

**ARB**

vollelektronisches

**SCHACHBRETT**

**Sargon 2.5**

**BEDIENUNGSANLEITUNG**

# Inhaltsverzeichnis

Seite

## I. Zur Einführung

## II. Die Grundoperationen

- |                                  |   |
|----------------------------------|---|
| 1. Der Spielbeginn               | 3 |
| 2. Das Ausführen der Züge        | 4 |
| 3. Sie spielen mit Schwarz       | 5 |
| 4. Schach, Matt und Patt         | 5 |
| 5. Die Spielstärke des Programms | 5 |

## III. Spezielle Operationen und Möglichkeiten

- |   |    |
|---|----|
| 1. Eröffnungen  | 7  |
| 2. Der Zufallszahlengenerator                                       | 7  |
| 3. Sargon macht Ihnen Zugsvorschläge                                | 7  |
| 4. Abbrechen der Bedenkzeit des Computers                           | 7  |
| 5. Sargon "denkt" während Ihrer Bedenkzeit                          | 8  |
| 6. Seitenwechsel  | 8  |
| 7. Sargon als Schiedsrichter  | 8  |
| 8. Sargon spielt gegen sich selbst                                  | 8  |
| 9. Das Errichten und Spielen bestimmter Eröffnungssituationen       | 9  |
| 10. Das Zurücknehmen von Zügen bzw. das Verändern der Stellung      | 10 |
| 11. Das Errichten und Spielen spezieller Stellungen (Problemschach) | 12 |

## IV. Hinweise 16

## V. Reparaturen und Garantiarbeiten 16

## VI. Abgekürzte Bedienungsanleitung letzte Umschlagseite

# I. Zur Einführung

Sie haben SARGON 2,5 ARB, den zur Zeit spielstärksten Schachcomputer gekauft, wozu wir Sie beglückwünschen.

Wir nehmen an, dass Sie mit dem Schachspiel als solchem bereits hinreichend vertraut sind. Deshalb haben wir in dieser Bedienungsanleitung auf entsprechende Erläuterungen verzichtet. Schachlehrbücher für Anfänger sind jedoch in Schachverlagen, Warenhäusern oder Papeterien erhältlich.

Spielen Sie schwächer als der Computer, werden Sie Ihre Spielstärke im Spiel gegen ihn heben wollen. Dies wird Ihnen auch gelingen. Wollen Sie aber mehr als ein guter Gelegenheitsspieler werden, sollten Sie sich mit der Schachtheorie vertraut machen. Sargon kann Ihnen zwar gutes Schach vermitteln, nicht aber Sinn und Zweck der einzelnen Züge erläutern. Für den Anfang wären Sie mit einem Handbuch der Schacheröffnungen und mit einem allgemeinen Lehrbuch wie z.B. «Mein System» von Aaron Nimzowitsch (Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin) gut bedient.

Falls Sie ein starker Turnier- oder Clubspieler sind, werden Sie Sargon 2,5 auf den Stufen 0-4 wahrscheinlich regelmässig schlagen. Was ist also bis zum Erscheinen des stärkeren Moduls Sargon 3,0 (mit dem Ihr Computer nachgerüstet werden kann) zu tun?

**Vorgabepartien** – die einfachste Lösung. Sie geben dem Computer (je nach Ihrer Spielstärke) einen Bauern oder eine Figur vor. Ihr Minus an Material müssen Sie durch eine grössere Anstrengung beim Spiel kompensieren.

**Spiel aus einer Verluststellung.** Jedermann spielt zwar lieber auf Angriff, wie aber steht es mit der Verteidigung? Spielen Sie gegen Sargon und tauschen Sie Ihre Gewinnstellung mit derjenigen von Sargon. Versuchen Sie, die Partie trotzdem noch zu gewinnen!

Oder errichten Sie die Stellung einer praktisch entschiedenen Meisterpartie und übernehmen Sie die Stellung des auf Verlust stehenden Meisters. Versuchen Sie noch zu gewinnen, oder remis zu halten!

Das austauschbare Modul, welches das Schachprogramm enthält, befindet sich auf der linken Seite des Computers, unmittelbar neben der Anschlussbuchse des Netzgerätes. Es kann durch einfaches Herausziehen entfernt, d.h. zu gegebener Zeit durch ein neues Modul mit höherer Spielstärke ersetzt werden. Vermeiden Sie aber unnützes Herausziehen und Wiedereinsetzen des Moduls.

## II. Die Grundoperationen

In den folgenden Erklärungen bezeichnen wir die in den einzelnen Feldern eingelegenen LED-Anzeigen als **Anzeigelämpchen**, die sich bei den Tasten befindlichen LED-Anzeigen als **Kontrollämpchen**.

### 1. Der Spielbeginn

- Stellen Sie den Computer so vor sich hin, dass sich Tasten und Kontrollämpchen von Ihnen aus gesehen auf der rechten Seite befinden.
- Stellen Sie die Steine gemäss den Spielregeln auf, die weissen unbedingt auf Ihrer Seite des Schachbrettes. Die Steine gehören genau in die Mitte der entsprechenden Felder, damit der Kontakt zwischen den Sensoren und den Steinen hergestellt ist.

**Sargon kann Farbe und Art der einzelnen Steine nicht unterscheiden, daher sollte auf richtiges Aufstellen geachtet werden.**

- Schliessen Sie den Computer mit dem Netzteil an eine Steckdose (220 V) an. Drücken Sie die Taste.

