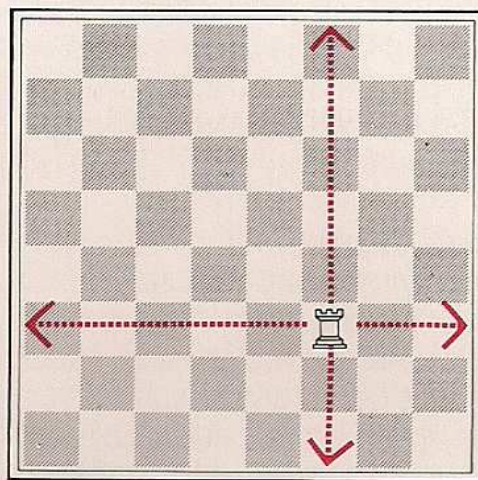
Déplacement et prise

La tour peut se déplacer d'un nombre quelconque de cases, horizontalement ou verticalement, jusqu'à ce qu'elle rencontre une autre pièce de sa couleur.

Si l'obstacle rencontré est une pièce adverse, la tour prend cette pièce en se mettant à sa place. La pièce capturée est retirée de l'échiquier.

Une seule exception à ces mouvements, "Le Roque" déjà décrit avec le Roi. Un des

avantages du "Roque" est que les 2 tours sur la même ligne peuvent se protéger, l'une, l'autre, leur donnant une force supplémentaire durant la partie.



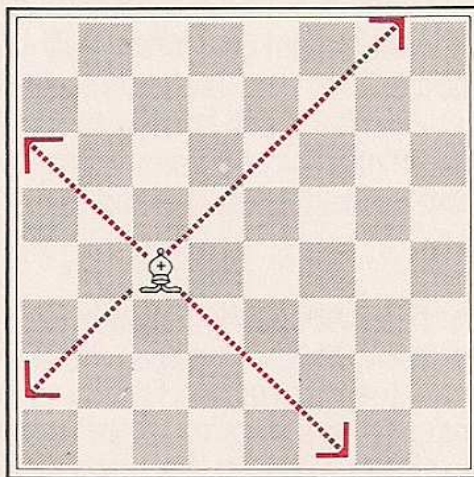
La tour peut se déplacer sur l'échiquier d'un nombre quelconque de cases, horizontalement ou verticalement.

LE FOU

Déplacement et prise

Le fou se déplace d'un nombre quelconque de cases, toujours le long des lignes diagonales, c'est-à-dire sur toutes les cases de même couleur que sa case de départ initiale.

Si l'obstruction provient d'une pièce adverse, le fou peut capturer cette pièce en prenant sa place. Cette pièce est alors retirée de l'échiquier.



Le fou est libre de se déplacer d'autant de cases qu'il désire sur les diagonales, tant qu'il n'est pas arrêté par une autre pièce.

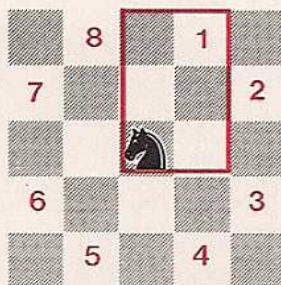
LE CAVALIER

Le cavalier est une pièce intéressante pour deux raisons:

- Le cavalier fait des mouvements erratiques et est la seule pièce qui peut passer au-dessus d'une obstruction, qu'elle soit due à une pièce de son équipe ou de l'adversaire.

Déplacement et prise

Le cavalier, contrairement aux autres pièces, ne se déplace pas en ligne droite, mais effectue des déplacements en forme de "L", limités à deux cases: une case en horizontale ou en verticale et une case en diagonale. Le mouvement est plus facile à expliquer en considérant un rectangle de 2 carrés sur 3 carrés. Le cavalier se trouvant dans un coin ne peut atteindre que le coin opposé, soit en exécutant un bond en diagonale, puis un bond vertical, soit en effectuant un bond vertical, puis un bond en diagonale, comme le montre la figure ci-dessous:



Pour plus de clarté, un des rectangles a été encadré dans le diagramme ci-dessus, mais le mouvement peut être effectué dans n'importe quelle direction. Ceci signifie que le cavalier couvre toute une zone et peut faire 8 mouvements, à condition naturellement qu'il ait assez de liberté de mouvement.

Nous avons déjà mentionné le fait que le cavalier a la possibilité de passer au-dessus d'un autre pion.

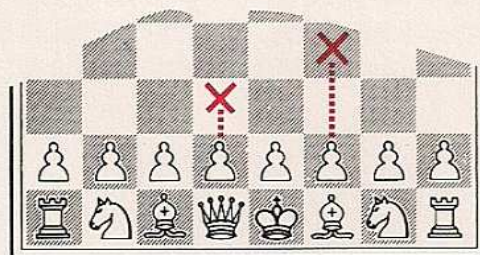
Il capture les pièces adverses en prenant leur place, la pièce capturée étant alors retirée de l'échiquier.

LE PION

Le simple fait que le pion ait la plus faible valeur, n'empêche pas que celui-ci est très intéressant durant une partie. La perte d'un simple pion peut décider de l'issue d'une partie.

Marche d'un pion

Le pion ne se déplace que d'une seule case à la fois, toujours en avant, il ne peut pas reculer. Cependant, il y a une exception. Au premier mouvement de sa position d'origine le pion a la possibilité de se déplacer de 2 cases en avant.



Le pion se déplace d'une case en avant. Quand on le déplace la première fois de sa case d'origine, le joueur a la possibilité de se déplacer de deux cases en avant.

Prise par un pion

Tandis que les autres pièces continuent leur mouvement régulièrement, en prenant la place des pièces adverses qui se trouvent sur leur chemin, le pion prend les pièces d'une manière différente.

Alors que son déplacement se fait en ligne droite (1 case à la fois), le pion ne capture qu'en diagonale, à gauche ou à droite; il change donc de colonne.



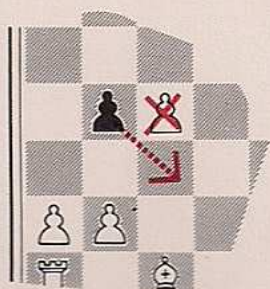
Le pion capture un adversaire en faisant un déplacement en diagonale. Ceci signifie qu'un pion peut attaquer 2 cases en même temps sur l'échiquier.

La prise "en passant".

Cela signifie qu'un pion peut capturer un pion adverse sous certaines conditions, s'il n'est pas situé en diagonale par rapport à lui, mais situé juste à côté de lui.

Ceci s'applique seulement à la situation où un pion opposant a été déplacé de 2 cases en avant, à partir de sa case de départ. Le pion attaquant peut alors capturer celui-ci "en passant", en ignorant le fait que le pion a été déplacé de 2 cases et considère qu'il n'a avancé que d'une case, ce qui le placerait en diagonale.

La prise "en passant" n'est pas obligatoire, **et doit se faire immédiatement** après que le pion adverse ait avancé de 2 cases.



Le pion blanc s'est déplacé de 2 cases en avant. Au coup suivant, le pion noir capture le pion blanc, en se plaçant sur la case en diagonale, comme si le pion blanc n'avait avancé que d'une case.

Promotion d'un pion

Si un pion atteint le bord opposé de l'échiquier, il est promu "officier".

Ceci signifie qu'un pion doit être remplacé par une autre pièce de plus haute valeur. Dans la majorité des cas, le joueur choisira de transformer le pion en Dame, auquel cas, le même joueur pourra avoir plusieurs Dames sur l'échiquier.

Le joueur peut également, pour des raisons stratégiques, décider de promouvoir leur pion en tour, fou ou cavalier (excepté en Roi, chaque joueur ne peut avoir qu'un seul Roi).



Un pion atteignant le côté est promu en Dame.

NOTATION

La notation des échecs est importante pour de nombreuses raisons.

Premièrement et principalement, vous pouvez désirer conserver les parties que vous avez jouées, coup par coup.

Vous pouvez ensuite analyser comment vous avez gagné ou pourquoi vous avez perdu.

Deuxièmement, nous avons déjà fait référence à la nombreuse littérature qui existe sur les échecs, et vous aimerez lire et étudier des ouvrages de stratégie ou la description des parties et les théories des Grands Maîtres.

Il est donc important de se familiariser avec la notation.

Le Vidéopac Echecs utilise la "notation algébrique" qui est la plus largement répandue. Cela consiste, pour chaque mouvement, à indiquer en premier les coordonnées de la case de départ, puis celles de la case d'arrivée, ainsi que la notation séparée par un trait d'union: G 1 - F 3 indique que la pièce située initialement sur la case G 1 (colonne G - ligne 1) se déplace à F 3 (colonne F - ligne 3).

Pour identifier les pièces qui opèrent un mouvement, on fait précéder les coordonnées de départ et d'arrivée par leur initiale;

R pour Roi

D pour Dame

T pour tour

F pour fou.

C pour cavalier*

Exemple : C G 1 - F 3

Lorsqu'aucune initiale ne précède les coordonnées, il s'agit automatiquement d'un pion.

* Quand un pion est promu, vous verrez que sur le Vidéopac Echecs, il suffit d'appuyer sur l'initiale correspondant à la promotion, pour transformer le pion en la pièce choisie.

Quand on capture une pièce adverse, le trait d'union séparant les 2 coordonnées est remplacé par "x".

Exemple : C G 1 x F 3 - le cavalier situé en G 1 prend la pièce située en F 3.

Dans la littérature anglaise, les pièces sont désignées par:

K King

Q Queen

B Bishop

N Knight

R Rook

Petit Roque (côté Roi) est indiqué par "O-O".

Grand Roque (côté Dame) est indiqué par "O-O-O".

Quand un mouvement est considéré très fort, du point de vue stratégique, il est indiqué par un point d'exclamation (!).

Quand un coup est faible ou douteux, on trouve un point d'interrogation (?).

Une position d'Echec est indiquée par une croix: +

Un "Echec et Mat" par deux croix: ++

Un exemple:

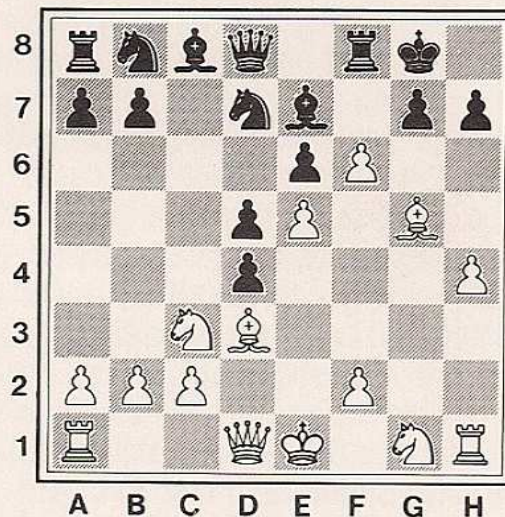
Les blancs

1. e2-e4
2. d2-d4
3. Nb1-c3
4. Bc1-g5
5. e4-e5
6. h2-h4
7. Bf1-d3
8. g2-g4
9. g4-f5
10. f5-f6

Les noirs

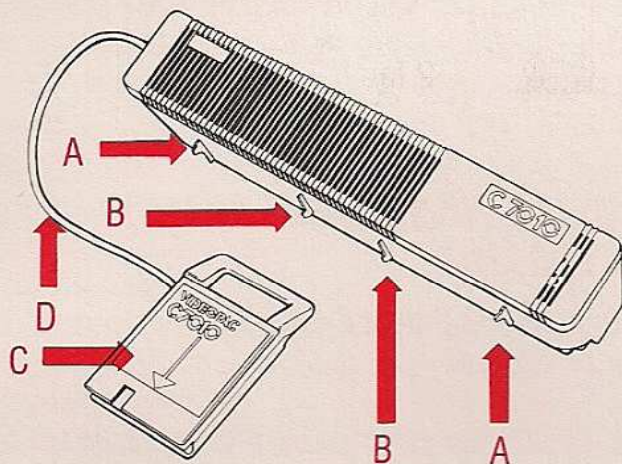
- e7-e6
- d7-d5
- Ng8-f6
- Lf8-e7
- Nf6-d7
- O-O
- f7-f5
- c7-c5
- c5-d4

Après quoi, la situation sur l'échiquier est celle présentée ci-dessous.



MISE EN PLACE DU MODULE ECHEC VIDEO PAC

Le module C 7010 Echec Vidéopac est facile à relier sur la console ordinateur.

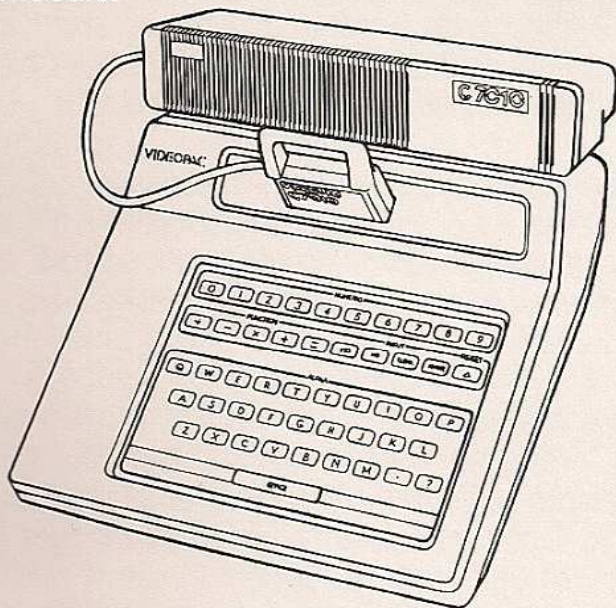


1. Introduire les pions de positionnement dans les fentes d'aération situées sur le dessus de la console, en engageant ensemble les pions (A) gauche et droite.

2. Glisser le module de bas en haut, jusqu'à ce que les 2 pions (B) entrent également dans les fentes.

3. Introduire la cartouche (C) dans la console.

Le câble (D) assure la liaison électrique entre la console ordinateur et le microprocesseur situé dans le module C 7010. Il permet également d'alimenter le module.



N.B.

Suivre la même procédure pour fixer le module C 7010 sur les autres modèles de console Vidéopac.

MISE EN MARCHÉ DU VIDEO PAC "ECHEC"

L'ordinateur Vidéopac, ainsi que le module "Echec" contiennent tous les deux une électronique complexe. Aussi est-il important que la communication des ordres se fasse entre eux d'une manière très sûre. Le moyen d'y arriver est de toujours appuyer très soigneusement et franchement sur les touches du clavier.

En premier, appuyez toujours sur "départ" (RESET)

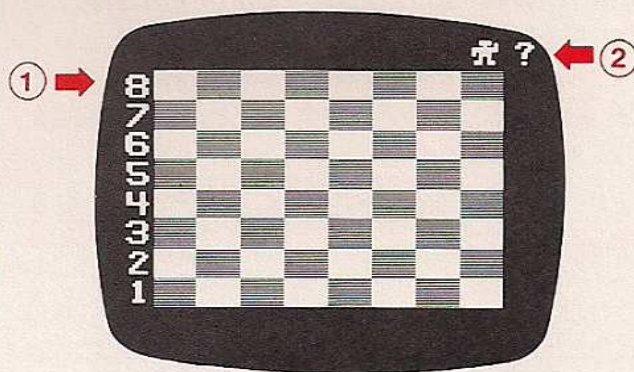
Même si vous voyez apparaître sur votre écran "Quel Jeu ?" sans avoir enfoncé la touche, appuyez quand même sur "départ" (RESET).

Ceci vous assure que tous les circuits de votre jeu ont été mis au départ.

"Quel Jeu ?" apparaît sur l'écran et un son se fait entendre.

Appuyez sur la touche 1

Sur votre écran apparaissent des cases blanches et noires, c'est votre échiquier.



1. A gauche de l'échiquier, les chiffres 1 à 8 repèrent les lignes horizontales, en commençant par le bas.

N.B.

Sur certains téléviseurs, les chiffres 1 à 8 ne sont pas entièrement visibles, ceci n'a aucune conséquence sur la partie, et n'est pas dû à votre Vidéopac.

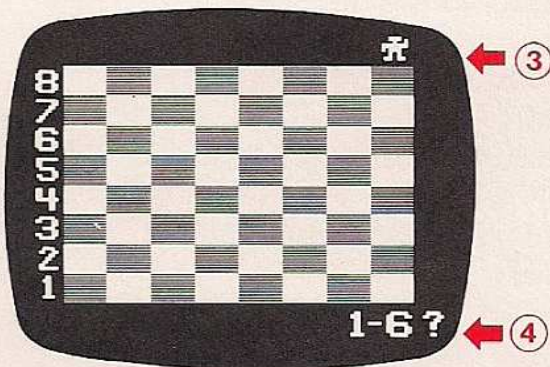
2. Dans le coin droit en haut, vous voyez un petit bonhomme blanc suivi d'un point d'interrogation. Ceci signifie que l'ordinateur vous demande avec quelle couleur de pièce vous voulez jouer: les

blancs ou les noirs. En choisissant les blancs, vous aurez l'avantage de commencer à jouer.

Si vous désirez jouer avec les blancs, appuyez sur "OUI" (YES).

Si vous désirez jouer avec les noirs, appuyez sur "NON" (NO).

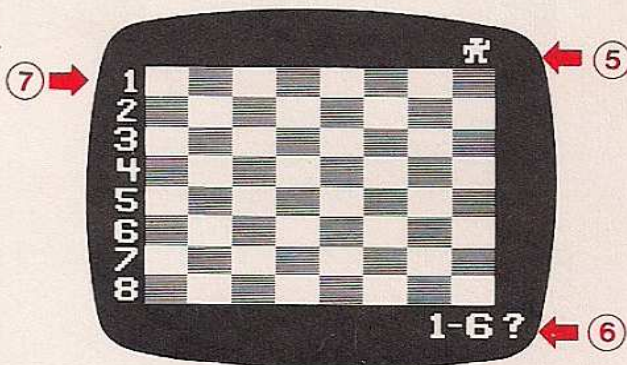
Si vous choisissez de jouer avec les blancs:



3. Le point d'interrogation disparaît, indiquant que l'ordinateur a bien enregistré votre demande.

4. Dans le coin droit, en bas, vous lisez "1-6 ?". L'ordinateur vous demande à quel niveau de force vous désirez vous mesurer à lui.