«0 New Game» (neue Partie)

Nach einem kurzen, hohen Tonsignal (mit dem Sargon jede Manipulation an seinen Tasten quittiert) sollte nun das grüne Kontrollämpchen

«Your Move» (Ihr Zug)

aufleuchten.

Sie sind nun mit Weiss am Zug. Da (noch) keine spezielle Stufe gewählt wurde, spielt Sargon automatisch auf Stufe 1.

- Leuchten nach dem Betätigen der Taste «0 New Game» rote Kontroll- und Anzeigelämpchen auf, ist die Aufstellung nicht in Ordnung.

Entweder befindet sich ein oder mehrere Steine nicht in der Mitte der entsprechenden Felder, oder die Aufstellung ist unvollständig.

Sargon lässt in einem solchen Fall die Anzeigelämpchen derjenigen Felder aufleuchten, auf denen sich kein Stein befindet, aber befinden müsste; oder wo ein solcher nicht in die Mitte des entsprechenden Feldes gestellt wurde.

Kompletieren Sie bzw. korrigieren Sie die Aufstellung. Die roten Kontroll- und Anzeigelämpchen werden sofort erlöschen und das grüne Kontrollämpchen «Your Move» (Ihr Zug) wird aufleuchten. Der Computer ist nun spielbereit.

- Befindet sich in der Grundaufstellung nur ein Stein nicht in der Mitte des entsprechenden Feldes, bzw. fehlt dieser Stein in der Grundaufstellung, gibt Sargon Ihnen dessen Farbe, Art und Standfeld an.

Er lässt das Kontrollämpchen des entsprechenden Figurensymbols aufleuchten, dasjenige der Farbe, «Black» (schwarz) oder «White» (weiss) sowie das Anzeigelämpchen des betreffenden Feldes.

Befinden sich **mehrere Steine** nicht in der Mitte der Felder oder fehlen sie in der Grundaufstellung, protestiert Sargon eventuell auch akustisch und zwar durch tiefe Töne.

- f) Der Computer kann jederzeit abgeschaltet werden, indem Sie die Tasten «Reset» und «Halt» gleichzeitig drücken. Für die Wiederinbetriebnahme drücken Sie die «0 New Game» (neue Partie)-Taste.

## 2. Das Ausführen der Züge

- a) Nehmen Sie den Stein, mit dem Sie Ihren ersten Zug ausführen wollen und stellen Sie ihn in die Mitte des vorgesehenen Feldes. Solange Sie den Stein in der Hand halten, bestätigt Sargon Ihnen mit seinen Kontrollämpchen dessen Farbe und Art. Nach der Ausführung Ihres Zuges gibt Sargon Ihnen durch einen kurzen, hohen Ton zu verstehen, dass er Ihren Zug akzeptiert hat.

- b) Sargon zeigt Ihnen seinen Gegenzug an, indem er das Anzeigelämpchen des Feldes, auf dem sich der ziehende Stein befindet und desjenigen, auf welches er ziehen will, aufleuchten lässt. Gleichzeitig hören Sie ein hohes, kurzes Tonsignal. Führen Sie Sargons Gegenzug auf dem Brett aus.

Die «Bedenkzeit», die Sargon bis zur Anzeige seines Gegenzugs benötigt, hängt von der gewählten Stufe, der Komplexität der Stellung und davon ab, ob es sich um einen eingespeicherten Eröffnungszug handelt.

Während Sargon über einen Zug «nachdenkt», blinkt das Kontrollämpchen

«Sargon's Move» (Sargons Zug)

Macht Sargon einen Zug, brennt dasselbe so lange, bis Sie den entsprechenden Zug mit seinen Steinen vollzogen haben. Nachher brennt das grüne Kontrollämpchen

«Your Move» (Ihr Zug)

**Achtung:** Die Steine müssen beim Ausführen der Züge auf die entsprechenden Felder **gestellt** und nicht **geschoben** werden. Ein Schieben kann unter Umständen von den Sensoren als Zug, den auszuführen nicht in Ihrer Absicht lag, registriert werden.

- c) **Die Rochade.** Falls Sie rochieren, führen Sie zuerst den entsprechenden **Königszug** aus, erst nach dem Tonsignal den zur Rochade gehörenden **Turmzug**.
- d) **Das Schlagen eines Steines.** Wird ein Stein geschlagen, ist er **zuerst vom Brett zu entfernen**. Der Zug, bei dem der Stein geschlagen wird, ist nachher auszuführen.
- e) **Irreguläre Züge.** Sargon akzeptiert keine irregulären Züge, weder mit Ihren, noch mit seinen Steinen.

Führen Sie einen irregulären Zug aus, protestiert Sargon durch tiefe Töne. Gleichzeitig zeigt er Ihnen mit den Kontrollämpchen Farbe und Art des Steines, mit dem der irreguläre Zug ausgeführt wurde, an. Das Anzeigelämpchen des ursprünglichen Standfeldes löscht nicht ab und dasjenige des Feldes, auf dem sich der betreffende Stein «widerrechtlich» befindet, blinkt.

Sargon protestiert auf diese Art und Weise so lange, bis Sie den irregulären Zug rückgängig machen oder durch einen regulären ersetzen.

Selbstverständlich wertet Sargon Züge, die Sie mit seinen Steinen ausführen, die er aber nicht angegeben hat, als irregulär.

Desgleichen, falls Sie versuchen, für eine Partei, die gar nicht am Zug ist, einen solchen auszuführen.