Si vous choisissez de jouer avec les noirs:



5. Le point d'interrogation disparaît, un petit bonhomme gris foncé remplacera le blanc, ce qui indique que vous avez bien choisi de jouer avec les noirs. C'est l'ordinateur qui jouera avec les blancs et qui commencera la partie.

6. L'ordinateur vous demande de sélectionner un niveau de force.

7. En regardant sur le côté gauche de

l'échiquier, vous constaterez que les chiffres repérant les lignes sont inversés, démarrant avec le 1 en haut de l'écran.

Ceci est fait pour votre commodité et pour se conformer à la notation internationale qui stipule que les blancs sont toujours positionnés sur les lignes 1 et 2. Jouer de bas en haut est naturellement plus facile.

QUEL NIVEAU DE FORCE CHOISIR

Cela dépend de votre propre force à jouer aux échecs.

L'ordinateur est capable d'analyser ses mouvements six coups en avance. En terme d'échec, on dit six coups en profondeur. Ceci signifie que l'ordinateur, pour chaque mouvement de pièce, va étudier ses conséquences durant les 5 coups à venir, en se mettant à la place de son adversaire.

Au commencement d'une partie, ceci est relativement simple, mais au fur et à mesure que le jeu progresse, la complication s'accroît à chaque mouvement de pièce.

Ainsi, chaque nouvelle situation (déplacement d'une pièce), offre en moyenne 30 possibilités. L'ordinateur, quand il joue à sa pleine capacité (6 niveaux de profondeur) doit analyser $30 \times 30 \times 30 \times 30 \times 30 \times 30 = 729.000.000$ situations, avant de faire le choix final.

Lorsque vous sélectionnez un niveau inférieur à 6, l'ordinateur étudie un ou plusieurs coups en profondeur en moins. Il perd alors de sa force mais demande moins de temps de réflexion.

Au niveau 2:

L'ordinateur fonctionne avec deux coups en profondeur. Il déplace une de ses pièces 10 secondes environ après que vous ayez joué votre propre coup.

C'est le niveau débutant.

Il convient aussi pour une arrivée rapide à l'échec.

Au niveau 3:

L'ordinateur "réfléchit" sur 3 coups en profondeur et son temps de réponse moyen est de 1 minute environ.

Ce niveau convient également au débutant.

Au niveau 4:

L'ordinateur joue 4 coups en profondeur.

Son temps de réponse moyen est de 10 minutes environ.

Il peut être considéré comme le niveau qui permet d'étudier le jeu.

Au niveau 5:

L'ordinateur pense 5 coups en profondeur. Son temps de réponse moyen est de 20 minutes environ.

A ce niveau, l'ordinateur sera capable de faire, sur une situation donnée, "Echec et Mat" en 2 coups.

Le niveau 5 est destiné au joueur expérimenté.

Au niveau 6:

A ce niveau, l'ordinateur fonctionne à pleine capacité : 6 coups en profondeur. Il sera capable de trouver toutes les situations "d'Echec et Mat" en 3 coups.

Ce niveau est destiné aux bons joueurs. Il est comparable à un joueur CLASSE 1650 dans le système de points ELO.

N.B.

Le classement "ELO" a été imaginé par un Américain, Professeur de Physiques, ARPAD ELO, et adopté en 1972 par la F.I.D.E. (Fédération Internationale d'Echecs).

Au niveau 1:

C'est le niveau qui simule à peu près un tournoi puisque l'ordinateur s'impose une limite de temps à ses mouvements. Il fonctionne à 6 coups en profondeur, mais le processus est réduit en temps, ainsi l'ordinateur joue environ 30 coups par heure.

C'est une durée agréable pour un joueur expérimenté.

Le niveau 1 est considéré comme plus fort que le niveau 4.

CHOIX DE NIVEAU DE FORCE

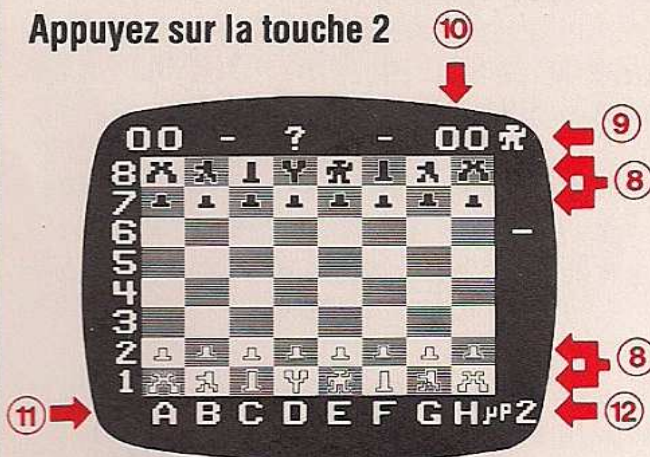
Le choix de niveau de force s'effectue en appuyant sur la touche correspondante du clavier - de 1 à 6.

Après quoi, l'ordinateur est prêt à vous affronter.

N.B.

Supposons que vous ayez décidé de jouer avec les blancs et que vous envisagiez d'essayer en premier le niveau 2.

Appuyez sur la touche 2



8. Les pièces font leur apparition sur l'échiquier. Vous constaterez que leur représentation diffère des symboles graphiques utilisés dans la littérature, ou des pièces "Staunton" communément employées avec les jeux d'échec.

Etudiez-les et vous verrez qu'en moins d'une partie, vous vous serez familiarisé avec elles.

Dans le Vidéopac Echec, les pièces sont représentées par les graphiques suivants:



le Roi (King)



la Dame (Queen)



la tour (Rook)



le fou (Bishop)



le cavalier (Knight)



le pion (Pawn)

9. Le petit bonhomme blanc clignotant indique que c'est à votre tour de jouer. C'est à vous de commencer.

N.B.

Quand l'ordinateur joue avec les blancs, le petit bonhomme est gris foncé.

L'ordinateur joue le premier. Après quoi, le petit bonhomme gris se met à clignoter, ce qui indique que c'est à vous de jouer avec les noirs.

10. A cet endroit, l'ordinateur indique le nombre de coups qui ont été joués. On a coutume aux échecs de compter un coup lorsque les deux joueurs ont fait chacun un mouvement. C'est ce que fait l'ordinateur.

11. Juste en-dessous de l'échiquier, vous voyez une série de lettres capitales de A à H qui repèrent les 8 colonnes.

N.B.

Si vous jouez avec les noirs, ces lettres apparaissent dans l'ordre alphabétique inverse pour compenser le fait que l'échiquier a été retourné.

12. Dans le coin bas à droite, vous voyez en gris μP , suivi d'un nombre en rouge (2).

μP représente l'ordinateur (microprocesseur) et a la même fonction que le petit bonhomme en haut de l'écran. Quand le μP clignote, l'ordinateur réfléchit au prochain coup qu'il va jouer.

N.B.

Quand l'ordinateur joue avec les blancs, ces symboles apparaissent en blanc.

Le chiffre 2 en rouge confirme le choix que vous avez fait sur la force de l'ordinateur.

DEPLACEMENT DES PIECES

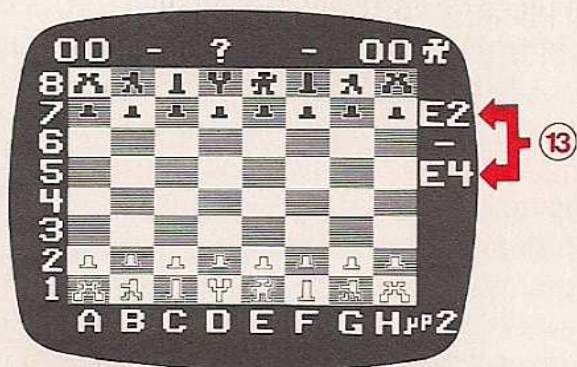
Pour déplacer une pièce, tout d'abord, vous appuyez sur les touches correspondant aux coordonnées de la pièce que vous désirez déplacer. Commencez par la lettre indiquant la colonne, puis par le chiffre indiquant la ligne.

Puis, vous appuyez sur les touches

indiquant les coordonnées de la case où vous désirez amener votre pièce.

Supposons que vous vouliez ouvrir le jeu en déplaçant le pion de Roi de 2 cases en avant.

Vous appuyez sur les touches: E-2 – E-4.



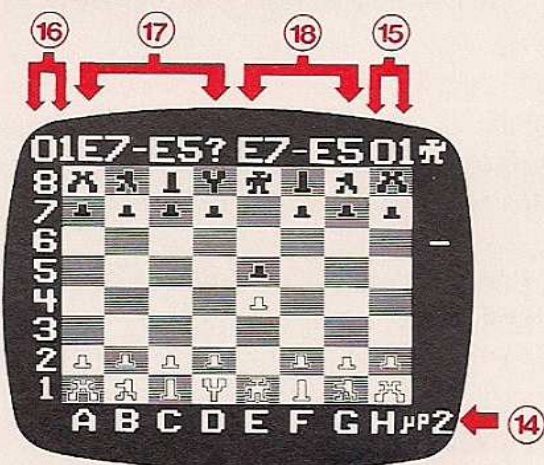
13. Les coordonnées que vous avez programmées s'affichent sur le côté droit de l'échiquier. L'ordinateur n'exécute pas encore le mouvement que vous avez ordonné, ce qui vous laisse la possibilité de modifier une erreur.

Pour faire une correction, appuyez sur "Effacement" (EFFT – CLEAR), jusqu'à ce que les coordonnées incorrectes disparaissent.

Vous pouvez alors reconsidérer votre déplacement et frapper d'autres coordonnées au clavier.

Pour exécuter votre mouvement, appuyez sur "ENTREE" (ENTER)

Lorsque vous appuyez sur "ENTREE" (ENTER), votre choix est définitif, le mouvement est effectué et il est impossible de vous reprendre, ce qui est une règle de base du jeu d'échec où "toute pièce touchée doit être jouée".



Quand vous faites une erreur ou un coup illégal:

Il peut arriver que vous fassiez une erreur de déplacement de pièce et que vous ayez appuyé sur "ENTREE" (ENTER), demandant à l'ordinateur d'exécuter votre déplacement sur une case déjà occupée par une pièce de votre équipe, ou un déplacement anormal de pièces: déplacement d'un cavalier en ligne droite, ou encore que vous mettiez après le déplacement d'une pièce votre Roi en échec direct par un pion ennemi.

Dans tous ces cas, l'ordinateur refuse d'exécuter le déplacement prévu et émet un court grognement, et les coordonnées que vous aviez programmées à droite de l'échiquier s'effacent. Vous devez reconsidérer votre tactique, et refrapper d'autres coordonnées.

14. Le symbole gris de l'ordinateur commence à clignoter pour indiquer qu'il est en train de calculer son déplacement. En jouant au niveau 2, cela ne dure qu'un instant.

15. Le compteur de mouvement a enregistré le fait que le premier coup a été joué.

Vous pouvez suivre le "processus de pensée" de l'ordinateur

Une caractéristique du Vidéopac Echec est qu'il vous indique le processus de pensée de l'ordinateur qui étudie son prochain mouvement.

16. Le chiffre bleu dans le coin haut à gauche, indique le nombre de coups qui restent à analyser par l'ordinateur avant de jouer.

17. Les coordonnées rouges à gauche du point d'interrogation indiquent à quel coup l'ordinateur est en train de réfléchir.

18. Les coordonnées rouges à droite, indiquent quel est le coup le meilleur que l'ordinateur a trouvé jusqu'à présent. Quand le compteur atteint "01", l'ordinateur effectuera le mouvement indiqué en 18.

Vous apprécierez rapidement cette caractéristique du Vidéopac Echec. Au cours d'une partie, vous pouvez vous trouver rapidement dans une situation complexe. Dans une partie d'échec normal, vous suivez facilement le déplacement des pièces de votre adversaire. Avec l'ordinateur, (particulièrement au niveau 2), le déplacement se fait très rapidement et presque imperceptiblement. Vous pouvez alors "voir" le coup qui a été joué en regardant les coordonnées sur l'écran.

N.B.

En jouant au niveau 2, le processus est difficile à suivre à cause de la réponse ultra rapide de l'ordinateur. Vous verrez beaucoup mieux le processus en jouant au niveau 3 ou 4, puisque l'ordinateur prend beaucoup plus de temps pour évaluer ses coups.

LE ROQUE (Castling)

Le Petit Roque (côté Roi).

Appuyez sur „00" (2 fois 0) (non pas zéro mais la lettre O).

Le Grand Roque (côté Dame).

Appuyez sur "000" (3 fois 0) (non pas zéro mais la lettre O)

Puis, appuyez sur "ENTREE" (ENTER).

Attention: Quand vous "roquez", prenez soin d'appuyer sur la touche O très franchement, et comptez le nombre de fois que vous appuyez, spécialement quand vous êtes dans une situation où il vous est possible de "roquer" d'un côté ou de l'autre.

N.B.

Quand l'ordinateur fait un "Roque", son mouvement n'est pas indiqué par "O-O" ou "O-O-O", mais par les coordonnées du mouvement de la tour seulement.

LES PRISES

Si vous désirez prendre une pièce ennemie, appuyez simplement sur les touches des coordonnées de la pièce à prendre, comme si c'était un coup normal.

LA PRISE "EN PASSANT"

Déplacer le pion dans la case que le pion adverse aurait occupé s'il n'avait avancé que d'une case au lieu de deux.

PROMOTION

Lorsqu'un de vos pions a atteint le point où il peut être promu, tapez sur le clavier les coordonnées nécessaires pour effectuer le déplacement de promotion. Puis appuyez sur "ENTREE" (ENTER).

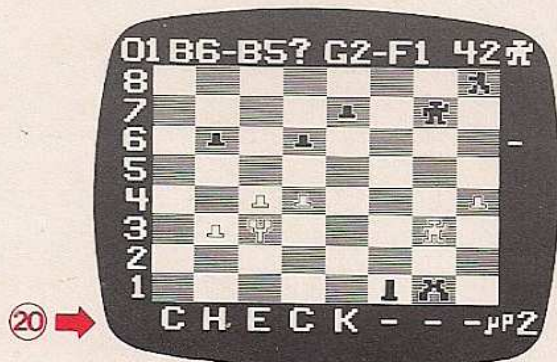


19. L'ordinateur désire savoir en quelle place votre pion doit être promu. Les lettres A à H indiquant les colonnes sont remplacées par:
"D? - F? - C? - T?"

D? : Dame (Q pour Queen)
T? : Tour (R pour Rook)
F? : Fou (B pour Bishop)
C? : Cavalier (K pour Knight)

Appuyez sur la touche du clavier correspondant à la promotion "D" pour Dame, "T" pour tour, etc...

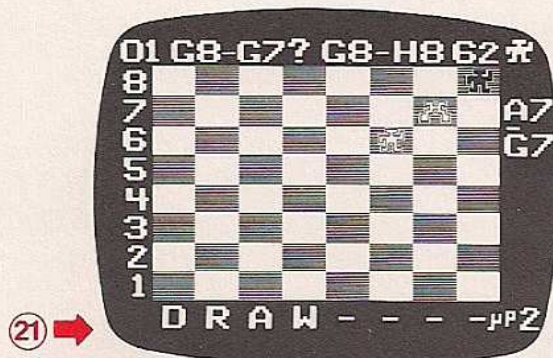
N.B.
Lorsque c'est l'ordinateur qui fait la promotion d'un de ses pions, le choix s'effectue automatiquement.



Echec

20. Quand l'un ou l'autre Roi est exposé à une attaque directe, l'ordinateur annonce "Echec". Ce mot apparaît en bas de l'échiquier, à la place des coordonnées A à H. Si vous désirez les faire réapparaître, appuyez sur la touche "Espace" (SPACE).

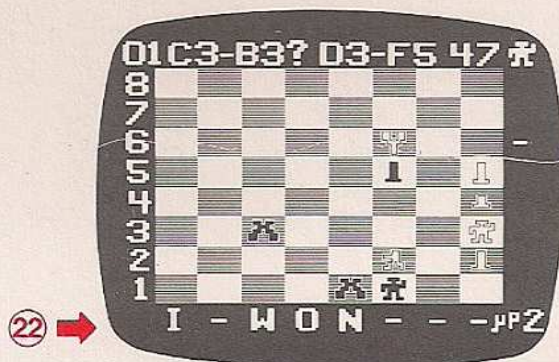
Puis, faire le nécessaire pour échapper à cette situation "d'ECHEC".



Egalité

21. L'ordinateur est plutôt obstiné et ne reconnaîtra que la partie est égale ou nulle que lorsqu'une situation de "PAT" sera atteinte. La situation de PAT a lieu quand vous ou l'ordinateur êtes incapable de faire un déplacement de quelque pièce que ce soit, sans mettre votre Roi en position d'échec. Dans ce cas, la partie est déclarée nulle.

Dans ce cas, le texte "PAT" (DRAW) apparaît sur l'écran et la partie est terminée.



Quand l'ordinateur gagne

22. Quand l'ordinateur vous a placé en situation "d'Echec et Mat", l'ordinateur annonce que vous avez perdu et "PERDU" (I WON) apparaît au bas de l'écran.

Quand vous gagnez

23. Tôt ou tard, vous aurez le plaisir de battre l'ordinateur, après un combat dur et excitant. Il est cependant très obstiné, et il faudra que vous alliez jusqu'au bout de la partie pour qu'il admette „l'Echec et Mat". Vous verrez apparaître alors sur l'écran simplement : "GAGNÉ" (YOU WON).