Das Rochieren, wenn der entsprechende Turm oder der König bereits gezogen haben, weist Sargon zu Recht zurück.

Auch eine Rochade als Antwort auf ein Schachgebot oder das Rochieren des Königs über ein von einem gegnerischen Stein bedrohtes Feld ist irregulär und wird von Sargon weder vorgenommen, noch akzeptiert.

### 3. Sie spielen mit Schwarz

Nach dem Aufleuchten der grünen Kontrollampe «**Your Move**» (Ihr Zug ist) wie unter 1. Der Spielbeginn, Abs. d beschrieben, drücken Sie die Tasten:

- «**2 Change Color**» (Farbwechsel)
- und
- «**Black Hint**» (Black = schwarz)

da Sie mit Schwarz spielen wollen. Sargon wird die Partie unverzüglich mit Weiss eröffnen.

### 4. Schach, Matt und Patt

Falls Sie oder Sargon Schach bieten, leuchtet das Kontrollämpchen

«**Check**» (Schach)

solange das Schachgebot besteht.

Ist eine Partei schachmatt, bzw. patt, hören Sie eine Folge von hohen, kurzen Tönen.

### 5. Die Spielstärke des Programms

Das Sargon-Programm weist sieben Stufen unterschiedlicher Spielstärke auf:

Die Stufen haben folgende Bedeutung und Bedenkzeiten:

Stufe:	Beschreibung:
0 (sofort)	Anfängerstufe. Sargon findet jedes Matt in einem Zug.
1 (ca. 8–15 Sekunden)	Falls Sie bei Spielbeginn keine Stufe einstellen, spielt Sargon auf Stufe 1. Stärke ca. <b>1000 Elo-Punkte</b> .
2 (ca. 10–40 Sekunden)	Spielstärke ca. <b>1200 Elo-Punkte</b> .
3 (ca. 20–90 Sekunden)	Sargon kann auf dieser Stufe bereits praktisch jedes « <b>Matt in zwei Zügen</b> » lösen. Spielstärke ca. <b>1400 Elo-Punkte</b> .
4 (ca. 1–4 Minuten)	Sargon sollte keine Mühe haben, auf dieser Stufe <b>40 Züge</b> in 90 Minuten zu machen. Am 1979 abgehaltenen Paul-Masson-Gedenkturnier erreichte Sargon <b>1641 Elo-Punkte</b> auf Stufe vier.

- 5  
(ca. 10–40 Minuten) Sargon löst auf dieser Stufe praktisch jedes **«Matt in drei Zügen»** und erreicht eine Spielstärke von fast **1800 Elo-Punkten**.
- 6  
(ca. 1–4 Stunden) Sargons stärkste Stufe, bei welcher er **über 1800 Elo-Punkte** aufweist und praktisch jedes **«Matt in vier Zügen»** löst.

Falls Sie bei Spielbeginn keine Stufe wählen, spielt Sargon automatisch auf Stufe 1. Sie können aber jederzeit – sofern Sie am Zug sind – eine andere Stufe wählen. Sie drücken die Taste

**«1 Change Level»** (Stufenwechsel)

und anschließend die mit der entsprechenden Stufe beschriftete Taste. Z.B. wenn Sie auf Stufe 3 spielen wollen, drücken Sie die Taste **«3 Change Board»**.

Nach vollzogener Wahl bzw. Wechsel der Stufe leuchtet das grüne Kontrollämpchen **«Your Move»** (Ihr Zug) auf, und Sie können Ihren Zug ausführen.

Bei Betätigung der Taste

**«1 Change Level»** (Stufenwechsel)

(falls Sie am Zug sind) zeigt Sargon Ihnen, auf welcher Stufe er zur Zeit eingestellt ist, indem er das der Stufe entsprechende rote Anzeigelämpchen aufleuchten lässt. Drücken Sie dann auf jeden Fall die der neuen oder bisherigen Stufe entsprechende Taste.

Wenn Sie die Stufe wechseln **bevor** Sie den von Sargon angegebenen Zug ausgeführt haben, überlegt sich Sargon seinen Zug nochmals auf der neu gewählten Stufe, sein neuer Zug wird eventuell anders ausfallen.

# III. Spezielle Operationen und Möglichkeiten

## 1. Eröffnungen

Das Sargon-Programm enthält die Anfangszüge von ca. 50 Eröffnungen und Varianten. Welche Eröffnungen bzw. Eröffnungsvarianten der Computer spielt, entscheidet er mittels Zufallszahlengenerator. Das Eröffnungsrepertoire von Sargon umfasst u.a. folgendes:

Spanisch	Sizilianisch	Französische Verteidigung
Italienisch	Wiener Partie	Nimzo-Indische Verteidigung
Vierspringerspiel	Damengambit	Holländisch im Anzug
Königsgambit	Englisch	Grünfeld Verteidigung
Caro-Kann	Reti-Eröffnung	usw. usw.

## 2. Der Zufallszahlengenerator

Der Computer ist mit einem Zufallszahlengenerator ausgerüstet, welcher aus mehreren guten Gegenzugsmöglichkeiten eine auswählt. Dies um zu verhindern, dass die gleichen Partien mehrmals gespielt werden können und die Spannung langsam verloren geht.

Um den Zufallszahlengenerator einzuschalten und somit Sargon zu veranlassen, in derselben Stellung nicht immer die gleichen Züge zu machen, drücken Sie, wenn Sie am Zug sind, die Taste

**«6 White Variable»** (variable = veränderlich)

Der Zufallszahlengenerator bleibt nun solange eingeschaltet bis Sie die Taste **«6 White Variable»** erneut betätigen.

Drücken Sie nach einem Zug von Sargon (bevor Sie seinen Zug ausgeführt haben) die **«Variable»**-Taste überlegt sich Sargon den Zug nochmals und gibt eventuell einen anderen Zug an.

Ebenso, wenn Sie (bevor Sie den Gegenzug des Computers ausgeführt haben) die Taste **«Change Level»** drücken und nochmals die gleiche Stufe einstellen.

## 3. Sargon macht Ihnen Zugsvorschläge

Sargon teilt Ihnen auf Wunsch mit, welchen Zug er an Ihrer Stelle ausführen würde. Wenn Sie am Zug sind, drücken Sie die Taste

**«Black Hint»** (Hint = Tip, Hinweis)

worauf Sargon Ihnen sofort einen Zug vorschlägt. Dieser Zugvorschlag ist unverbindlich, d.h. Sie können ihn ohne weiteres ignorieren.

Auf Stufe 0 macht Sargon keine Zugsvorschläge.

## 4. Abbrechen der Bedenkzeit des Computers

Sie können durch Betätigung der Taste

**«Halt»**

Sargon jederzeit veranlassen, seine Bedenkzeit abzubrechen und seinen besten, bisher gefundenen Zug sofort anzugeben.



## 5. Sargon «denkt» während Ihrer Bedenkzeit

Auf den Stufen 1–6 benutzt Sargon Ihre Bedenkzeit, um seinerseits die Stellung zu «studieren».

Dabei geht er vorerst von der Annahme aus, dass Sie den Zug ausführen, den er selbst als den optimalen erachtet und beginnt seine Überlegungen in dieser Richtung. Daher kann es vorkommen, dass Sargon auch auf den höheren Stufen auf Ihren Zug unverzüglich oder nach reduzierter Bedenkzeit antwortet.

Sargon denkt jedoch nur so weit, wie es ihm die gerade eingestellte Stufe erlaubt.

## 6. Seitenwechsel

Sie können Ihre Stellung jederzeit mit derjenigen von Sargon tauschen.

Wenn Sie am Zug sind, drücken Sie die

«**2 Change Color**» (Farbwechsel)-

Taste. Sargon bestätigt Ihnen mit den roten Kontrollämpchen die Farbe, mit der Sie gerade spielen und zwar

«**Black**» (schwarz) oder «**White**» (weiss)

Drücken Sie die Taste der Farbe, mit der Sie nun **zu spielen wünschen**. Sargon wird nach eventueller Bedenkzeit mit Ihrer bisherigen Stellung noch einen Zug ausführen, nachher können Sie seine Stellung übernehmen.

## 7. Sargon als Schiedsrichter

Sie können Sargon auch als Schiedsrichter benutzen, um gegen einen menschlichen Gegner auf dem Schachbrett des Computers eine Schachpartie zu spielen.

Nach der Grundaufstellung der Steine drücken Sie die Tasten

«**0 New Game**» (neue Partie) und

«**5 Monitor**» (Überwacher)

Sargon wird keinen Einfluss auf die Partie nehmen, solange regelkonform gespielt wird.

Führt eine Partei jedoch einen irregulären Zug aus, protestiert Sargon wird unter Kapitel II, Abs. 2e beschrieben.

## 8. Sargon spielt gegen sich selbst

Sargon kann auch gegen sich selbst spielen. Sofern Sie am Zug sind (egal in welcher Phase der Partie) drücken Sie die Taste

«**4 Self Play**» (Selbstspiel)

Sargon gibt nun die Züge für Weiss und für Schwarz an, Sie müssen lediglich die Steine entsprechend bewegen.

Nehmen wir an, Sie lassen Sargon gegen sich selbst spielen, möchten aber die Stellung von **Weiss** übernehmen.

Warten Sie, bis Sargon einen Zug für **Schwarz** angegeben hat. Führen Sie diesen Zug aber nicht aus, sondern drücken Sie **zweimal** die Taste

«**3 Change Board**» (Brettwechsel)

Sargon wird sich seinen letzten Zug für Schwarz noch einmal überlegen und anschliessend angeben. Führen Sie Sargons Zug für Schwarz aus, nachher Ihren Zug mit Weiss. Falls Sie die Stellung von Schwarz übernehmen wollen, gehen Sie analog vor.

Beim Spiel gegen sich selbst macht Sargon von seinem eingespeicherten Eröffnungsrepertoire keinen Gebrauch.

## 9. Das Errichten und Spielen bestimmter Eröffnungssituationen

Nehmen Sie die Grundaufstellung der Steine vor. Drücken Sie die Tasten

«**0 New Game**» (Neue Partie)

und

«**5 Monitor**» (Überwacher)

Führen Sie die Züge, die die von Ihnen gewünschte Eröffnungssituation ergeben, der Reihe nach aus. Ist diese Eröffnungssituation erreicht, wählen Sie eine Stufe.

Haben Sie zuletzt einen Zug für **Weiss** gemacht, wird Sargon nach eventueller Bedenkzeit mit einem Zug für **Schwarz** antworten.

Haben Sie zuletzt einen Zug für **Schwarz** gemacht, wird Sargon nach eventueller Bedenkzeit mit einem Zug für **Weiss** antworten. Zusätzlich müssen Sie aber nach der Wahl der Stufe die Tasten

«**2 Change Color**» (Farbwechsel)

und

«**Black Hint**» (Black = schwarz)

betätigen.