Lorsque vous aurez gagné une partie, passez à un niveau plus fort, et si vous réussissez à gagner régulièrement au niveau 6, alors nous vous présentons tous nos compliments!



Lorsqu'une partie est terminée.

Que vous ayez gagné ou perdu, le clavier est bloqué. Vous pouvez le débloquent en recommençant une autre partie. Appuyez alors sur "départ" (RESET), puis sur 1, etc...

Il en est de même quand vous coupez l'alimentation momentanément, ou lorsque vous déconnectez la cartouche du module Vidéopac Echec.

Nous vous souhaitons de nombreuses heures de réflexion avec notre Vidéopac Echec!

ATTENTION

Interruption de jeu

Quand vous jouez aux échecs sur l'écran de télévision familial, vous pouvez en cours de partie avoir envie de regarder la télévision, sans pour autant perdre la partie en cours. Dans ce cas, appliquez soigneusement les instructions suivantes:

1. Déconnecter seulement le câble antenne qui va du jeu au téléviseur, ou la prise péritélévision (G 7200).

2. Laisser l'ordinateur avec le module Vidéopac Echec sous tension.

(Ne coupez pas l'alimentation).

Ceci a pour but de ne pas détruire les données qui sont dans la mémoire de l'ordinateur.

Après avoir regardé le programme télévisé, si vous désirez reprendre la partie:

3. Reconnecter l'antenne du jeu sur le téléviseur (ou la prise péritélévision SCART PLUG).

4. Régler le téléviseur sur la position choisie pour votre ordinateur Vidéopac.

5. Surtout, n'appuyez pas sur "départ" (RESET)!

SCHACH

Wissenschaftler und Historiker haben lange über Alter und Ursprung des Schachspiels gerätselt. Heute wird allgemein angenommen, dass das Spiel im alten Indien von buddhistischen Mönchen als friedliches Abbild der Kriegführung entwickelt wurde. Selbst heute braucht man sehr wenig Vorstellungskraft, um die Ähnlichkeit zwischen dem Schachspiel und einem Krieg zwischen zwei von Königen geführten Armeen zu erkennen.

„Tsjatoeranga“ hiess das Spiel ursprünglich, und dies war in der Tat auch der Name einer indischen Armee, die aus Fussoldaten, Kavallerie, Elephanten und Streitwagen bestand. Das Wort stammt aus dem Sanskrit und findet sich erstmals in einem Vers des berühmten Bana, der Hofdichter beim König Sriharsha (604-647) war.

Einige Wissenschaftler behaupten gar, dass das Schachspiel in Indien bereits im 5. Jh. v. Chr. bekannt gewesen sei.

Schach ist ein komplexes und anspruchsvolles Spiel, das den Weg zu abendländischen Welt über den arabischen Raum gefunden hat. Das Wort „Schachmatt“ zum Beispiel soll vom persischen „shah mat“ abgeleitet sein, was soviel bedeutet wie: „Der König ist tot.“

Das Schachspiel hat sich über Jahrhunderte erhalten und wird zweifellos auch die zukünftigen Generationen beschäftigen, denn wie kein anderes Spiel fordert es die Intelligenz und die Erfindungsgabe der Menschen heraus.

DAS VIDEO PAC-SCHACH*

Wenn Sie mit dem Schachspiel vertraut sind, so werden Sie sicher gleich anfangen wollen. Überspringen Sie also die Seiten 1 bis 8 und lesen Sie die Anleitung erst ab Seite 9. Wenn Sie die Anleitung genau befolgen, werden Sie viele Stunden anspruchsvollen Schachgenusses erleben.

Falls Sie das Schachspiel noch nicht kennen, so sollten Sie zunächst die Grundregeln des Spiels sorgfältig studieren und erst dann den Computer zum Spiel herausfordern.

Wie Millionen vor Ihnen werden Sie die Faszination und die unbegrenzten Variationen des Schachspiels kennenlernen, die Sie ein ganzes Leben lang beschäftigen können.

Wir beschränken uns hier auf die Grundregeln, denn es wäre äusserst unpraktisch und anmassend, wollten wir Ihnen hier einen kompletten Schachkurs anbieten. In jeder guten Buchhandlung oder Bibliothek finden Sie nämlich eine grosse Auswahl an Schachliteratur. Wir möchten Ihnen empfehlen, einige Literatur über die strategischen Aspekte des Schachspiels zu lesen. Dadurch werden Sie noch viel mehr Freude am Spiel gewinnen.

Videopac-Schach gibt Ihnen die Möglichkeit, das Spiel für sich allein zu üben und die Spielstärke Ihres Gegners zu wählen.

* Das strategische Konzept von Videopac-Schach entspricht dem Programm „Gambit“, das von Wim Rens entwickelt und von Microtrend International B.V. urheberrechtlich verwaltet wird.

Videopac-Schach befolgt alle international anerkannten Schachregeln mit Ausnahme der dreimaligen Zugwiederholung und der 50-Züge-Regel.

ACHTUNG

Der Spezialmodul des Videopac-Schach enthält hochkomplexe und anspruchsvolle Mikroprozessoren und Schaltungen für die unzähligen möglichen Spielsituationen. Trotz umfangreichen Tests besteht jedoch immer eine ganz kleine Wahrscheinlichkeit, dass eine unvorhergesehene Situation entsteht, mit der der Computer nicht fertig wird. In diesem Fall bleibt das Spiel stehen, und die einzige Lösung ist das Drücken der RESET-Taste, um eine neue Partie zu starten.

DIE GRUNDREGELN DES SCHACHSPIELS

1. Das Spiel wird vom Spieler, der die weissen Steine führt, eröffnet.
2. Ziel des Spiels ist die Gefangennahme des gegnerischen Königs.
3. Wird der König direkt von einem gegnerischen Stein bedroht, so steht er im „Schach“.
4. Kann der bedrohte Spieler den König nicht wegbewegen oder durch einen anderen Zug die Bedrohung aufheben, so ist er „schachmatt“ oder „matt“ und hat das Spiel verloren.

Das Remis

Ein Remis (Unentschieden) kann auf verschiedene Weise herbeigeführt werden.

1. Durch gegenseitige Erschöpfung der Streitkräfte, d.h. wenn keiner der beiden Spieler mehr über genügend Steine verfügt, um den gegnerischen König mattzusetzen.
2. Durch „Patt“. Eine Pattstellung ist erreicht, wenn der König zwar nicht unmittelbar bedroht ist, der verteidigende Spieler jedoch keinen Zug ausführen kann, der seinen König nicht einer direkten Bedrohung aussetzen würde.
3. Ewiges Schach. Wenn einer der beiden

Spieler beweist, dass er dem gegnerischen König mit jedem neuen Zug immer wieder Schach bieten kann, so gilt das Spiel als Remis.

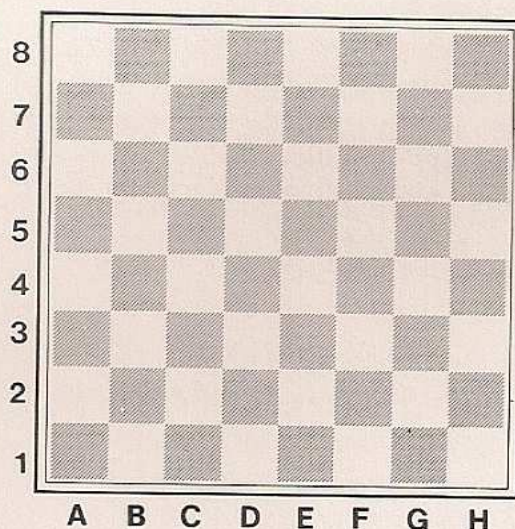
4. Zugwiederholung. Wenn eine bestimmte Stellung sämtlicher weissen und schwarzer Steine auf dem Brett zum dritten Mal entstanden ist, so kann jeder der beiden Spieler Remis erklären.

5. Die 50-Züge-Regel. Wenn während fünfzig aufeinanderfolgenden Zügen kein Bauer gezogen und kein Stein geschlagen worden ist, so können sich die beiden Spieler auf Remis einig.

6. Durch gegenseitige Übereinkunft. Wenn einer der beiden Spieler irgendwann im Lauf des Spiels keine Gewinnchance mehr sieht, so kann er seinem Gegner das Remis anbieten. Dieser kann annehmen oder ablehnen.

P.S.

Anders als bei anderen Brettspielen (z.B. Dame) gibt es beim Schach keine Verpflichtung, eine gegnerische Figur zu schlagen.



DAS BRETT

Schach wird auf einem quadratischen Brett mit 64 Feldern gespielt, die in 8 Reihen zu acht Feldern eingeteilt sind. Sie sind abwechselnd weiss und schwarz.

Das Brett wird zwischen den Spielern so aufgestellt, dass sich von jedem Spieler aus in der rechten unteren Ecke ein weisses Feld befindet.

Um die Notierung zu erleichtern, wird jedes Feld mit einem Buchstaben und einer Zahl bezeichnet, wobei in der linken unteren Ecke begonnen wird. Die Zahlen gehen von 1 bis 8 und bezeichnen die Reihe. Die Buchstaben gehen von A bis H und bezeichnen die Linie. Das linke untere Eckfeld heisst demzufolge A1, das obere rechte Eckfeld heisst H8.

Der weisse Spieler befindet sich an der unteren Seite, der schwarze an der oberen Seite des Bretts.

DIE STEINE

WEISS		SCHWARZ
	1 König	
	1 Dame	
 	2 Läufer	 
 	2 Springer	 
 	2 Türme	 
   	8 Bauern	   
   		   

Jeder Spieler verfügt über 16 Steine oder Schachfiguren: einen König, eine Dame, zwei Türme, zwei Läufer, zwei Springer und 8 Bauern.

Jeder Stein repräsentiert einen bestimmten strategischen Wert, der im wesentlichen durch seine Bewegungsmöglichkeit auf dem Feld gegeben ist. Einen brauchbaren Anhaltspunkt für den relativen strategischen Wert geben folgende Zahlen:

- Bauer 1
- Läufer 3
- Springer 3
- Turm 5
- Dame 10

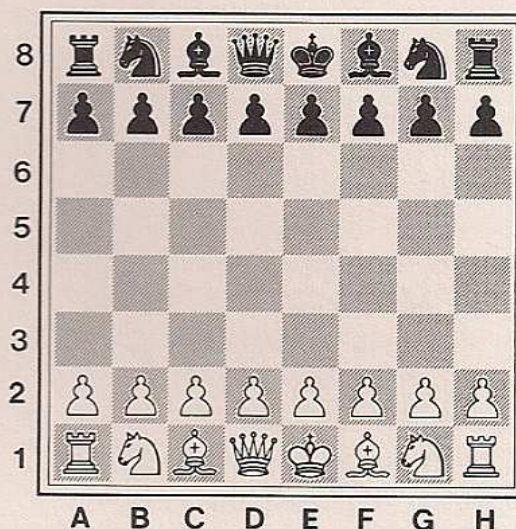
Der König kann nicht bewertet werden, denn er spielt eine spezielle Rolle, auf die später eingegangen wird. Diese Werte sind nur als Richtwerte aufzufassen und gelten nicht absolut. Es ist sehr wohl möglich, ein Spiel zu gewinnen, auch wenn die gesamte Stärke

der eigenen Steine geringer veranschlagt wird als die des Gegners. Viel hängt ab von der strategischen Position der Steine und/oder von ihrer Bewegungsfreiheit.

Die in dieser Einführung verwendeten Symbole sind international anerkannt und werden in der gesamten modernen Schachliteratur verwendet.

Die am häufigsten verwendeten Steine, die auch von der FIDE, der internationalen Schachföderation, für Turniere vorgeschrieben sind, wurden vom Engländer Howard Staunton (1810-1874) entworfen.

AUFSTELLUNG DER STEINE



Zu Beginn einer Partie werden die Steine nach der obigen Abbildung aufgestellt.

Weiss, erste Reihe (von links nach rechts):

Turm, Springer, Läufer, Dame, König, Läufer, Springer, Turm. Die zweite Reihe wird ausschliesslich von Bauern belegt.

Als Faustregel gilt, dass die Dame immer auf einem Feld ihrer eigenen Farbe aufgestellt wird. Die schwarze Dame steht also auf schwarzem Feld, die weisse Dame auf weissem Feld.

DER KÖNIG

Der König ist die zentrale Figur im Schachspiel.

Ziel des Spiels ist die Gefangennahme des gegnerischen Königs. Gelingt es Ihnen, so sind Sie Sieger der Partie.

Schach

Wird der König durch einen gegnerischen Stein bedroht, kann sich aber durch eigene Bewegung oder Bewegung eines anderen eigenen Steins von der Bedrohung befreien, so steht er im Schach.

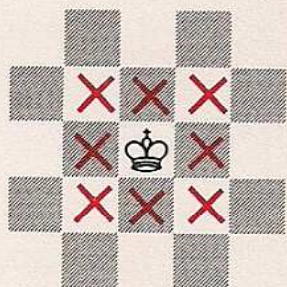
Schachmatt

Kann sich der König auf keinerlei Weise aus der Bedrohung befreien, so ist er „matt“ oder „schachmatt“. Der Gegner hat damit die Partie gewonnen.

Ziehen und Schlagen

Der König darf in beliebiger Richtung bewegt werden, aber pro Zug nur um ein Feld. Dieses Feld darf jedoch nicht von einem eigenen Stein besetzt oder von einem fremden Stein bedroht sein.

Ist das Feld, auf welches der König bewegt wird, von einem gegnerischen Stein besetzt, so kann der König den betreffenden Stein schlagen, sofern dieser nicht durch einen anderen gegnerischen Stein gedeckt oder geschützt ist.



Der König darf in beliebiger Richtung auf ein benachbartes Feld gezogen werden. „In der Reihe“ (seitwärts), „in der Linie“ (vor- oder rückwärts) und diagonal.

Die Rochade

Zu den genannten Bewegungsmöglichkeiten des Königs gibt es eine Ausnahme: die Rochade. Bei der Rochade wird der König um zwei Felder in Richtung des Turms bewegt und der Turm anschliessend auf die andere Seite neben den König gestellt. Dies gilt als ein einziger Zug.

Die Rochade ist jedoch an bestimmte Bedingungen geknüpft:

- Die Felder zwischen König und Turm müssen frei sein.
- Weder König noch Turm dürfen vorher im Lauf der Partie bewegt worden sein.
- Die Rochade ist verboten, wenn der König im Schach steht, wenn er durch die Rochade ins Schach gestellt würde, wenn zwischen König und Turm ein gegnerischer Stein steht oder wenn eines der Felder zwischen König und Turm von einem gegnerischen Stein bedroht ist.

Die Rochade ist nach beiden Seiten möglich.

Kleine Rochade:

Schritt 1

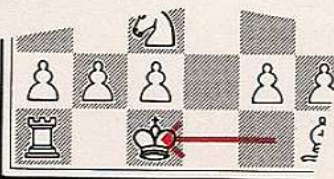


Schritt 2

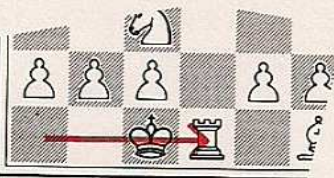


Grosse Rochade

Schritt 1



Schritt 2



Aus zwei Gründen kann die Rochade im Laufe des Spiels sehr wichtig sein. Erstens handelt es sich um einen Verteidigungszug, der den König in eine Stellung bringt, wo er viel besser geschützt ist als in der oft geöffneten Mitte der Reihe. Zweitens hat der Zug aber auch einen offensiven Charakter, denn er ermöglicht das Zusammenspiel der beiden Türme, die nach der Rochade unter gegenseitiger Deckung wirken können.

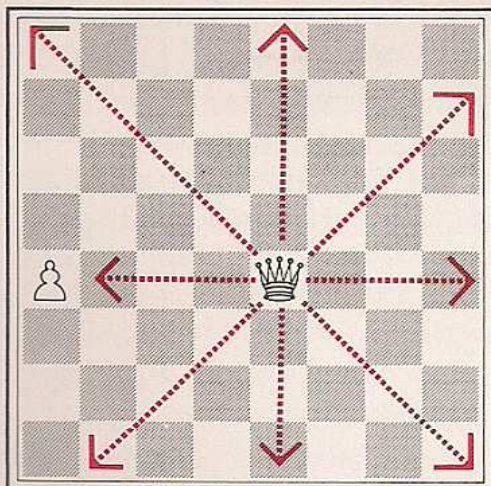
(Siehe auch Ziehen und Schlagen des Turms.)

DIE DAME

Wie bereits angedeutet ist die Dame die stärkste Figur auf dem Brett und rangiert im Wert unmittelbar hinter dem König. Wird Ihre Dame vom Gegner geschlagen, so bedeutet das einen empfindlichen Verlust, aber noch nicht unbedingt die Niederlage.

Ziehen und Schlagen

Die Kampfstärke der Dame liegt darin, dass sie in jeder beliebigen Richtung über beliebige Distanz bewegt werden kann, sofern kein Hindernis ihre Bewegungsfreiheit begrenzt.



Zwei solche Hindernisse sind denkbar:

- **Ein Stein der eigenen Farbe**

In diesem Fall darf sie auf jedes Feld zwischen ihrer ursprünglichen Stellung und dem betreffenden Stein ziehen.

- **Ein Stein der gegnerischen Farbe**

In diesem Fall kann sie den gegnerischen

Stein schlagen, indem sie sich auf dessen Feld stellt und den gegnerischen Stein aus dem Spiel wirft.