**Beispiel:** Sie wollen die Variante

1. e2-e4 e7-e5
2. Sg1-f3 Sb8-c6
3. Lf1-c4 Lf8-c5
4. c2-c3 Sg8-f6
5. d2-d4 e5xd4
6. c3xd4 Lc5-b4+

der Italienischen Partie spielen. Sargon soll vom siebten Zug an die Partie mit Weiss fortsetzen. Sie gehen wie folgt vor:

### Ihre Manipulationen:

1. Elektrischen Anschluss erstellen
2. «**0 New Game**» drücken
3. «**5 Monitor**» drücken
4. Entsprechende Züge ausführen

### Sargons Reaktionen:

- 
- Kurzer Ton, grünes Kontrollämpchen leuchtet auf
- Kurzer Ton
- Kurzer Ton, Aufleuchten der Kontroll- und Anzeigelämpchen u.a. «**Check**»

- |   |   |
|---|---|
| 5. «1 Change Level» drücken                                   | Kurzer Ton, Anzeigelämpchen «1 Change Level» leuchtet auf                   |
| 6. Stufe wählen, z.B. Stufe 4.<br>Taste 4 «Self Play» drücken | Kurzer Ton, Anzeigelämpchen «1 Change Level» erlischt                       |
| 7. «2 Change Color» drücken                                   | Anzeigelämpchen «6 White Variable» leuchtet auf                             |
| 8. «Black Hint» drücken                                       | Sargon überlegt und führt nach Ablauf der Bedenkzeit den Zug 7. Lc1-d2 aus. |

Sie können nun mit Schwarz normal weiterspielen.

## 10. Das Zurücknehmen von Zügen bzw. das Verändern der existierenden Stellung

Warten Sie, bis Sie am Zug sind. Sie können die «Hold»-Taste benutzen, falls Sie ungeduldig sind.

Drücken Sie die Taste

**«3 Change Board»** (Brettwechsel)

Das Anzeigelämpchen «Change Board» leuchtet auf, ferner «White» (weiss) falls Weiss am Zug ist, bzw. «Black» (schwarz) falls Schwarz am Zug ist. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen auf dem Brett vor.

Sargon wird nun die Farbe und Art der Steine erfragen, deren Position Sie verändert oder die Sie neu ins Spiel gebracht haben. Er lässt die Anzeigelämpchen der Felder, auf denen sich solche Steine befinden, aufleuchten.

Sie bestätigen zuerst Farbe (Black = schwarz, White = weiss) dann die Art des betreffenden Steins. Nachher wird Sargon Sie über den nächsten Stein befragen usw. Haben Sie Sargon diese Angaben gemacht, teilt er Ihnen mit, welche Farbe Sie spielen, indem er das entsprechende Kontrollämpchen aufleuchten lässt.

Drücken Sie die Taste

**«3 Change Board»** (Brettwechsel)

nochmals und Sie können z.B. mit Weiss einen Zug ausführen.

Im Prinzip existieren neben «Sargon spielt gegen „sich selbst“», folgende vier Möglichkeiten, eine veränderte Stellung zu spielen:

### Brennende Kontrollämpchen

1. «White» und «Your Move»
2. «White» und «Sargon's Move»
3. «Black» und «Your Move»
4. «Black» und «Sargon's Move»

### Spielmodus

1. Sie spielen mit **Weiss** und Sie sind **am Zug**
2. Sie spielen mit **Weiss** und **Sargon** ist **am Zug**
3. Sie spielen mit **Schwarz** und Sie sind **am Zug**
4. Sie spielen mit **Schwarz** und **Sargon** ist **am Zug**

Um den gewünschten Spielmodus zu erreichen, drücken Sie vor der zweiten Betätigung der «3 Change Board»-Taste, aber nachdem Sie die in der Position veränderten oder neu ins Spiel gekommenen Steine identifiziert haben, die

**«2 Change Color»-Taste**

und zwar so oft, bis der richtige Spielmodus von den erwähnten Kontrollämpchen angezeigt wird. Nach der Betätigung der Taste

**«3 Change Board» (Brettwechsel)**

ist Sargon wieder spielbereit.

**Beispiel:** Sie spielen mit Weiss gegen den Computer die folgende Variante des abgelehnten Damengambits:

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. d2-d4  | d7-d5  |
| 2. c2-c4  | e7-e6  |
| 3. Sb1-c3 | Sg8-f6 |
| 4. Lc1-g5 | Lf8-e7 |
| 5. e2-e3  | 0-0    |
| 6. Sg1-f3 | Sb8-d7 |
| 7. Ta1-c1 | Sd7-b6 |

Nun möchten Sie lieber die Orthodoxe Verteidigung des abgelehnten Damengambits spielen, und zwar so, dass Sargon im 9. Zug mit Weiss welterspielt. In der Orthodoxen Verteidigung geschieht:

- |           |       |
|-----------|-------|
| 7. ...    | c7-c6 |
| 8. Lf1-d3 | d5xc4 |

Gehen Sie wie folgt vor:

**Ihre Manipulationen:**

1. «3 Change Board» drücken
2. Schwarzer Springer von b6 nach d7
3. Schwarzer Bauer von c7 nach c6
4. Weisser Läufer von f1 nach d3
5. Weissen Bauern von c4 entfernen und schwarzen Bauern von d5 nach c4
6. Farbe und Art des schwarzen Springers bestätigen (Taste «Black» und diejenige mit dem **Springersymbol** drücken)
7. Farbe und Art des weissen Läufers bestätigen. (Taste «White» und diejenige mit dem **Läufersymbol** drücken).