DER TURM

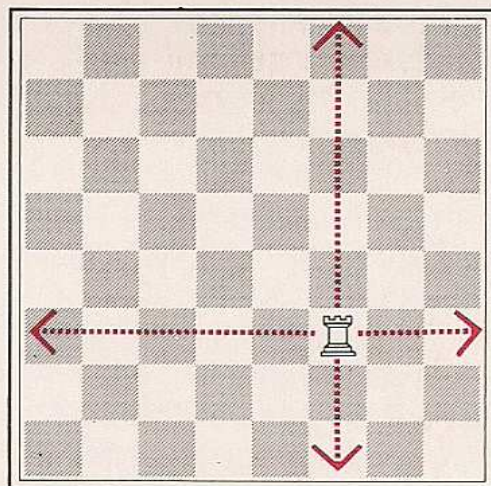
Der Turm gilt als zweitstärkste Figur nach der Königin. Zu Beginn der Partie stehen die Türme auf den Randfeldern der ersten Reihe auf Ihrer Seite des Bretts.

Ziehen und Schlagen

Der Turm darf über beliebige Distanz seitwärts (in der Reihe) oder vor- und rückwärts (in der Linie) gezogen werden, sofern kein Hindernis seine Bewegungsfreiheit begrenzt.

Handelt es sich bei dem Hindernis um einen gegnerischen Stein, so kann der Turm diesen schlagen und an seine Stelle gesetzt werden.

Die einzige Ausnahme zu diesen Bewegungen ist die Rochade, die bereits beim König beschrieben wurde. Der Vorteil der Rochade besteht darin, dass die beiden Türme sich nachher gegenseitig in der Reihe decken können, was ihnen im Spiel eine besondere Stärke verleiht.



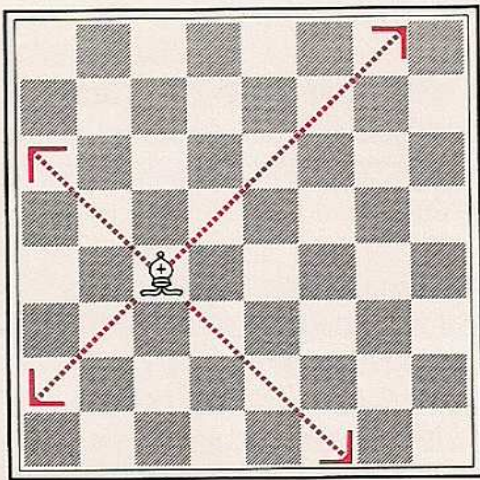
Der Turm darf über beliebige Distanz seitwärts, vorwärts oder rückwärts ziehen.

DER LÄUFER

Ziehen und Schlagen

Der Läufer kann über beliebige Distanz in diagonalen Richtung gezogen werden, solange sich ihm kein Hindernis in den Weg stellt. Steht in der Diagonale ein Stein der eigenen Farbe, so kann der Läufer nur bis auf das vor diesem Stein liegende Feld gezogen werden.

Wird das Hindernis von einem gegnerischen Stein gebildet, so kann der Läufer diesen schlagen, indem er ihn vom Brett entfernt und seine Stelle einnimmt.



Der Läufer darf über beliebige Distanz in diagonalen Richtung gezogen werden, sofern die Diagonale nicht durch einen anderen Stein blockiert ist.

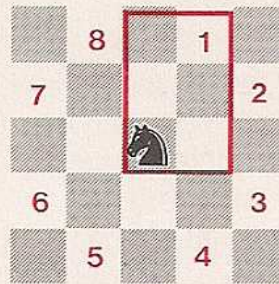
DER SPRINGER

Der Springer ist eine besonders interessante Figur im Schachspiel, und zwar aus folgendem Grund: Er führt eine recht eigenartige Bewegung aus, die es ihm als einziger Figur des Schachspiels erlaubt, andere Steine zu überspringen, und zwar eigene ebenso wie gegnerische.

Ziehen und Schlagen

Anders als alle anderen Steine zieht der Springer nicht in gerader Richtung, sondern beschreibt einen L-förmigen Rösselsprung. Am besten lässt sich dieser beschreiben, wenn wir den Springer in die Ecke eines imaginären Rechtecks aus 2x3 Feldern stellen. Der Springer zieht in

beliebiger Richtung immer in die entgegengesetzte Ecke des imaginären Rechtecks.



Aus Gründen der Übersichtlichkeit haben wir in diesem Diagramm nur eines der möglichen Rechtecke dargestellt, doch darf der Springer seine Bewegung in jeder beliebigen Richtung ausführen. Der Springer kann also acht verschiedene Züge ausführen, sofern die entsprechenden Zielfelder frei sind.

Wir haben bereits erwähnt, dass der Springer über andere Steine hinweg springen darf.

Befindet sich auf seinem Zielfeld ein gegnerischer Stein, so kann er diesen schlagen, indem er sich an dessen Stelle setzt.

DER BAUER

Auch wenn der Bauer von allen Steinen den kleinsten Stärkewert besitzt, so ist er dennoch ein äußerst interessanter Stein im Schachspiel. Der Verlust eines einzigen Bauern kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Ziehen des Bauern

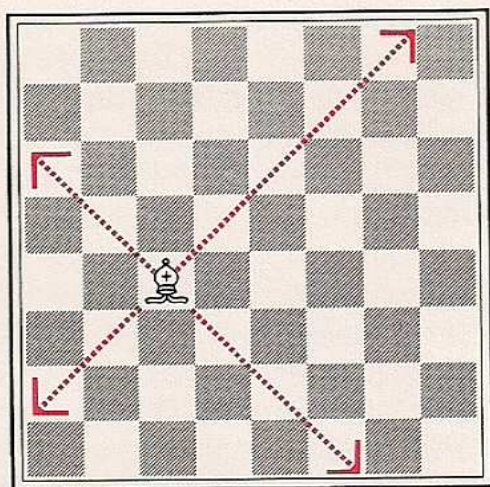
Der Bauer kann im Prinzip nur vorwärts gezogen werden, und zwar um ein Feld pro Zug. Befindet er sich noch in der ursprünglichen Anfangsstellung in der zweiten Reihe, so kann er wahlweise um ein oder zwei Felder vorwärts gezogen werden.

DER LÄUFER

Ziehen und Schlagen

Der Läufer kann über beliebige Distanz in diagonalen Richtung gezogen werden, solange sich ihm kein Hindernis in den Weg stellt. Steht in der Diagonale ein Stein der eigenen Farbe, so kann der Läufer nur bis auf das vor diesem Stein liegende Feld gezogen werden.

Wird das Hindernis von einem gegnerischen Stein gebildet, so kann der Läufer diesen schlagen, indem er ihn vom Brett entfernt und seine Stelle einnimmt.



Der Läufer darf über beliebige Distanz in diagonalen Richtung gezogen werden, sofern die Diagonale nicht durch einen anderen Stein blockiert ist.

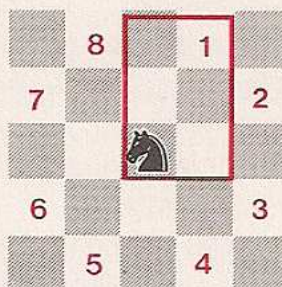
DER SPRINGER

Der Springer ist eine besonders interessante Figur im Schachspiel, und zwar aus folgendem Grund: Er führt eine recht eigenartige Bewegung aus, die es ihm als einziger Figur des Schachspiels erlaubt, andere Steine zu überspringen, und zwar eigene ebenso wie gegnerische.

Ziehen und Schlagen

Anders als alle anderen Steine zieht der Springer nicht in gerader Richtung, sondern beschreibt einen L-förmigen Rösselsprung. Am besten lässt sich dieser beschreiben, wenn wir den Springer in die Ecke eines imaginären Rechtecks aus 2x3 Feldern stellen. Der Springer zieht in

beliebiger Richtung immer in die entgegengesetzte Ecke des imaginären Rechtecks.



Aus Gründen der Übersichtlichkeit haben wir in diesem Diagramm nur eines der möglichen Rechtecke dargestellt, doch darf der Springer seine Bewegung in jeder beliebigen Richtung ausführen. Der Springer kann also acht verschiedene Züge ausführen, sofern die entsprechenden Zielfelder frei sind.

Wir haben bereits erwähnt, dass der Springer über andere Steine hinweg springen darf.

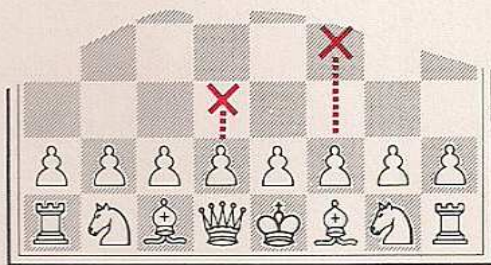
Befindet sich auf seinem Zielfeld ein gegnerischer Stein, so kann er diesen schlagen, indem er sich an dessen Stelle setzt.

DER BAUER

Auch wenn der Bauer von allen Steinen den kleinsten Stärkewert besitzt, so ist er dennoch ein äußerst interessanter Stein im Schachspiel. Der Verlust eines einzigen Bauern kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Ziehen des Bauern

Der Bauer kann im Prinzip nur vorwärts gezogen werden, und zwar um ein Feld pro Zug. Befindet er sich noch in der ursprünglichen Anfangsstellung in der zweiten Reihe, so kann er wahlweise um ein oder zwei Felder vorwärts gezogen werden.

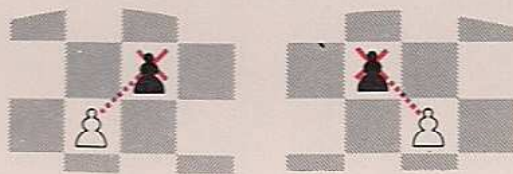


Der Bauer darf um ein Feld vorwärts gezogen werden. Aus der ursprünglichen Anfangsstellung darf er je nach Wahl des Spielers um ein oder zwei Felder vorwärts bewegt werden.

Schlagen mit dem Bauern

Während alle anderen Steine schlagen, indem sie ihre normale Bewegung ausführen und die Position der geschlagenen Figur einnehmen, schlägt der Bauer auf besondere Weise.

Er schlägt nicht durch Vorwärtsbewegung, sondern durch Diagonalbewegung nach rechts oder links.



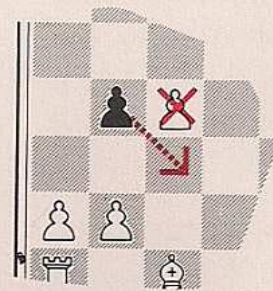
Der Bauer schlägt einen gegnerischen Stein durch eine Diagonalbewegung. Damit kann der Bauer also nicht nur eines, sondern zwei Felder auf dem Brett angreifen!

Schlagen „en passant“

Diese Art des Schlagens heisst wörtlich „Schlagen im Vorbeigehen“. Das bedeutet, dass unter bestimmten Vorbedingungen der Bauer auch einen gegnerischen Stein schlagen kann, der nicht diagonal vor ihm, sondern unmittelbar neben ihm steht.

Das Schlagen „en passant“ gilt jedoch nur für eine bestimmte Situation: wenn ein gegnerischer Bauer einen Doppelschritt gemacht hat, der ihn **unmittelbar** neben den eigenen Bauern bringt. In diesem Fall darf der eigene Bauer den gegnerischen Bauer „en passant“ schlagen, indem er den Doppelschritt des gegnerischen Bauern ignoriert, als ob dieser nur um ein

einziges Feld bewegt worden wäre. Der schlagende Bauer wird also auf das Feld gezogen, das der gegnerische Bauer belegen würde, wenn er nur um ein einziges Feld vorwärtsbewegt worden wäre, und schlägt auf diese Weise den unmittelbar neben ihm stehenden gegnerischen Bauer „en passant“. Diese Art des Schlagens ist nur zulässig, wenn es unmittelbar auf den Doppelschritt des gegnerischen Bauern folgt.



Der weisse Bauer wurde um zwei Felder vorgeschoben. Der schwarze Bauer schlägt den weissen „en passant“.

Verwandlung des Bauern

Wenn ein Bauer das entgegengesetzte Ende des Bretts erreicht hat, so kann er verwandelt werden. Das bedeutet, dass der Bauer durch eine beliebige Figur höheren Werts ersetzt werden darf. Meist wird er in eine Dame verwandelt, so dass der betreffende Spieler unter Umständen über zwei Damen gleicher Farbe verfügen kann.

Aus strategischen Erwägungen heraus kann der Spieler aber auch zum Schluss kommen, den Bauern lieber in einen Turm, einen Springer oder einen Läufer zu verwandeln. Niemals aber kann der Bauer in einen König verwandelt werden. Kein Spieler darf mehr als einen König besitzen.



Ein Bauer erreicht das entgegengesetzte Ende der Linie und wird in eine Dame verwandelt.

NOTIERUNG

Die Schachnotation ist aus einer Reihe von Gründen wichtig. Erstens lässt sich damit eine Partie Zug für Zug aufschreiben, so dass sie später analysiert werden kann.

Wir haben bereits auf die breite Auswahl an Schachliteratur hingewiesen, die von Buchhandlungen und Bibliotheken angeboten wird. Sie können viel über dieses faszinierende Spiel lernen, indem Sie die Partien und Theorien der grossen Schachmeister studieren. Dazu ist es aber notwendig, die anerkannte Schachnotation zu kennen.

Videopac-Schach verwendet die weithin anerkannte „algebraische Notation“. Bei dieser Notation wird jeder Zug bezeichnet durch die Koordinaten des Ausgangsfelds und die Koordinaten des Zielfelds.

Diese Koordinaten bestehen aus einem Buchstaben, der die Linie bezeichnet, und einer Zahl, die die Reihe bezeichnet. Zur Identifikation der gezogenen Figur wird den Zugkoordinaten die Initialie des Steins vorangestellt:

K für König
D für Dame
T für Turm
L für Läufer
S für Springer

Eine Ausnahme bildet der Bauer, dessen
Initiale weggelassen wird.

Wird ein gegnerischer Stein geschlagen, so steht anstelle des Bindestrichs zwischen den Koordinaten ein x.

Die kleine Rochade wird durch „0-0“ gekennzeichnet, die grosse Rochade durch „0-0-0“.

Ein als besonders stark oder interessant gewerteter Zug wird durch ein Ausrufzeichen, ein schwacher oder

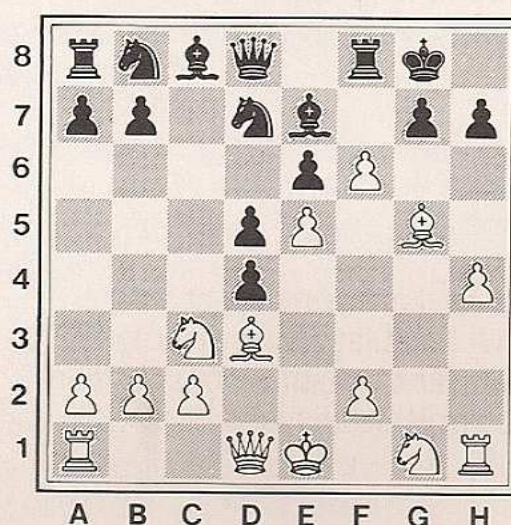
zweifelhafter Zug durch ein Fragezeichen gekennzeichnet.

Ein Schachgebot wird durch ein Kreuz (+) gekennzeichnet, ein Matt durch zwei Kreuze (++).

Ein Beispiel

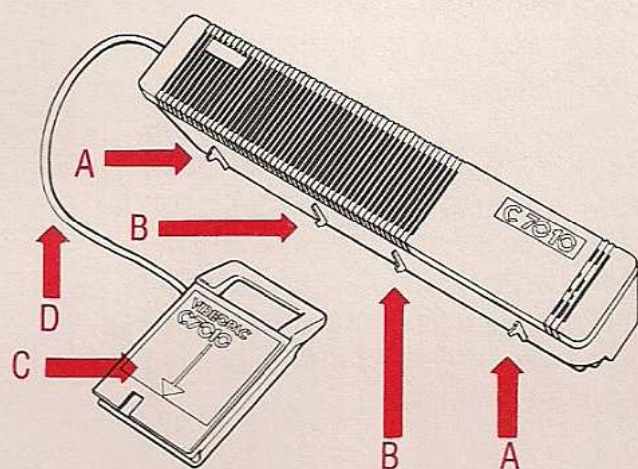
1. e2-e4	e7-e6
2. d2-d4	d7-d5
3. Nb1-c3	Ng8-f6
4. Bc1-g5	Lf8-e7
5. e4-e5	Nf6-d7
6. h2-h4	0-0
7. Bf1-d3	f7-f5
8. g2-g4	c7-c5
9. g4-f5	c5-d4
f5-f6	

Nach diesen Zügen ergibt sich auf dem Brett folgende Situation:



ANSCHLUSS DES VIDEOPAC-SCHACH

Der Anschluss des Videopac-Schachmoduls C7010 an den Basiscomputer ist sehr einfach zu bewerkstelligen.

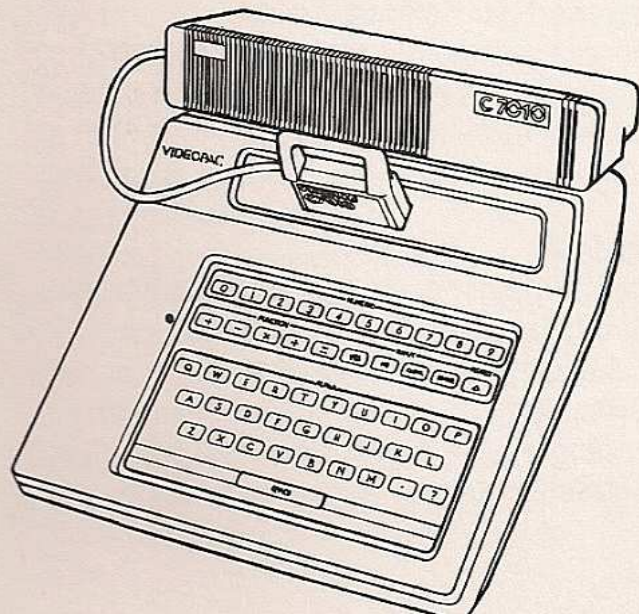


1. Ansätze (A) in die äussersten Schlitze (rechts und links) an der Rückseite des Computers einführen.
2. Modul aufwärts schieben, bis die beiden anderen (B) Ansätze ebenfalls in die Schlitze fallen.
3. Kassette (C) in die Konsole einlegen.