**Sargons Reaktionen:**

- Kurzer Ton, Kontrollämpchen «White», «Change Board» und «Your Move» leuchten auf.
- Kontrollämpchen «White» und «Your Move» erlöschen.  
Anzeigelämpchen auf d7 brennt.
- 
- 
- 
- Anzeigelämpchen auf d7 erlischt  
Anzeigelämpchen auf d3 brennt.
- Anzeigelämpchen auf d3 erlischt  
Anzeigelämpchen auf c6 brennt

8. Farbe und Art des schwarzen Bauern auf c6 bestätigen (Taste «Black» und diejenige mit dem Bauernsymbol drücken). Anzeigelämpchen auf c6 erlischt, Kontrollämpchen «White» und «Your Move» und «Change Board» brennen.

9. Den schwarzen Bauern auf c4 kurz hochheben, um Sargon zu veranlassen dessen Farbe und Art zu erfragen. Anzeigelämpchen c4 brennt Kontrollämpchen «White» und «Your Move» erlöschen.

Da sich vorher ein weisser Bauer auf c4 befand, muss Sargon so auf diese Änderung hingewiesen werden.

Farbe und Art des schwarzen Bauern auf c4 bestätigen (Taste «Black» und diejenige mit dem Bauernsymbol drücken). Kontrollämpchen «White» und «Your Move» und «Change Board» brennen.

Nach der Betätigung der «3 Change Board»-Taste wäre Sargon spielbereit; Sie könnten mit Weiss einen Zug ausführen. Sargon soll aber mit Weiss fortfahren.

10. «2 Change Color»-Taste drücken und zwar so oft, bis nebenstehende Kontrollämpchen brennen. Kontrollämpchen «Black» (schwarz) in diesem Fall Ihre Farbe, «Sargon's Move» (Sargons Zug) und «Change Board» leuchten auf.

11. «3 Change Board»-Taste drücken Sargon «überlegt» und spielt Ldxc4.

## 11. Das Errichten und Spielen spezieller Stellungen (Problemschach)

Drücken Sie die Tasten mit den Beschriftungen

«Reset» (wieder setzen)  
und  
«Halt»

gleichzeitig und so lange, bis sämtliche Anzeige- und Kontrollämpchen erloschen sind.

Wählen Sie die für das Problem erforderliche Stufe (Taste «Change Level» und diejenige, die der entsprechenden Stufe entspricht, drücken).

Errichten Sie die gewünschte Stellung auf dem Schachbrett des Computers.

Drücken Sie die Taste

«3 Change Board» (Brettwechsel)

Sargon wird nun die Anzeigelämpchen der Felder, die mit einem Stein besetzt sind, der Reihe nach aufleuchten lassen und so Farbe und Art des betr. Steins erfragen.

Leuchtet das Anzeigelämpchen des ersten Feldes, das von einem Stein besetzt ist, auf, geben Sie Sargon zuerst dessen Farbe (Black = schwarz, White = weiss) dann die Art (durch Drücken der entsprechenden Symboltaste) an. Dann wird Sargon Farbe und Art des nächsten Steins erfragen usw.

Wenn Sie alle Steine identifiziert haben, werden Sie feststellen, dass das rote Kontrollämpchen «Change Board» (Brettwechsel) immer noch brennt.

Zwei weitere Kontrollämpchen mit den Beschriftungen:

«White» (weiss) oder «Black» (schwarz)

ferner

«Your Move» (Ihr Zug) oder «Sargon's Move» (Sargons Zug)

brennen ebenfalls.

Diese beiden Kontrollämpchen geben an, wer am Zug ist und mit welcher Farbe Sie spielen werden.

Wie dieser Spielmodus geändert wird und was er für Möglichkeiten bietet ist in Abs. 10 dieses Kapitels ausführlich beschrieben.

Beim Problemschach ist bekanntlich am Anfang immer Weiss am Zug. Es ist am zweckmässigsten, Sargon das Problem im Spiel gegen sich selbst lösen zu lassen.

Überzeugen Sie sich, ob die Kontrollämpchen

«White» (weiss)

«Your Move» (Ihr Zug)

und

«Change Board» (Brettwechsel)

brennen.

Drücken Sie die

«Change Board»-Taste,

danach wird nur noch das Kontrollämpchen «Your Move» brennen.

Drücken Sie die Taste

«4 Self Play» (Selbstspiel)

und Sargon wird sofort nach dem ersten Zug für Weiss suchen. Hat Sargon diesen Zug angegeben, führen Sie ihn lediglich mit den weissen Steinen aus. Sargon sucht dann unverzüglich nach einem Zug für Schwarz.

### **Beispiel, wie ein Schachproblem (Zweizüger) von Sargon IM SPIEL GEGEN SICH SELBST gelöst wird.**

In der Stellung

Weiss:

Turm auf a1

Bauer auf b6

König auf c8

Schwarz:

König auf a8

Läufer auf b8

Bauer auf a7

Bauer auf b7

kann Weiss, falls er am Zug ist, in zwei Zügen mattsetzen. Um dies zu erreichen, gehen wir wie folgt vor:

**Ihre Manipulationen:**

1. Stellung errichten
2. Elektrischen Anschluss erstellen  
(falls nicht bereits erstellt)

**Sargons Reaktionen:**

-

-

- |  |  |
|--|--|
| 3. Stufe 3 einstellen (Tasten «Change Level» und «3» drücken).   | Jeder Tastendruck wird mit einem Ton-signal quittiert. Das Kontrollämpchen «Change Level» leuchtet kurz auf. Sie hören eine Tonfolge von kurzen, hohen Tönen und das Kontrollämpchen «Your Move» leuchtet auf. |
| 4. Taste «Change Board» drücken.   | Kontrollämpchen «Change Board» brennt.<br>Anzeigelämpchen auf Feld c1 brennt.  |
| 5. Farbe und Art des sich auf c1 befindlichen Steins bestätigen, d.h. die Tasten «White» und diejenige mit dem Königssymbol drücken. | Anzeigelämpchen auf Feld c1 erlischt.<br>Anzeigelämpchen auf Feld b6 brennt.   |
| 6. Tasten «White» und diejenige mit dem Bauernsymbol drücken.  | Anzeigelämpchen auf Feld b6 erlischt.<br>Anzeigelämpchen auf Feld b7 brennt.   |
| 7. Tasten «Black» und diejenige mit Bauernsymbol drücken.  | Anzeigelämpchen auf Feld b7 erlischt.<br>Anzeigelämpchen auf Feld b8 brennt.   |
| 8. Tasten «Black» und diejenige mit dem Läufersymbol drücken.  | Anzeigelämpchen auf Feld b8 erlischt.<br>Anzeigelämpchen auf Feld a1 brennt.   |
| 9. Tasten «White» und diejenige mit dem Turmsymbol drücken.  | Anzeigelämpchen auf Feld a1 erlischt.<br>Anzeigelämpchen auf Feld a7 brennt.   |
| 10. Tasten «Black» und diejenige mit dem Bauernsymbol drücken.   | Anzeigelämpchen auf Feld a7 erlischt.<br>Anzeigelämpchen auf Feld a8 brennt.   |
| 11. Tasten «Black» und diejenige mit Königssymbol drücken.   | Anzeigelämpchen auf Feld a8 erlischt.<br>Kontrollämpchen «White» brennt,<br>Weiss ist also am Zug.   |
| 12. Taste «Change Board» drücken.  | Kontrollämpchen «White» und «Change Board» erlöschen.<br>Kontrollämpchen «Your Move» brennt.   |
| 13. Taste «Self Play» drücken.   | Kontrollämpchen «Sargons Move» blinkt, nach 3,5 Sekunden gibt Sargon den Zug 1. Ta1-a6 an.   |
| 14. Zug 1. Ta1-a6 ausführen.   | Sargon gibt sofort den Zug<br>1. ... b7xTa6 an.  |
| 15. Zug 1. ... b7xTa6 ausführen.   | Sargon gibt sofort den<br>Zug 2. b6-b7 matt an.  |
| 16. Zug 2. b6-b7 matt ausführen.   | Kontrollämpchen «Check» und «Your Move» leuchten auf. Sie hören eine Folge von hohen, kurzen Tönen.  |

## Beispiel, wie ein Schachproblem (Dreizüger) von Sargon UNTER VERWENDUNG DER «HINT»-TASTE gelöst wird.

In der Stellung

Weiss:	Schwarz:
König auf d2	König auf a1
Springer auf a3	Bauer auf a2
Läufer auf h8	Bauer auf b2

kann Weiss, falls er am Zug ist, in drei Zügen mattsetzen. Nach dem vorhergehenden Beispiel werden Sie mit dem Errichten und Eingeben dieser Stellung keine Probleme haben. Gehen wir wie folgt vor:

### Ihre Manipulationen:

1. Stellung errichten
2. Elektrischen Anschluss erstellen (falls nicht bereits erstellt)
3. Stufe 5 einstellen (Tasten «**Change Level**» und «**5**» drücken) (falls nicht bereits vor dem Errichten der Stellung eingestellt).
4. Taste «**Change Board**» drücken.
5. Stellung wie im vorhergehenden Beispiel eingeben.
6. Taste «**Change Color**» drücken und zwar so oft, bis nebenstehende Kontrollämpchen brennen.
7. Taste «**Change Board**» drücken.
8. Zug 1. Kd2-c3 ausführen.
9. Taste «**Hint**» drücken.
10. Zug 1. b7-b8D ausführen.
11. Zug 2. Sa3-c2+ ausführen.
12. Taste «**Hint**» drücken.
13. Zug 2. ... Db8xSc2+ ausführen.
14. Zug 3. Kc3xDc2 matt ausführen.

### Sargons Reaktionen:

- 
- 
- Jeder Tastendruck wird mit einem Tonsignal quittiert. Das Kontrollämpchen «**Change Level**» leuchtet kurz auf, Sie hören eine Tonfolge von kurzen, hohen Tönen und das Kontrollämpchen «**Your Move**» leuchtet auf.
- Wie im vorhergehenden Beispiel
- Kontrollämpchen «**Black**», «**Sargon's Move**» und «**Change Board**» leuchten auf.
- Kontrollämpchen «**Sargon's Move**» blinkt, nach 16 Sekunden gibt Sargon den Zug 1. Kd2-c3 an
- Sargon gibt den Zug 1. ... b7-b8D an.
- Sargon gibt den Zug 2. Sa3-c2+ an.
- Kontrollämpchen «**Check**» leuchtet auf.
- Sargon gibt den Zug 2. ... Db8xSc2+ an.
- Sargon gibt den Zug 3. Kc3xDc2 matt an.
- Sie hören eine Folge von hohen, kurzen Tönen.