Das Kabel (D) verbindet den Basiscomputer mit den Mikroprozessoren des Moduls. Ausserdem versorgt es den Modul auch mit elektrischem Strom.

P.S.

Die gleichen Schritte sind im wesentlichen zu befolgen, wenn der Modul C7010 an andere Typen von Videopac-Konsolen angeschlossen werden sollen.



SPIELANLEITUNG FÜR VIDEOPAC-SCHACH

Videopac-Computer und Schachmodul sind mit hochkomplexen Mikroschaltungen ausgerüstet. Eine ständige gute Verbindung zwischen den Mikroprozessoren ist daher von äusserster Wichtigkeit. Es ist unbedingt nötig, die Tasten sehr sorgfältig und ohne Hast zu betätigen.

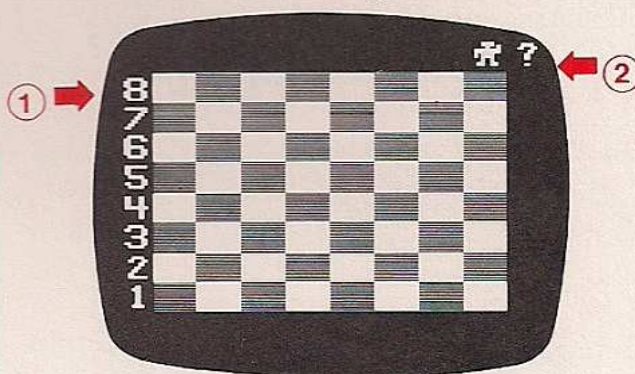
IMMER zuerst RESET drücken.

Es ist gut möglich, dass Ihr Bildschirm den Text „SELECT GAME“ anzeigt, ohne dass die Taste gedrückt wurde. Auch in diesem Fall muss unbedingt zuerst die RESET-Taste gedrückt werden.

Der Text „SELECT GAME“ erscheint auf dem Bildschirm.

Anschliessend wird Taste 1 gedrückt.

Ihr Bildschirm zeigt jetzt ein Schachbrett aus schwarzen und hellgrauen Feldern.



1. Auf der linken Seite unmittelbar neben dem Brett sehen Sie eine senkrechte Reihe von gelben Zahlen, eine für jede Reihe, wobei die unterste Reihe die Zahl 1 erhält.

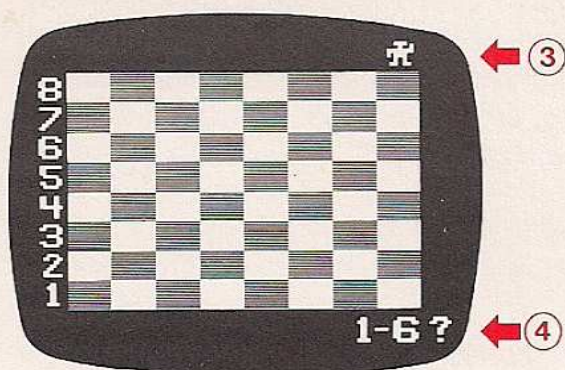
P.S.

Bei gewissen Empfängern ist die Zahlenreihe nicht vollständig sichtbar, was jedoch keine allzugrossen Probleme beim Spiel stellen dürfte. Es handelt sich jedenfalls nicht um einen Fehler Ihres Videopac.

2. In der rechten oberen Ecke erscheint eine kleine weisse Figur mit einem blauen Fragezeichen. Damit fragt der Computer, ob Sie mit Weiss oder Schwarz spielen wollen, d.h. ob Sie eröffnen oder den Computer eröffnen lassen möchten.

Wollen Sie mit Weiss spielen, drücken Sie die Taste „YES“.
Wollen Sie mit Schwarz spielen, drücken Sie die Taste „NO“.

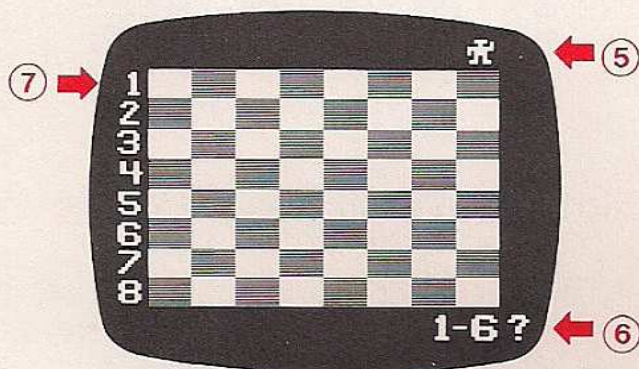
1. Fall: Sie spielen mit Weiss.



3. Das blaue Fragezeichen ist verschwunden, die kleine weiße Figur bleibt. Der Computer bestätigt, dass Sie mit Weiss spielen werden.

4. In der rechten unteren Ecke erscheint die Anzeige „1 – 6?“. Damit fragt der Computer, mit welcher Spielstärke Sie spielen wollen.

2. Fall: Sie spielen mit Schwarz



5. Das blaue Fragezeichen ist verschwunden. Die kleine Figur ist jetzt dunkelgrau, um zu bestätigen, dass Sie mit Schwarz spielen werden. Bei Spielbeginn wird also der Computer den Eröffnungszug (mit Weiss) ausführen.

6. Der Computer fordert Sie auf, die Spielstärke zu wählen.

7. Am linken Rand des Bretts erscheinen jetzt die Bezeichnungen der Reihen in umgekehrter Folge, also Reihe 1 zuoberst.

Dies soll Ihnen die Orientierung erleichtern und die internationale Notation ermöglichen, bei welcher Weiss immer auf den Reihen 1 und 2 beginnt. Für Sie ist es natürlich viel leichter, von unten nach oben zu spielen statt umgekehrt.

Wahl der Spielstärke

Diese hängt von Ihrer Fertigkeit im Schachspiel ab.

Der Computer kann bis zu sechs Züge im Voraus planen. Das bedeutet, dass der Computer jeden möglichen Zug in Betracht zieht und dessen mögliche Folgen im Laufe der folgenden 5 Züge berechnet, indem er die Antworten des Gegners analysiert.

In der Eröffnungsphase ist das noch relativ einfach, doch im Lauf des Spiels wird es mit jedem Zug komplizierter.

Um das Videopac-Schach interessanter und spannender zu machen, variiert der Computer seine Eröffnungszüge ebenso wie die Antworten auf Ihre Züge.

Wenn man annimmt, dass jede neue Situation im Durchschnitt 30 neue Möglichkeiten eröffnet, so muss der Computer auf der 6-Zug-Stufe bei jedem einzelnen Zug $30 \times 30 \times 30 \times 30 \times 30 \times 30 = 7\,290\,000\,000$ neue Situationen in Betracht ziehen und bewerten, bevor er sich für einen Zug entscheidet.

Wählen Sie eine Spielstärke unter 6, so reduziert der Computer seine Vorausplanung um einen oder mehrere Züge. Daraus ergibt sich, dass er weniger stark zu spielen imstande ist, dafür aber schneller „denkt“.

Stufe 2

Der Computer plant zwei Züge im Voraus. Er führt seine Züge innert etwa 10 Sekunden nach Ihrem Zug aus. Diese Stufe entspricht dem Können des Anfängers. Sie eignet sich auch für Blitzschach.

Stufe 3

Der Computer plant drei Züge im Voraus. Die durchschnittliche Antwortzeit liegt bei etwa 1 Minute. Auch diese Stufe entspricht noch dem Niveau eines Anfängers.

Stufe 4

Der Computer plant vier Züge im Voraus (durchschnittliche Antwortzeit ca. 10 min). Diese Stufe kann als geeignetes Niveau für den hoffnungsvollen Schachschüler betrachtet werden.

Stufe 5

Der Computer plant 5 Züge im Voraus (durchschnittliche Antwortzeit ca. 20 min). Auf dieser Stufe ist der Computer in der Lage, fast jedes mögliche Matt in zwei Zügen zu ermitteln. Stufe 5 ist nur für erfahrene Schachspieler geeignet.

Stufe 6

Auf dieser Stufe spielt der Computer sein ganzes Können aus. Er ist in der Lage, fast jedes mögliche Matt in drei Zügen zu ermitteln.

Dieses Niveau eignet sich nur für gute Schachspieler. Es entspricht dem Können eines Spielers im Bereich von 1650 Punkten nach der Elo-Wertung.

P.S.

Die Elo-Wertung wurde von einem amerikanischen Professor für theoretische Physik, Arpad Elo, ausgearbeitet und von der FIDE im Jahr 1972 übernommen.

Stufe 1

Diese Stufe stellt eine Simulation der Turnierpartie dar, da sich der Computer für seine Züge eine Zeitlimite setzt. Zwar wird er nach Möglichkeit 6 Züge im Voraus planen, doch die Bewertungsphase wird zeitlich eingeschränkt, so dass der Computer innert einer gesamten Bedenkzeit von 1 Stunde etwa 30 Züge ausführt. Ein sehr angenehmes Tempo für einen erfahrenen Spieler gegen einen dennoch ganz ausgezeichneten Gegner. Allgemein gesprochen ist Stufe 1 komplexer als Stufe 4.

Wahl der Spielstärke

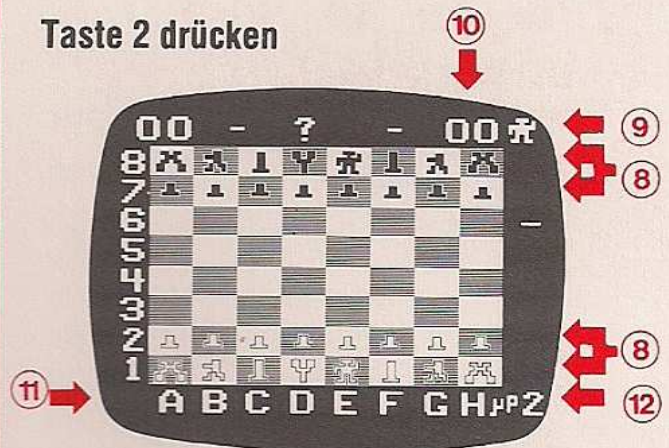
Sie wählen die Spielstärke durch Drücken der entsprechenden Zahl auf der Tastatur Ihrer Videopac-Konsole.

Nun ist der Computer bereit, Ihre Herausforderung anzunehmen.

P.S.

Wir nehmen beispielshalber an, Sie spielen mit Weiss und haben Stufe 2 gewählt.

Taste 2 drücken



8. Jetzt erscheinen die Steine auf dem Brett. Sie werden sofort feststellen, dass die erscheinenden Figuren sich unterscheiden von den üblichen Symbolen in der Schachliteratur (siehe Einführung) oder von den verbreiteten Staunton-Figuren.

Nehmen Sie sie kurz unter die Lupe und Sie werden feststellen, dass sie sich in kürzester Zeit an die Videopac-Schachsymbole gewöhnen.

So sehen die Videopac-Schachfiguren aus:



König



Dame



Turm



Springer



Läufer



Bauer

9. Die kleine weiße Figur in der oberen Ecke blinkt, um anzuzeigen, dass Sie am Zug sind. In diesem Fall geben Sie Ihren Eröffnungszug ein.

P.S.

Spielt der Computer mit Weiss, so bleibt die kleine Figur stehen, ändert aber ihre Farbe zu grau. Der Computer macht seinen ersten Zug, worauf die graue Figur zu blinken beginnt, um anzuzeigen, dass jetzt Sie am Zug sind, und zwar mit Schwarz.

10. Der Computer führt hier Buch über die Anzahl der durchgeführten Züge. Nach Übereinkunft wird im Schach gezählt, wieviele Züge **BEIDE** Spieler gemacht haben. Auch Videopac bedient sich dieser Zählweise.

11. Direkt unter dem Schachbrett sehen Sie eine Reihe von Grossbuchstaben, von denen jeder einer Linie (senkrechten Felderreihe) zugeordnet ist. Die Buchstaben gehen von A bis H.

P.S.

Spielen Sie mit Schwarz, so erscheinen diese Buchstaben im umgekehrter Reihenfolge, weil in diesem Fall das Brett umgedreht worden ist.

12. In der rechten unteren Ecke erscheint „uP“ in grauer Farbe, gefolgt von einer roten Zahl 2.

„uP“ repräsentiert den Computer und erfüllt die gleichen Funktionen wie die kleine weiße Figur oben auf dem Bildschirm. Es blinkt, während der Computer seinen nächsten Zug berechnet.

P.S.

Wenn der Computer mit Weiss spielt, erscheinen diese Symbole in Weiss.

Die rote „2“ bestätigt, dass Sie Videopac-Schach auf Stufe 2 spielen.

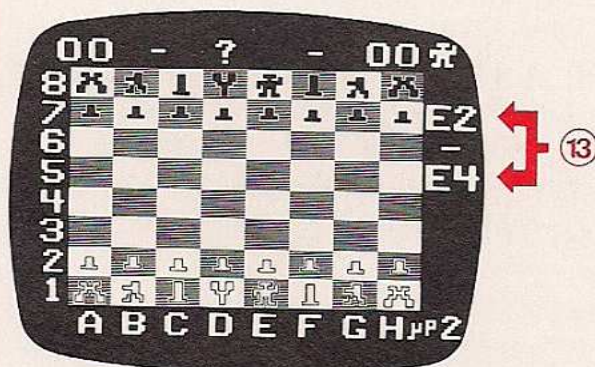
Ziehen der Steine

Um einen Stein zu ziehen, tasten Sie zuerst die Koordinaten des betreffenden Steins ein, wobei Sie mit dem Buchstaben für die Linie anfangen.

Anschliessend tasten Sie die Koordinaten des Feldes ein, auf welches sie den Stein ziehen möchten.

Nehmen wir an, sie wollen das Spiel mit einem Doppelschritt des Königsbauern eröffnen.

Ihre Eingabe: E2 E4



13. Die eingegebenen Koordinaten werden in Grün auf der rechten Seite. Der Computer führt Ihren Zug nicht sofort aus, sondern gibt Ihnen Gelegenheit, zu prüfen, ob Sie die richtigen Koordinaten eingegeben haben.

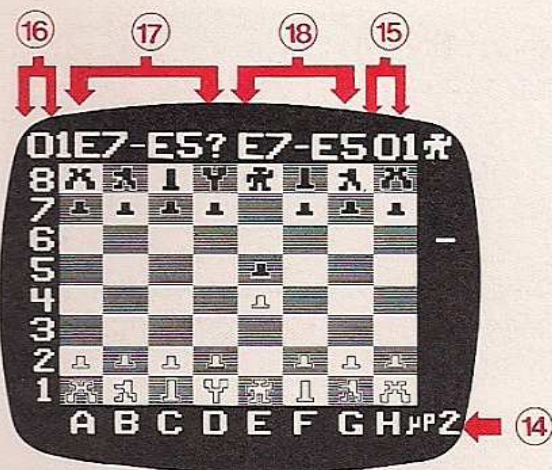
Falls Sie feststellen, dass Sie einen Fehler gemacht haben, können Sie ihn korrigieren. Löschen Sie die Koordinaten durch Drücken von CLEAR bis die falschen Koordinaten verschwinden.

Bis zu diesem Zeitpunkt können Sie auch Ihren Zug zurücknehmen, falls Sie einen anderen wählen möchten.

Anschliessend geben Sie die korrekten Koordinaten ein.

Um Ihren Zug endgültig auszuführen, drücken Sie ENTER.

Nach diesem Tastendruck ist Ihre Zugwahl endgültig, und wie im richtigen Turnierschach haben Sie keine Möglichkeit mehr, den Zug zurückzunehmen.



Fehlerhafte oder unerlaubte Züge

Es kann vorkommen, dass Sie einen Fehler begehen und z. B. die Koordinaten eines eingeschlossenen Steins eingeben oder ein Zielfeld, das bereits von einer Ihrer eigenen Steine besetzt ist. Oder Sie haben einen Zug eingegeben, den Ihr Stein gar nicht ausführen kann oder der Ihren König einer direkten Bedrohung aussetzen würde.

In diesem Fall weigert sich der Computer, den Zug auszuführen und gibt stattdessen ein kurzes, summendes Warnsignal von sich. Die eingegebenen Koordinaten verschwinden automatisch vom Bildschirm, und Sie müssen neu anfangen.

Wenn Ihr Zug vollendet ist, verschwinden die Koordinaten vom Bildschirm.

14. Das graue Computersymbol beginnt zu blinken, um anzuzeigen, dass der Computer seinen Gegenzug ausführen wird. Auf Stufe 2 dauert das nur einen kurzen Moment.

15. Der „Zugzähler“ hat registriert, dass das erste Zugpaar in Ausführung begriffen ist.

Sie können den „Denkprozess“ des Computers verfolgen.

Ein interessantes Merkmal des Videopac-Schach ist die Möglichkeit, den Denkprozess des Computers zu verfolgen, während er seinen nächsten Zug plant.

16. Die blaue Figur in der linken oberen Ecke gibt die Anzahl Züge an, die der Computer noch berechnen muss.

17. Die roten Koordinaten links vom Fragezeichen geben an, welchen Zug der Computer gerade in Betracht zieht.

18. Die roten Koordinaten auf der rechten Seite geben den besten Zug an, den der Computer bis zu diesem Zeitpunkt gefunden hat.

Wenn der blaue Zähler „01“ erreicht hat, führt der Computer den gemäss 18 angezeigten Zug aus.

Dies geschieht während des ganzen Spiels. Sie werden den Nutzen dieser sehr wichtigen Funktion rasch erkennen. Im Verlauf des Spiels können nämlich sehr komplexe Situationen entstehen. Bei einer normalen Schachpartie können Sie den Gegner bei der Ausführung seines Zugs beobachten und den Zug leicht verfolgen. Der Computer hingegen (besonders auf der schnellen Stufe 2) führt seine Züge sehr rasch und fast unerwartet aus. Sie können den Zug des Computers daher jederzeit anhand der angezeigten Koordinaten überprüfen.

P.S.

Auf Stufe 2 ist der Denkprozess nicht leicht zu verfolgen. Sie erhalten davon einen viel besseren Eindruck auf Stufe 3 oder 4, bei denen der Computer mehr Zeit zur Prüfung der verschiedenen Zugmöglichkeiten aufwendet.

Rochade

- Kleine Rochade: „00“ eingeben (2 x Otto, **nicht** 2 x Null!) Anschliessend ENTER drücken.
- Grosse Rochade: „000“ eingeben (3 x Otto, **nicht** 3 x Null!) Anschliessend ENTER drücken.

Vorsicht

Bei der Eingabe der Rochade muss die 0-Taste eindeutig betätigt werden. Zählen Sie, wieviel mal Sie drücken, besonders wenn die Situation sowohl eine kleine wie eine grosse Rochade erlauben würde!

P.S.

Wenn der Computer rochiert hat, wird dies nicht durch „00“ oder „000“ symbolisiert, sondern nur durch die Koordinaten des Turmzugs.

Schlagen

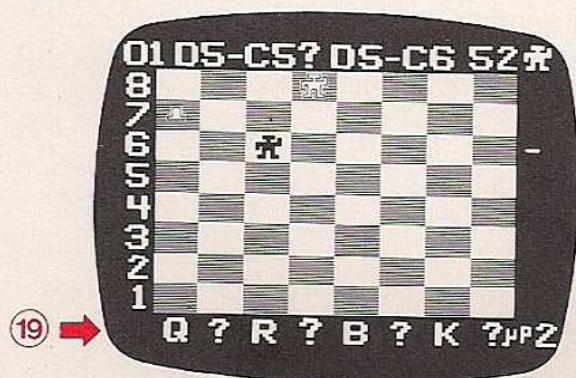
Wollen Sie einen gegnerischen Stein schlagen, so geben Sie einfach die entsprechenden Koordinaten ein, wie wenn es sich um einen normalen Zug handeln würde.

Schlagen „en passant“

Ziehen Sie Ihren schlagenden Bauern auf das Feld, das der gegnerische Bauer besetzen würde, hätte er nur den einfachen anstatt des Doppelschritts ausgeführt.

Verwandlung

Wenn einer Ihrer Bauern das Feld erreicht hat, wo er verwandelt werden darf, geben Sie die Koordinaten Ihres Verwandlungszugs ein. Dann drücken Sie ENTER.



19 Der Computer wird jetzt fragen, in welche Figur Sie den Bauern verwandeln wollen. Die Buchstaben A bis H, welche die Linien markieren, werden jetzt durch „Q?R?B?K?“ ersetzt.

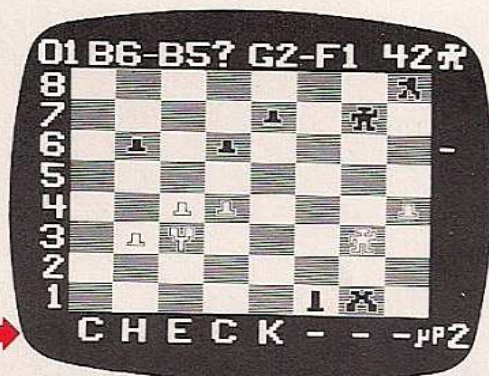
- Q? - Dame (Queen)
- R? - Turm (Rook)
- B? - Läufer (Bishop)
- K? - Springer (Knight)

Drücken Sie die entsprechende Taste auf Ihrer Tastatur.

P.S.

Der Computer verwandelt seine eigenen Bauern automatisch.

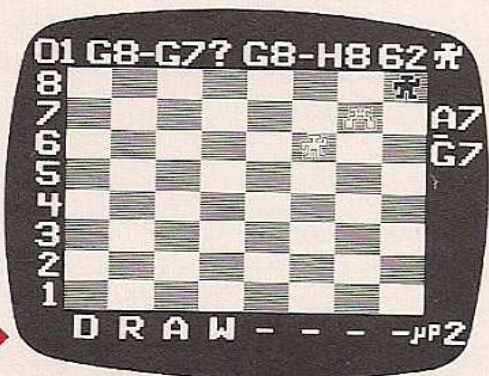
20



Schachgebot

20 Wenn einer der beiden Könige einer direkten Bedrohung ausgesetzt ist, so bestätigt dies der Computer durch die Anzeige „CHECK“. Die Linienkoordinaten sind verschwunden. Wenn Sie sie wieder abrufen wollen, drücken Sie die Taste SPACE. Nehmen Sie jetzt den notwendigen Zug vor, um Ihren König aus dem Schach zu ziehen.

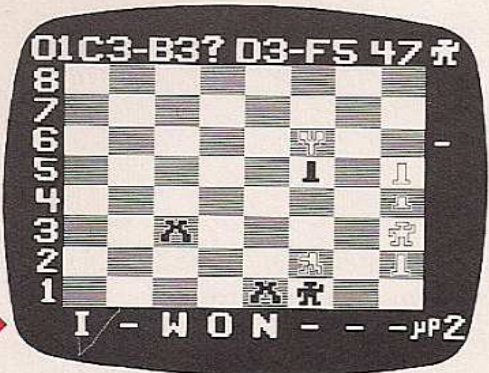
21



Remis

Der Computer ist sehr hartnäckig und akzeptiert ein Remis nur im Fall eines Patt. In diesem Fall sind entweder Sie oder der Computer nicht mehr in der Lage, einen zulässigen Zug auszuführen, obwohl der König nicht im Schach steht. In diesem Fall erscheint der Text „DRAW“ auf dem Bildschirm, und die Partie ist zu Ende. 21

22



Wenn der Computer gewonnen hat

22 Wenn es dem Computer gelungen ist, Sie mattzusetzen, ist die Partie zu Ende, und der Text „I WON“ erscheint auf dem Bildschirm.



Wenn Sie gewonnen haben

23 Früher oder später werden Sie die Genugung und die Freude erleben, den Computer nach hartem und spannendem Kampf besiegt zu haben. Der Computer ist aber sehr hartnäckig und wird niemals eine Niederlage zugeben, bevor Sie den gegnerischen König tatsächlich mattgesetzt haben. Erst dann gibt der Computer auf und zeigt den Text „YOU WON“ an.

Wenn Sie gewonnen haben, sollten Sie zur Abwechslung eine höhere Stufe ausprobieren. Sollten Sie auf Stufe 6 regelmässig gewinnen, dann haben Sie unser Kompliment verdient!

Nach Beendigung einer Partie

Nach Ende einer Partie wird die Tastatur blockiert. Sie kann erst wieder reaktiviert werden, wenn Sie eine neue Partie starten, indem Sie zuerst RESET, dann Taste „1“ usw. drücken, indem Sie die Stromzufuhr kurz unterbrechen oder den Videopac-Schachmodul vom Computer trennen.

Wir wünschen Ihnen viele fesselnde Stunden mit Ihrem Videopac-Schach.

BEACHTUNG

Unterbrechung der Partie

Wenn Sie Videopac-Chess auf Ihrem Familien-TV-Gerät spielen, können Sie die Partie jederzeit unterbrechen, um z.B. das Fernsehprogramm zu verfolgen. Beachten Sie dabei folgende Anweisungen:

1. Trennen Sie nur den Videopac-Computer vom TV-Gerät.

2. Lassen Sie den Computer mit dem Videopac-Schachmodul an die Netzversorgung angeschlossen!

In diesem Fall bleibt die letzte Spielstellung in den Mikroprozessoren gespeichert.

Die Partie wird auf folgenden Weise wieder aufgenommen:

3. Trennen Sie das Antennenkabel vom TV-Gerät.

4. Schliessen Sie den Videopac-Computer wieder an das TV-Gerät an.

5. Wählen Sie den für Videopac reservierten Kanal und auf dem Bildschirm erscheint die zuletzt erreichte Stellung.

DRÜCKEN SIE NICHT DIE RESET-TASTE!

GLI SCACCHI

Scienziati e storici, nel corso degli anni hanno discusso delle origini del gioco degli scacchi.

Oggi generalmente si crede che il gioco abbia avuto origine in India, dove fu sviluppato dai monaci Buddisti come tranquilla e piacevole alternativa durante un periodo di guerra. Ci vuole poca immaginazione, anche oggi, per riconoscere la similarità tra il gioco degli scacchi ed una battaglia tra due opposti eserciti, ognuno guidato da un Re.

"Tsjatoeranga", il nome originale del gioco, era infatti il nome dato ad un'armata Indiana, formata da fanti, cavalieri, elefanti e carri trainati da cavalli.

Un primo riferimento a "Tsjatoeranga" lo si trova in vari brani dello Sanscrito, scritto dal famoso Bana, famoso poeta alla corte del Re Sriharsha (604 - 647).

Alcuni scienziati hanno dichiarato che il gioco era già conosciuto in India 5 secoli Avanti Cristo!

Il gioco degli SCACCHI, entusiasmante e sofisticato, trovò la sua diffusione nel mondo attraverso i Paesi Arabi. Il termine "scacco matto" per esempio, sembra che derivi dal Persiano "shah mat" il quale significa "il Re è morto".

Gli scacchi, sopravvissuti attraverso i secoli, sicuramente continueranno anche nel futuro a rappresentare un gioco-sfida alla prontezza e alla intelligenza dell'uomo.

SIAMO LIETI DI PRESENTARVI "IL GIOCO DEGLI SCACCHI" PHILIPS

Quando conoscerete il gioco sarete senza dubbio ansiosi di iniziare, quindi Vi suggeriamo di consultare da pag 1 a pag 7 ed incominciate a leggere queste istruzioni a pag 8.

Seguite queste istruzioni attentamente. Trascorrerete delle ore piacevolissime con il gioco degli scacchi.

Se non sapete giocare agli scacchi Vi suggeriamo di leggere prima le regole "base" del gioco e studiarle attentamente prima di sfidare il computer.

Scoprirete, come milioni di persone, prima di Voi, che gli scacchi sono un gioco affascinante con una varietà illimitata di possibilità, tali da impegnarVi per una vita intera!

Noi ci siamo limitati alle regole basi del gioco. Sarebbe poco pratico e presuntuoso da parte nostra tentare di fare un corso completo sul gioco degli scacchi. Potete trovare una vasta scelta di pubblicazioni in merito in una qualsiasi buona libreria. Noi vorremmo raccomandarVi di leggere qualcosa sulla tattica di gioco degli scacchi. Vi aiuterà ad apprezzare meglio il gioco!

La Videopac degli Scacchi Vi offre l'opportunità di praticare il gioco da soli, per fronteggiare poi, con più sicurezza un forte avversario.

* Il concetto strategico della "Videopac Chess" è identico al programma "Gambit" creato da Wim Rens e brevettato dalla Microtrend International B.V.". La Videopac Chess applica tutte le regole riconosciute degli scacchi ad eccezione della ripetizione della mossa "per 3 volte" e della regola della "50 mossa".

ATTENZIONE

Lo speciale modulo della Videopac "Scacchi" contiene delicati e sofisticati microprocessori e un circuito tale, da permettere la realizzazione di innumerevoli situazioni di gioco.

Sebbene la Videopac degli Scacchi sia stata accuratamente sperimentata, Vi è sempre una piccola probabilità che si verifichi una situazione di gioco non prevista per il computer. In tal caso il gioco si bloccherà. Premete il tasto "RESET" e iniziate una nuova partita.

LE REGOLE DEL GIOCO

1. Il giocatore "bianco" ha sempre il privilegio di iniziare il gioco.
2. Lo scopo del gioco è di catturare il Re avversario.
3. Se il Re è minacciato da un giocatore avversario questa situazione è chiamata "Scacco".
4. Se il giocatore in difesa non può muovere il Re o fare qualche altra mossa per rispondere all'attacco, questo è "Scacco matto" ed egli ha perso la partita.

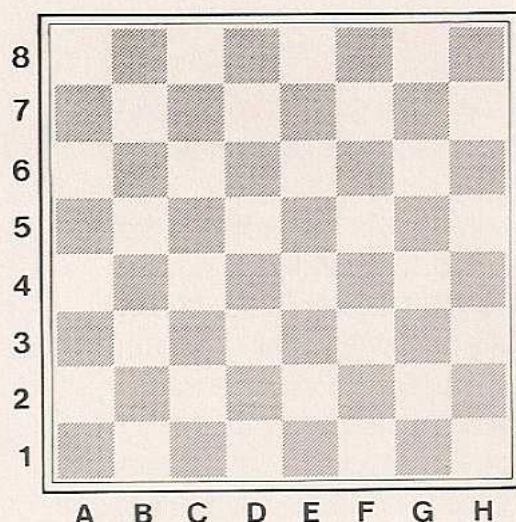
GIOCO IN PAREGGIO

Una partita può finire in pareggio in parecchi modi:

1. **Per mancanza di forze** di entrambi i giocatori. Questo significa che entrambi i giocatori non hanno abbastanza pezzi sulla scacchiera per sperare di ottenere una vittoria.
2. **In caso di stallo.** Si ha una situazione di stallo quando il Re non è direttamente minacciato ma il giocatore in difesa non può fare altre mosse con i suoi scacchi senza esporre il Re ad un attacco diretto.
3. **Scacco perpetuo.** Se uno dei giocatori dimostra che può continuare a "controllare" il Re avversario con ogni mossa, la partita sarà chiusa in pareggio.
4. **Ripetizione delle mosse.** Se tutti i pezzi sulla scacchiera, sia bianchi che neri, appaiono nell'identico punto per 3 volte, ogni giocatore può dichiarare il pareggio.
5. **Regola della 50.a mossa.** Se nessuno dei Pedoni è stato mosso e nessuna cattura è stata effettuata durante 50 mosse consecutive, entrambi i giocatori possono dichiarare la partita. Conclusa in parità.
6. **Per accordo.** Se uno dei giocatori, in qualsiasi momento del gioco, non vede alcuna possibilità di vincere la partita egli può suggerire "il pareggio" al suo avversario il quale può accettare o rifiutare l'offerta e continuare quindi la partita.

N.B.

Con il gioco degli scacchi, al contrario di altri giochi come la Dama, **non Vi è nessun obbligo** di catturare un pezzo avversario.



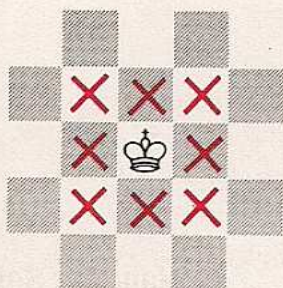
LA SCACCHIERA

Gli scacchi si giocano su di un piano quadrato composto da 64 caselle, divise in 8 file di quadrati l'una. Le caselle sono alternativamente di colore bianco e nero. La scacchiera è messa in modo che entrambi i giocatori abbiano un quadro bianco nell'angolo in basso sul lato destro. Per facilitare la comprensione del gioco ogni casella o è identificata da una lettera o da una cifra, che partano entrambi dall'angolo in basso sul lato sinistro.

I numeri da 1 a 8 sono in verticale e indicano la colonna, mentre le lettere vanno in orizzontale da sinistra verso destra dalla "A" alla "H", indicano la traversa. La casella in basso a sinistra è indicata come A1, mentre la casella in alto nell'angolo di destra è indicata come H8. È norma generale che il giocatore **bianco** giochi dal basso, mentre il suo avversario nero inizi dall'alto della scacchiera.

LE PEDINE

BIANCHI		NERI	
	1 Re		
	1 Regina		
	2 Alfieri		
	2 Cavalli		
	2 Torri		
	8 Pedoni		



Il Re si può muovere di una casella in qualsiasi direzione. "Sulla traversa" (di lato).

"Sulla colonna" (in avanti, indietro e in diagonale).

ARROCCO

Vi è solo un'eccezione alla libertà di movimento del Re. E' chiamata "arrocco". Per intenderci:

Il Re si muove su due caselle verso la Torre (detta anche castello), quindi la Torre si muove verso la casella dall'altro lato del Re.

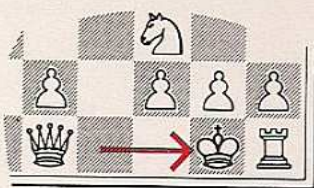
Questa operazione vale una mossa.

Vi sono però parecchie condizioni da rispettare:

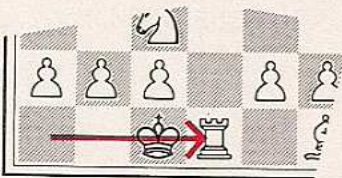
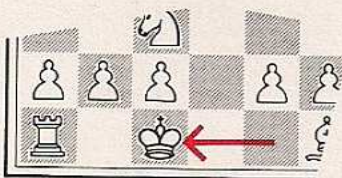
- Tutte le caselle tra la Torre e il Re devono essere libere.
- Può essere fatta soltanto quando nè il Re nè la Torre sono stati mossi dalla loro posizione iniziale di gioco.
- L'Arrocco non è permesso quando il Re è in posizione di "scacco", quando la casella che il Re deve superare è coperta da uno scacco avversario o quando il Re potrebbe esporsi a una posizione di scacco.

L'Arrocco può essere fatto su entrambi i lati della scacchiera.