**Zur Beachtung:** Beim Errichten spezieller Stellungen ist auf die Marschrichtung der Bauern zu achten, bzw. die Grundlinien von Weiss und von Schwarz sollen nicht verwechselt werden.

Lässt sich ein Problem nicht wie vorgesehen lösen, ist ausser eventuellen Nebenlösungen zu prüfen, ob die Steine richtig eingegeben wurden. Nehmen Sie jeden Stein einzeln kurz vom Brett, Sargon wird Ihnen mit seinen Kontrollämpchen dessen Art und Farbe bestätigen.



## IV. Hinweise

Sie besitzen einen luxuriös verarbeiteten Schachcomputer, der Ihnen während vielen Jahren Freude bereiten soll.

Behandeln Sie ihn deshalb sorgfältig und vermeiden Sie Kratzer, Flecken, Erschütterungen sowie extreme Hitze oder Kälte.

Wir sind uns bewusst, dass Sargon infolge seiner Vielseltigkeit von der Handhabung her ein recht anspruchsvolles Gerät ist. Deshalb haben wir die vorliegende Bedienungsanleitung nicht nur von qualifizierten Schachspielern, sondern auch von weniger begabten Leuten auf Vollständigkeit und Verständlichkeit überprüfen lassen.

**Es wird einige Zeit dauern, bis Sie mit der Bedienung von Sargon restlos vertraut sind.**

Während dieser Zeit werden sich Irrtümer praktisch nicht vermeiden lassen. Es könnte vorkommen, dass Sie Sargon falsch bedienen und auf Grund seiner entsprechenden Reaktion den Fehler bei ihm vermuten.

Sollte Ihr Sargon nicht richtig funktionieren, vergewissern Sie sich, ob Sie die Bedienungsanleitung in allen Punkten beachtet haben.

**Überprüfungsarbeiten, bei denen sich herausstellt, dass sich der «Fehler» durch falsche Bedienung ereignet hat, fallen nicht unter Garantie und müssen verrechnet werden.**

## V. Reparaturen und Garantiarbeiten

Zur Vornahme von Reparaturen und Garantiarbeiten senden Sie das Gerät an

**SANBY ELECTRONIC**

Leopoldstrasse 79, 8000 München 40  
Telefon 089/39 82 46

und vergessen Sie bitte nicht, den Grund der Beanstandungen genau anzugeben.

Ist lediglich ein Anzeige- oder Kontrollämpchen defekt, prüfen Sie, ob es angesichts des Transportrisikos, der Umtriebe mit der Verpackung und der Transportkosten nicht erheblich einfacher und billiger ist, das fragliche Lämpchen bei uns anzufordern und den Ersatz durch eine ortsansässige Elektronik- oder Radio/TV-Werkstätte vornehmen zu lassen.

Das Nachdrucken, Vervielfältigen oder Fotokopieren dieser Anleitung ist ohne schriftliche Genehmigung verboten.

## VI. Abgekürzte Bedienungsanleitung

Diese Bedienungsanleitung ist unvollständig und nur für Demonstrationen gedacht.

1. Stellen Sie den Computer so vor sich hin, dass sich die Tasten auf der rechten Seite befinden.
2. Stellen Sie die Steine auf, die weissen unbedingt auf Ihrer Seite. Die Steine gehören genau in die Mitte der entsprechenden Felder.
3. Schliessen Sie den Computer mit dem Netzteil an eine Steckdose (220 V) an.
4. Drücken Sie die Taste «**0 New Game**» und das grüne Kontrollämpchen «**Your Move**» sollte brennen.
5. Führen Sie mit Weiss einen Zug aus. Den Stein nicht **schieben**, sondern **genau in die Mitte** des entsprechenden Feldes **stellen**. Jeder Zug wird mit einem Tonsignal bestätigt.
6. Der Computer gibt seinen Gegenzug mittels Anzeigelämpchen an. Führen Sie den Gegenzug des Computers aus usw. Führen Sie aber keinen Zug aus, bevor Ihnen der Computer den vorhergehenden Zug mittels Tonsignal bestätigt hat und die sich in den Feldern befindlichen Anzeigelämpchen erloschen sind.
7. **Schlagen eines Steines.** Den geschlagenen Stein zuerst vom Brett entfernen und nachher den Zug ausführen.
8. **Rochade.** Zuerst den Königszug, nachher den Turmzug ausführen.
9. **Schach, Matt und Patt.** Falls Sie oder der Computer Schach bieten, leuchtet das Kontrollämpchen «**Check**» solange das Schachgebot besteht. Ist eine Partei schachmatt, bzw. patt, hören Sie eine Folge von hohen, kurzen Tönen.
10. **Spielstufen.** Ohne besondere Vorkehrungen spielt der Computer auf Stufe 1 mit 0 bis max. 15 Sekunden Bedenkzeit. Falls Sie auf einer anderen Stufe spielen wollen, drücken Sie die «Change Level»-Taste und diejenige, die der gewünschten Stufe entspricht (0-6).
11. **Irreguläre Züge.** Der Computer akzeptiert keine irregulären Züge, weder mit Ihren, noch mit seinen Steinen. Falls Sie einen irregulären Zug ausführen, protestiert der Computer durch tiefe Töne.