Arrocco sul lato del Re:



Arrocco sul lato della Regina:



Vi sono due ragioni per le quali la mossa D1 "arrocco" può essere molto importante nel corso della partita.

La prima e la più importante: E' una mossa difensiva che procura un rifugio al Re, in un angolo molto più sicuro che non al centro della linea di base.

L'altro motivo per fare "l'arrocco": quando la mossa ha un carattere di attacco che permette, ad entrambi le torri, di muoversi simultaneamente e coprirsi a vicenda.

(Vedere anche la descrizione "Mosse e cattura" della Torre).

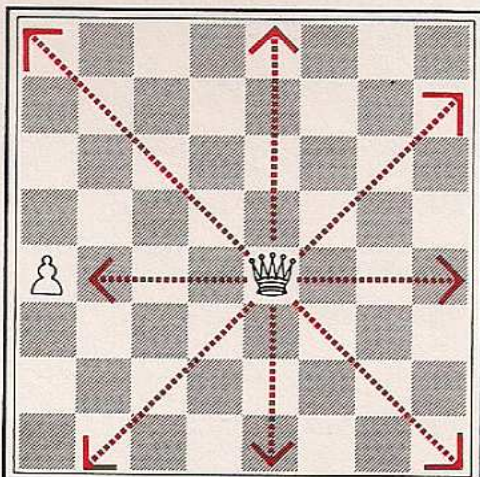
LA REGINA

La Regina come si è visto prima, è la più forte e la più importante pedina della squadra, sconfigge tutti gli altri scacchi ad eccezione del Re.

Se la Regina è catturata dall'avversario il giocatore soffrirà una grave perdita ma non avrà necessariamente perso la partita.

Mossa e cattura

La forza della Regina deriva dalla sua libertà d'azione in qualsiasi direzione e in qualsiasi distanza purchè non incontri qualche ostacolo sulla scacchiera.



Vi sono due possibili ostacoli:

- **Uno scacco della sua stessa squadra**
In quel caso può occupare qualsiasi casella tra la sua posizione originale e quella dell'altro scacco.
- **Uno scacco della squadra avversaria**
In quel caso la Regina può catturare lo scacco occupando la sua posizione e togliendolo dalla scacchiera.

LA TORRE

La Torre (o Castello) è considerata il secondo pezzo più importante, dopo la Regina. Quando inizia la partita troverete le Torri una per ogni angolo sulla Vostra linea di base.

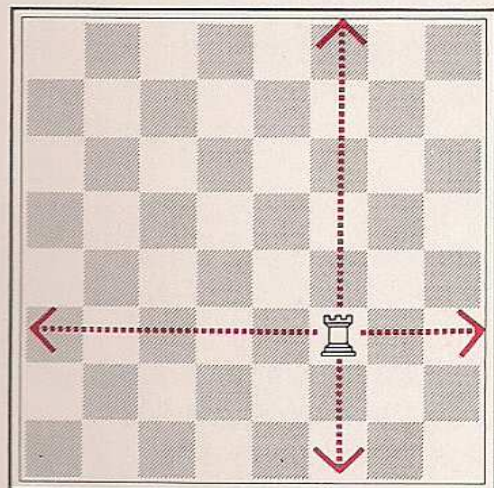
Mosse e cattura

La Torre si può muovere a qualsiasi distanza su entrambi i lati, in avanti e indietro, sia in verticale che in orizzontale, purchè non incontri un ostacolo rappresentato da uno scacco del suo stesso colore.

Se l'ostacolo è uno scacco della squadra avversaria la Torre può catturarlo conquistando la sua posizione.

Il pezzo catturato deve essere eliminato dalla scacchiera.

La sola eccezione è la mossa di "arrocco" come è stata descritta nel paragrafo dedicato al "Re". Uno dei vantaggi dell'"arrocco" è che entrambi le Torri avanzano su una linea coprendosi così l'un l'altra rafforzando la loro posizione nel corso della partita.

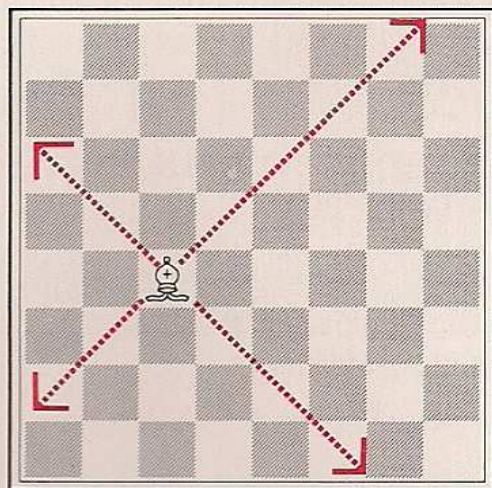


La Torre si può muovere sulla scacchiera a qualsiasi distanza in avanti, all'indietro sia in verticale che in orizzontale.

L'ALFIERE

Mosse e catture

L'Alfiere può percorrere qualsiasi distanza nella scacchiera in linea diagonale finchè non incontra un ostacolo. Se l'Alfiere incontra un pezzo della sua squadra, si deve fermare nella casella che ha raggiunto. Se l'ostacolo è uno scacco della squadra avversaria l'Alfiere può catturare quel pezzo occupandone la posizione, facendolo quindi rimuovere dalla scacchiera.



L'Alfiere può percorrere, solo in linea diagonale, qualsiasi distanza purchè la linea d'azione non sia ostruita da un altro scacco.

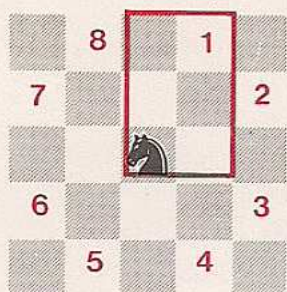
IL CAVALLO

Il Cavallo è un pezzo particolarmente interessante nel gioco degli scacchi per due motivi:

Il Cavallo fa un movimento piuttosto strano ed è il solo pezzo che può superare qualsiasi ostacolo **saltando oltre** sia che lo scacco sia della propria squadra che di quella avversaria.

Mosse e catture

Il Cavallo, al contrario degli altri pezzi, non si muove in linea retta ma con un movimento a forma di "L". Il movimento si spiega più facilmente considerando un rettangolo di due caselle per tre con il Cavallo in un angolo. Egli si muoverà quindi all'angolo opposto in qualsiasi direzione come illustrato nel diagramma seguente:



Per miglior chiarezza vi segnaliamo che uno dei "rettangoli" è stato evidenziato nel diagramma ma che il movimento può essere fatto in qualsiasi direzione. Ciò significa che il Cavallo può coprire tutta l'area e può fare 8 differenti mosse, purché naturalmente abbia lo spazio necessario.

Abbiamo detto che il Cavallo ha la facoltà di saltare oltre gli altri scacchi.

Egli può catturare gli altri pezzi prendendo la loro posizione. Lo scacco catturato è rimosso dalla scacchiera.

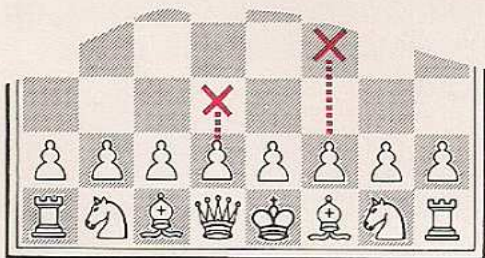
IL PEDONE

Anche se il Pedone ha il più basso valore negli scacchi non deve essere sottovalutato poiché è un pezzo molto importante nella fase del gioco. La perdita di un singolo pedone può determinare l'esito finale di una partita.

Per muovere il Pedone

Il Pedone si può muovere di regola in avanti, una casella alla volta. Vi è una sola eccezione.

Quando si muove per la prima volta dalla sua posizione al Pedone è concesso di avanzare di due caselle.



Il Pedone può avanzare di una casella quando viene mosso dalla sua originale posizione di partenza, il giocatore può scegliere se farlo avanzare di una casella o di due.

La Cattura con il Pedone

Mentre gli altri scacchi catturano continuando le loro mosse e assumendo la posizione dello scacco catturato, il Pedone può catturare in un modo differente. Il Pedone si muove solo in avanti, ma cattura solo in diagonale sia sul lato destro che sul lato sinistro.



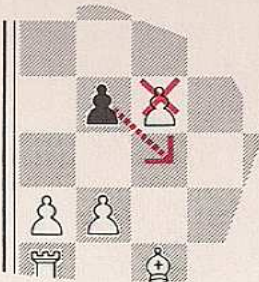
Il Pedone cattura uno scacco avversario con una mossa diagonale. Ciò significa che il Pedone è in grado di attaccare non solo una ma due caselle della scacchiera!

La Cattura "en passant" (passando)

Tradotto letteralmente si intende catturare mentre si sta passando.

Ciò significa che un Pedone può catturare un Pedone avversario che non sia in diagonale ma sulla casella vicino a lui.

Questo si verifica quando un Pedone avversario si muove in avanti di 2 caselle e si trova vicino al Pedone in attacco. In quel caso il Pedone attaccante può catturare "en passant" ignorando il fatto che l'altro Pedone ha fatto la mossa delle due caselle. Quando si muove (**la risposta deve però essere immediata**) dalla posizione che l'altro Pedone avrebbe raggiunto se si fosse mosso di una sola casella egli ha catturato il Pedone avversario "en passant".

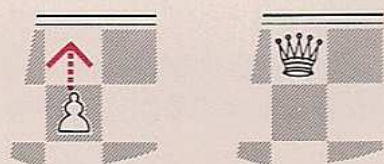


Il Pedone Bianco si è mosso in avanti di 2 caselle. Il Pedone Nero cattura quello Bianco "en-passant" (passando).

La Promozione del Pedone

Se un Pedone raggiunge il lato opposto della scacchiera egli è "promosso". Questo significa che il Pedone deve essere rimpiazzato da uno scacco di maggior valore. Nella maggior parte dei casi il giocatore deciderà di promuovere il suo Pedone a Regina. In questo caso il giocatore potrà avere 2 o più Regine dello stesso colore sulla scacchiera.

Il giocatore potrà anche decidere, per ragioni tattiche di promuovere il suo Pedone a Torre, Alfiere o Cavallo. Non può essere promosso Re. E' concesso un solo Re.



Un Pedone raggiunge il lato opposto della scacchiera ed è promosso REGINA.

NOTE

Le note sul gioco degli scacchi sono importanti per varie ragioni. Voi potreste decidere di registrare la partita che avete giocato, mossa per mossa, ed analizzarla successivamente.

Vi abbiamo già accennato della vasta letteratura esistente sul tema degli scacchi. Potrete così documentarvi, imparando dai grandi maestri le varie mosse e tattiche. Per questo dovete familiarizzare con un sistema prestabilito sulle note degli scacchi.

La "Videopac Chess" usa il metodo "nota algebrica". Ciascuna mossa è indicata dando prima le coordinate del quadro di partenza, poi le coordinate del quadro di arrivo.

Le coordinate consistono in lettere indicanti le linee orizzontali seguite da quelle che indicano le linee verticali. Per identificare il pezzo che è stato mosso le coordinate sono precedute dalle seguenti iniziali:

K per il Re
Q per la Regina
R per la Torre
B per l'Alfiere
N per il Cavallo*

Fa eccezione a questa regola il pedone. Quando lo scacco non è preceduto da una lettera iniziale è sottinteso che sia un pedone.

* Quando avanza un pedone la "Videopac Chess" usa le stesse iniziali. La sola eccezione è per il Cavallo il quale è indicato con una "K".

Quando si cattura uno scacco avversario il trattino che separa le coordinate è rimpiazzato da una "X".

L'Arrocco sul lato del Re è indicato da O-O, sul lato della Regina è indicato da O-O-O.

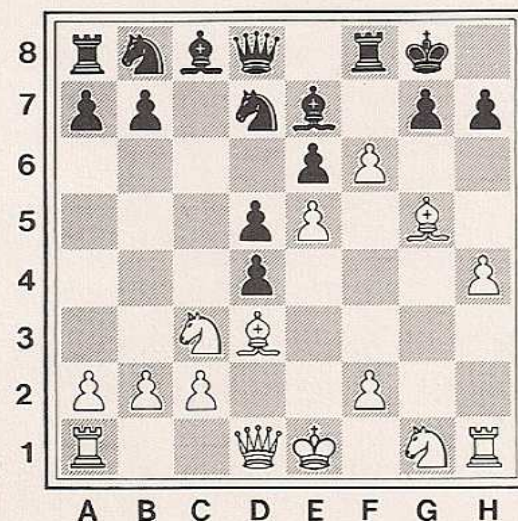
Quando una mossa è considerata molto forte o interessante essa è seguita da un punto esclamativo, mentre una debole o dubbiosa è seguita da un punto di domanda.

Una situazione di "scacco" viene indicata da una croce: † Lo "Scacco matto" è indicato da due croci: ††

Alcuni esempi:

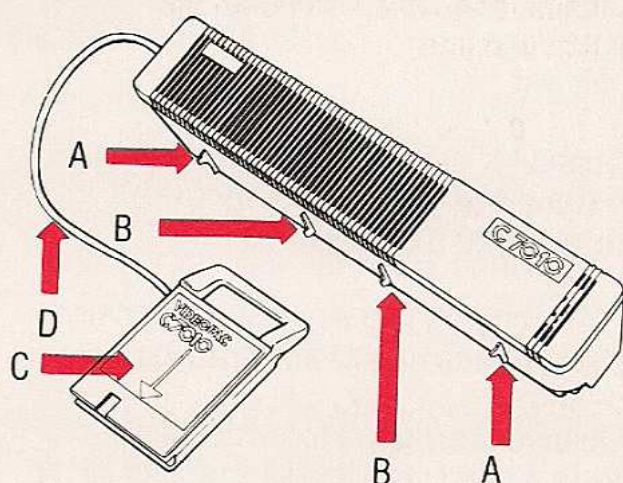
- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 - e4 | e7 - e6 |
| 2. d2 - d4 | d7 - d5 |
| 3. Nb1 - c3 | Ng8 - f6 |
| 4. Bc1 - g5 | Lf8 - e7 |
| 5. e4 - e5 | Nf6 - d7 |
| 6. h2 - h4 | O - O |
| 7. Bf1 - d3 | f7 - f5 |
| 8. g2 - g4 | c7 - c5 |
| 9. g4 - f5 | c5 - d4 |
| 10. f5 - f6 | |

Questa situazione si sviluppa sulla scacchiera nel modo seguente:



PREPARAZIONE AL GIOCO CON LA VIDEO PAC CHESS

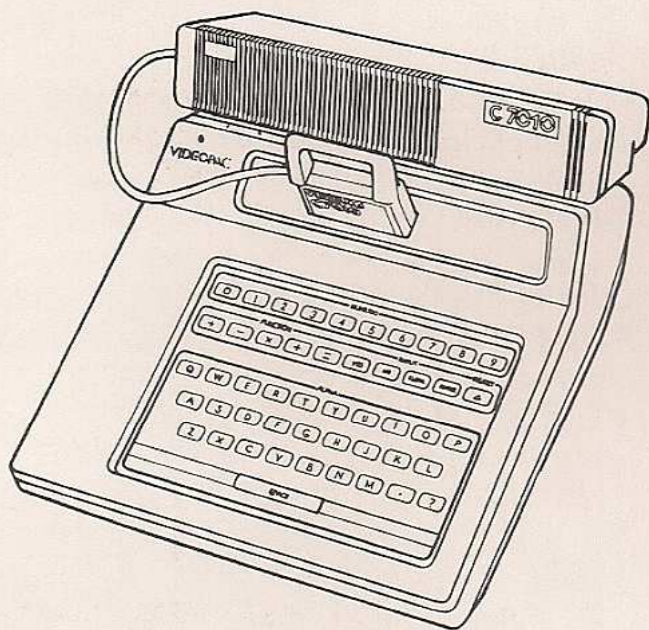
Il modulo C7010 della Videopac Chess può essere facilmente collegato alla "console base" del computer.



1. Far scivolare le levette (A) nelle fessure (sia a destra che a sinistra) sul retro della console.

2. Muovete il modulo affinché le altre 2 levette entrino nelle fessure.

3. Inserite la cassetta (C) nell'apposito vano della console. Il cavo (D) stabilisce il contatto tra la console e il micro-precettore nel modulo. Serve anche per fornire l'energia al modulo.



N.B.
Seguite la stessa procedura per mantenere il modulo C7010 anche su altri tipi di console.

PER GIOCARE CON LA VIDEO PAC CHESS

Sia la Videopac computer che il modulo degli scacchi contengono un complesso microcircuito. E' della massima importanza stabilire e poi mantenere una buona linea di comunicazione tra i micro-processori.

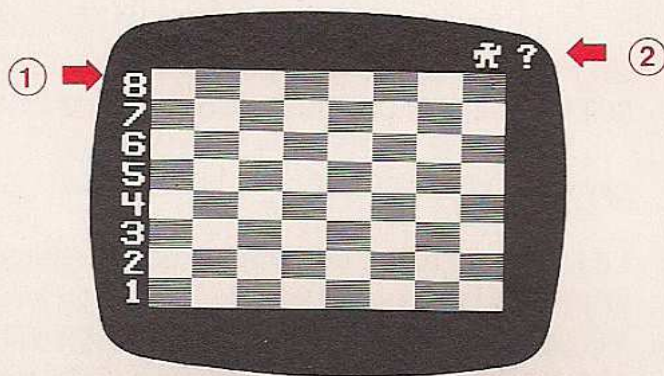
Basta premere attentamente e senza fretta i tasti opportuni.

Premete sempre RESET!

Può succedere che, senza aver premuto, sul Vostro schermo TV appaia la scritta "SELECT GAME". Anche in questo caso è necessario che Voi premiate RESET!

Premete quindi il tasto 1

Sul Vostro TV apparirà una scacchiera composta da dei quadrati neri e grigio chiaro.



1. Sul lato sinistro vicino al bordo della scacchiera vedrete una fila verticale di cifre gialle, una in ciascuna traversa (orizzontale) che iniziano dal basso con "1".

N.B.

Su qualche televisore le cifre (1-8) potrebbero essere non completamente visibili. Questo però non Vi procurerà nessun problema durante il gioco. **Non** è un difetto della Vostra Videopac.

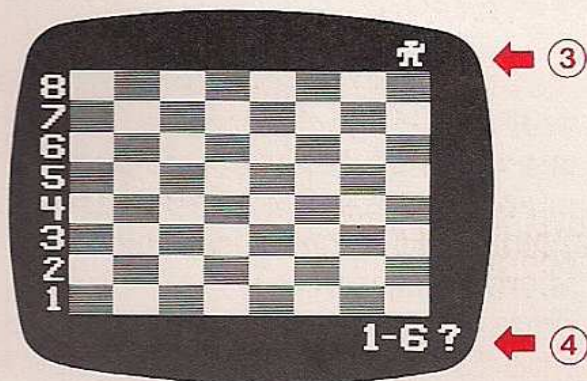
2. Nell'angolo in alto a destra vedrete un pupazzetto bianco con a fianco un punto esclamativo blu.

Significa che il computer vuole sapere se volete giocare con il bianco avendo così il privilegio della prima mossa.

Se volete giocare con il bianco premete il tasto "YES".

Se volete giocare con il nero premete il tasto "NO".

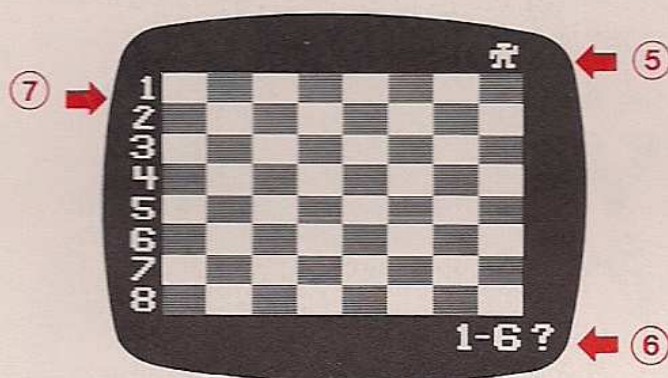
Se avete scelto di giocare con il Bianco



3. Il punto esclamativo blu è scomparso mentre il pupazzetto bianco resta. Il computer ha memorizzato la Vostra scelta.

4. Nell'angolo in basso a destra Voi leggerete "1-6?". Il computer Vi sta chiedendo di scegliere il livello di abilità con cui volete giocare.

Se avete scelto di giocare con il Nero



5. Il punto interrogativo blu è scomparso. Il pupazzetto blu ha cambiato colore. Ora è grigio scuro, ciò sottintende che Voi giocherete con il nero. Il computer farà la mossa di apertura con il bianco quando la partita avrà inizio.

6. Il computer Vi chiede di scegliere il livello di abilità.

7. Sul lato sinistro della scacchiera noterete che i numeri indicanti le traverse sono in ordine inverso, cioè "1" si trova sulla traversa in alto. Ciò è stato fatto per una maggior chiarezza e per aderire alle regole internazionali di gioco che vogliono che il bianco inizi per primo partendo dalla traversa 1 e 2.

Quale livello di abilità si deve scegliere?

Tutto dipende dalla Vostra abilità!

Il computer è in grado di prevedere le sei mosse successive. Questo significa che il computer elabora ogni mossa e le relative conseguenze nelle 5 mosse successive, considerando anche la posizione dell'avversario.

All'inizio della partita questo è relativamente semplice, ma al progredire del gioco ad ogni nuova mossa diventa sempre più complicato.

Per rendere più interessante la Videopac Chess il computer varierà automaticamente le mosse di apertura ed anche le risposte alle Vostre mosse.

Presumendo che ogni nuova situazione offre una media di 30 possibilità, il computer quando elabora a pieno ritmo, cioè a sei mosse di anticipo, dovrà prevedere e valutare $30 \times 30 \times 30 \times 30 \times 30 \times 30$ mosse cioè 729.000.000 di nuove situazioni con ciascuna mossa che egli effettua prima della scelta finale. Se scegliete un livello inferiore a 6 il computer ridurrà una o più previsioni di mossa. L'ovvio risultato è che egli perde un po' della sua forza e richiede meno tempo di riflessione.

Livello 2

Il computer elabora solo la previsione di 2 mosse. Egli fa le sue mosse 10 secondi dopo le Vostre. Questo è un livello per "principianti". Adatto anche per una "veloce conoscenza degli scacchi".

Livello 3

Il computer elabora 3 mosse in anticipo, richiede un tempo medio di risposta di circa 1 minuto. Anche questo livello è adatto ai principianti.

Livello 4

Il computer elabora 4 mosse (tempo medio di risposta circa 10 minuti). Questo livello è adatto per promettenti giocatori di scacchi.

Livello 5

Il computer elabora 5 mosse (tempo medio di risposta circa 20 minuti)

A questo livello il computer potrà rintracciare ogni possibilità di scacco matto all'avversario con 2 mosse complete. Il livello 5 è soltanto per giocatori esperti.

Livello 6

A questo livello il computer elabora a piena capacità. Sarà in grado di trovare qualsiasi possibilità per fare scacco matto in 3 mosse.

Questo livello è soltanto per giocatori di grande livello! E' paragonabile ad un giocatore con un rapporto-Elo di circa 1650.

N.B.

Il rapporto ELO fu messo a punto da un professore di fisica teorica americano, Arpad Elo, adottato dalla federazione internazionale degli scacchi FIDE, nel 1972. Se decidete di tentare con questo livello, dovrete esercitarvi il più possibile. Il computer può impegnare anche un'ora per stabilire la sua mossa successiva.

Livello 1

Il livello 1 è la simulazione di un torneo di scacchi poichè il computer impone un tempo limite per le mosse.

Fondamentalmente il computer ha sei mosse di anticipo, ma il processo di valutazione è stato ridotto nel **tempo**: il computer farà solo 30 mosse in una ora di tempo.

Ed un tempo molto utile per un giocatore esperto che affronta un formidabile avversario! Il livello 1 è il più complesso dei livelli.

Scelta del livello di abilità

Scegliete il livello di abilità premendo il relativo tasto numerico della Consolle.

Dopo di che il computer è pronto ad accettare la Vostra sfida!

N.B.

Presumiamo che abbiate deciso di giocare con i bianchi e tentiate il livello 2, come inizio.

Premete il tasto 2



8. Gli scacchi appaiono sulla scacchiera. Noterete immediatamente che essi sono differenti dai soliti simboli usati negli scacchi (vedere nostra introduzione) o dai pezzi Staunton usati comunemente nel gioco moderno. Studiateli brevemente, e in meno di una partita avrete imparato a riconoscerli.

Questi sono i simboli degli scacchi:



9. Il pupazzetto lampeggia per segnalare che è il Vostro turno di gioco. Fate la mossa di apertura.

N.B.

Se il computer gioca con i bianchi, il pupazzetto resterà invece grigio. Quando il computer ha fatto la prima mossa, il pupazzetto grigio lampeggia per indicare che tocca a Voi con i Neri, fare la prima mossa.

10. Il computer terrà conto del numero di mosse fatte, mentre il gioco è in corso. E' uso del gioco degli scacchi di contare i tempi, quando entrambi i giocatori fanno una mossa. La Videopac Chess agisce di conseguenza.

11. In basso sulla scacchiera vedrete una serie di lettere maiuscole, una per ciascuna colonna (fila verticale di quadri), che vanno dalla "A" alla "H".

N.B.

Se giocate con i Neri, queste lettere sono in ordine anti-alfabetico per compensare il fatto che la scacchiera è stata rovesciata.

12. Nell'angolo in basso a destra vedrete "up" in grigio seguito dalla cifra 2 in rosso. "up" rappresenta il computer ed ha la stessa funzione del pupazzetto bianco in alto sullo schermo. Lampeggia quando il computer valuta le sue mosse successive.

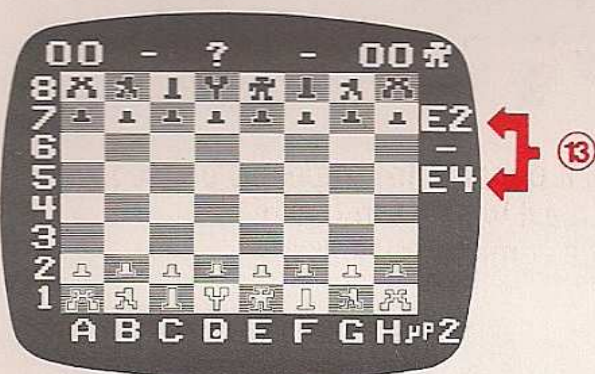
N.B.
Quando il computer gioca con i Bianchi, i simboli appariranno in bianco.

Il "2" rosso conferma che Voi state giocando con la Videopac Chess al livello 2.

Per muovere i Vostri scacchi

Per muovere uno scacco premete il tasto delle coordinate del pezzo che intendete muovere iniziando con la lettera che indica la colonna (fila verticale di caselle).

Poi premete le coordinate della casella che il Vostro scacco deve raggiungere. Se per esempio Voi volete iniziare il gioco muovendo il Re avanti di due caselle: Inserite E2 E4.



13. Le coordinate che avete inserito sono visibili, in verde sul lato destro della scacchiera. Il computer non esegue immediatamente la Vostra mossa perciò avete la possibilità di controllare se avete usato le coordinate esatte.

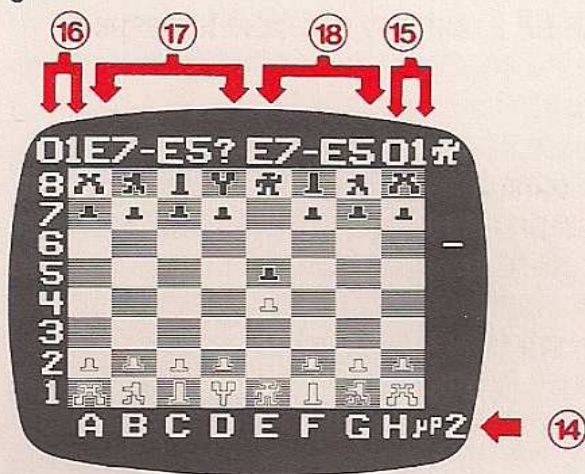
Se Vi accorgete di aver fatto un errore lo potete correggere. Cancellate le coordinate premendo CLEAR fino a quando le coordinate sbagliate non saranno scomparse.

A questo punto potrete anche riconsiderare la Vostra mossa ed annullarla allo stesso modo.

Dopo inserire le giuste coordinate

Per eseguire la Vostra mossa premete ENTER

Una volta premuto ENTER, la Vostra scelta è finale e non potete più ritirare la mossa poiché è una delle regole fondamentali del gioco.



Se fate un errore o una mossa irregolare

Può succedere che facciate un errore e avete, per esempio, inserito le coordinate di uno scacco che è assediato e non si può muovere o avete usato le coordinate "andare a" di una casella che è già occupata da un altro scacco della Vostra squadra.

Un'altra possibilità è che Voi abbiate inserito una mossa "irregolare" suggerendo un movimento che non si può fare, oppure che potrebbe esporre il Re ad un attacco diretto.

In questi casi il computer si rifiuterà di eseguire la mossa e darà un breve e ronzante suono d'allarme.

Le coordinate spariranno dallo schermo e Voi dovreste inserirne delle nuove.

Quando la Vostra mossa è completata le coordinate spariranno dallo schermo.

14. Il simbolo grigio del computer lampeggerà per indicare che il computer sta per fare la sua contro-mossa. Giocando a livello 2, ci vorrà solo un istante.

15. La mossa "contro" è stata registrata. Il primo set di mosse è in corso.

Potete seguire il "ragionamento" del computer

Un'interessante caratteristica della Videopac Chess è che potete seguire il processo di "ragionamento" del computer per le successive mosse.

16. Il numero blu nell'angolo in alto a sinistra indica il numero delle mosse che il computer deve ancora considerare

17. Le coordinate in rosso alla sinistra del punto interrogativo Vi segnalano quale mossa il computer sta elaborando.

18. Le coordinate in rosso sulla destra Vi indicano qual'è la mossa migliore che il computer ha trovato fino a quel momento. Quando il conteggio in blu ha raggiunto "01" il computer farà le sue mosse come indicato nel paragrafo 18.

Questo succede durante l'intera partita. Scaprirete ben presto che è una caratteristica molto importante. Nel corso del gioco potreste trovarVi in qualche situazione difficile. Quando giocate a scacchi potete vedere l'avversario che sceglie la sua mossa e potete seguirla facilmente. Il computer (specialmente al livello 2) ha l'abitudine di fare le sue mosse molto velocemente e quasi inaspettatamente.

Potete sempre controllarne le mosse guardando le coordinate sullo schermo. N.B.

Giocando al livello 2, l'intero processo è difficile da seguire. Vi sarà molto più facile quando giocherete al livello 3 o 4, poichè il computer impiegherà più tempo ad elaborare le sue mosse.

L'Arrocco

- Sul lato del Re: premere "00" (2x Otto non 2x zero!)

Poi premete ENTER

- Sul lato della Regina: premere "000" (3x Otto non 3x zero!)

Poi premete ENTER

ATTENZIONE:

Quando Vi è l'Arrocco, premete il tasto 0 con decisione e contate il numero di volte che premete il tasto, soprattutto se siete in una situazione dove presumibilmente la mossa di Arrocco potrebbe essere fatta sull'altro lato.

N.B.

Quando il computer fa una mossa di "Arrocco" non Vi è il simbolo "O-O" o "O-O-O"

Il computer mostrerà soltanto le coordinate della mossa fatta dalla Torre.

Cattura

Se catturate uno scacco avversario inserite le coordinate come se fosse una mossa regolare.

Cattura "en passant"

Muovete il Pedone verso la casella che il Pedone avversario avrebbe occupato se avesse fatto solo un passo in avanti invece di due.

Promozione

Quando uno dei Vostri pedoni ha raggiunto il punto dove può essere promosso, inserite le coordinate per la mossa relativa. Poi premete ENTER.



19. Il computer vuole sapere la promozione desiderata per il Pedone. Le lettere A-H indicanti le colonne sono sostituite da: "Q? R? B? K?"

- Q? - Regina
- R? - Torre
- B? - Alfiere
- K? - Cavallo

Premere il tasto relativo: "Q" per Regina, "R" per Torre ecc.

N.B.

Il computer farà la sua scelta automaticamente e promuoverà il suo Pedone.

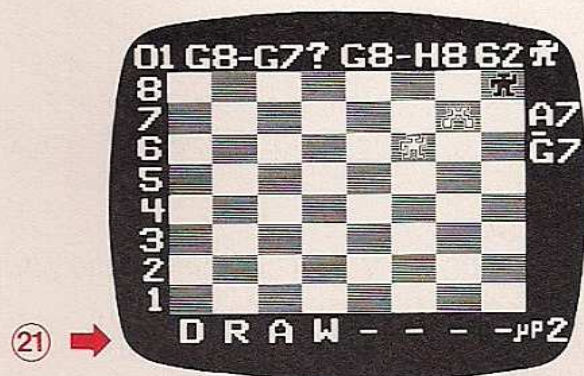


Scacco

Quando il Re è esposto ad un attacco diretto il computer lo riconoscerà proclamando "CHECK" (scacco). Le coordinate delle colonne scompaiono.

Se volete farle riapparire premete il tasto SPACE.

Per fare qualunque altra mossa è necessario superare la situazione di scacco.



(Abbandono) Draw

Il computer è molto ostinato e riconoscerà soltanto "abbandono" quando vi è una situazione di stallo. Questo significa che ne Voi ne il computer siete in grado di fare una mossa regolare anche se il Re non è in posizione di scacco. In questo caso la parola "DRAW" apparirà sullo schermo ed il gioco si concluderà (21).



Vince il computer

22. Quando il computer riuscirà a condurVi in una posizione di "scacco matto", il gioco terminerà ed apparirà sullo schermo la scritta "Ho vinto".



Se vincete Voi

23. Prima o poi avrete la soddisfazione di battere il computer dopo un duro ed estenuante combattimento. Sarà molto difficile e ammetterà la sconfitta solo se riuscite a dare scacco matto al Re avversario. Soltanto in quel caso il computer cederà ed apparirà la scritta "VOI AVETE VINTO".

Provate ad un livello superiore. Se vincerete regolarmente al livello 6, Vi facciamo i nostri più vivi complimenti!

Termine di una partita

Quando una partita è terminata, vinta o persa che sia, la tastiera è bloccata. Sarà riattivata solamente quando inizierete un nuovo gioco premendo RESET, poi il tasto 1, ecc.

Vi auguriamo buon divertimento con la Videopac CHESS!

ATTENZIONE

Interruzione di una partita

Se state giocando e volete interrompere la partita in qualsiasi momento per guardare una trasmissione TV, seguite attentamente queste istruzioni:

1. Staccate il cavo del Videopac Computer dal Vostro televisore.
2. **Lasciate il computer con il modulo della Videopac Chess collegato alla rete!** In questo modo la situazione di gioco resterà memorizzata nel micro-precettore. Quando avrete terminato di guardare il programma televisivo potrete riprendere a giocare dal punto interrotto.
3. Disinserite il cavo d'antenna del Vostro televisore.
4. Collegate nuovamente il Videopac computer al televisore.
5. SintonizzateVi sul canale riservato al Videopac Computer e sullo schermo riapparirà la stessa situazione interrotta precedentemente.

NON PREMETE RESET!

© 1982 N.V. Philips' Gloeilampenfabrieken – Holland
© 1982 Wim Rens, Microtrend International – Holland
Printed in France

