

ORIGINAL ARB 4,0 - 50 S PROGRAMM

Alleinvertrieb für die Bundesrepublik Deutschland

SANDY ELECTRONIC

Widenmayerstr. 49
8000 München 22
Tel. 0 89 / 22 63 11

BEDIENUNGSANLEITUNG

			NEUES SPIEL	STUFEN SCHWACH				
			BRETT LEER	ERÖFFN UNGS TRAIN ING				
			BIBLIO THEK AUS	MONITOR				
			SEITEN WECHSEL	SPIELT GEGEN SICH SELBST				
				TON AUS				
				TON LEISE				
				GIBT AUF				
				SCHWARZ VON UNTEN				
	A	B	C	D	E	F	G	H

SONDERFUNKTIONEN

RESET ●

HALT ●

[OPTIONS]

- 0 ●  ● New Game
- 1 ●  ● Change Level
- 2 ●  ● Change Color
- 3 ●  ● Change Board
- 4 ●  ● [Verify] Self Play
- 5 ●  ● [Take Back] Monitor

[Clear]

6 ● White ● Variable

● Black ● Hint

● Your Move

● Sargon's Move

● Check

● Change Board

1. Installation: Netzgerät abstecken, altes Modul aus der Fassung an der linken Geräteseite mit sanfter schaukelnder Bewegung herausziehen. Nun das neue Modul in die Fassung einstecken. Neue Beschriftung aufkleben.

2. Einschalten: Netzgerät einstecken nachdem Figuren in Grundstellung aufgestellt sind. Das Gerät befindet sich nun automatisch in Stufe 0 , ohne Sonderfunktionen. Sie können nun mit dem Spiel beginnen mit Weiss.

3. Spielstufen: Veränderungen mit der Taste CHANGE LEVEL. Diese wird sooft gedrückt, bis ein rotes Lämpchen neben der gewünschten Stufe (= Zahl) aufleuchtet. Die Stufe 8 wird durch Lämpchen 7 und 0 angezeigt. Fixiert wird die Einstellung mit Taste CLEAR .

Stufe	Durchschnittliche Antwortzeit =	Züge in Std:Min
0	5 Sekunden	60 5
1	15 Sekunden	60 15
2	30 Sekunden	60 30
3	1 Minute	60 1:00
4	2 Minuten	30 1:00
5	3 Minuten	40 2:00
6	3 Minuten 45 Sekunden	40 2:30
7	6 Minuten	30 3:00
8	Unendliche Rechenzeit	

4. Spielstand: Mit der Taste VERIFY und Drücken des gewünschten Figurensymbols werden diese Figuren mit Lämpchen auf dem Spielbrett angezeigt. Weiss = Dauerlicht, Schwarz = Blinklicht. Zurück zum Spiel mit CLEAR.

5. SCHACH + MATT Anzeige von Schach durch Lämpchen CHECK. Mattankündigung durch Lämpchen auf dem Spielbrett in der Form eines X + Lämpchen neben der Zahl, in wievielen Zügen das Matt bevorsteht. Anzeige von Patt erfolgt durch Spielfeld Lämpchen in _ Form. Weiterspiel nach Drücken der Taste CLEAR.

6. Eröffnungen Es sind mehr als 4500 Eröffnungspositionen enthalten. Der Computer wird auf die gespeicherten Varianten ohne jegliche Reaktionszeit sofort antworten.

7. Zugrücknahme Wenn der Spieler am Zug ist, können mit der TAKE-BACK Taste beliebig viele Züge zurückgenommen werden. Jeder Tastendruck ist ein Halbzug zurück.

8. Farbwechsel CHANGE COLOR drücken, dann macht ARB den Zug an Ihrer Stelle und Sie spielen nun mit Schwarz. Sooft Sie CHANGE COLOR drücken, macht ARB immer wechselweise einen Zug für jede Seite und demonstriert so ein SPIEL GEGEN SICH SELBST.

9. HINT Taste Gedrückt, wenn Spieler am Zug ist:
 1 x drücken zeigt Zugvorschlag. Mit CLEAR löschen. Mehrmals drücken zeigt die vom Computer überlegte Hauptvariante, soweit dieser vorausdenkt.
 Gedrückt, wenn Computer am Zug ist:
 Zeigt den vom Computer erwägten Zug an, gleichzeitig erscheint mit Lämpchen neben der Zahl die gegenwärtige Rechentiefe.
 Der Computer wird jeden überlegten Zug anzeigen, bis diese Anzeige mit CLEAR abgeschaltet wird.

10. Stellungen:

Mit der CHANGE BOARD Taste können Stellungen eingegeben oder verändert werden, wenn der Spieler am Zug ist. Das Symbol der gewünschten Figur drücken und Figur einsetzen oder entfernen. Sollte es eine schwarze Figur sein, beim Einsetzen die Figur 1 x kurz aufsetzen, wieder anheben und dann endgültig aufsetzen. Die Kontrollampe blinkt für die schwarzen Figuren, während für weisse Dauerlicht anzeigt. Spielfortsetzung nach Drücken von CLEAR.

11. Eröffnungs Auswahl

Wenn der Computer seinen Zug anzeigt, diesen nicht ausführen, sondern CHANGE COLOR drücken. Wiederholtes Drücken dieser Taste zeigt die verfügbaren Antwortzüge an.

12. Zugauswahl

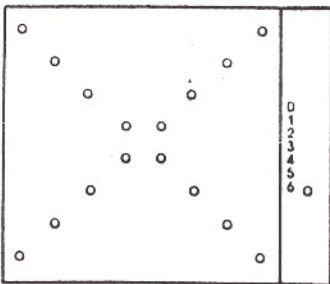
Wenn der Computer nach Ablauf der Eröffnungsbibliothek seinen Zug anzeigt, kann mit der Taste CHANGE COLOR sein 2. bester oder weitere Alternativzüge abgerufen werden. Diesen Zug kann man nach Wunsch ausführen, wenn keine Bedenkzeit mehr blinkt oder durch weiteres Drücken von CHANGE COLOR noch andere Zugmöglichkeiten abrufen.

13. Neues Spiel

Stecker des Netzgerätes aus- und wieder einstecken. Computer bestätigt Spielbereitschaft mit Lampe GRÜN.

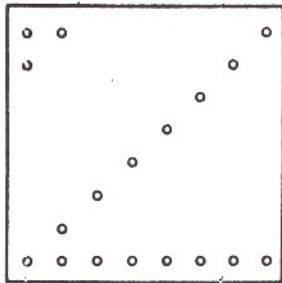
14. Mattankündigung

mit Dauerlicht = gegen Spieler
mit Blinklicht = gegen Computer
Lämpchen neben der Zahl zeigt nötige Zugzahl an

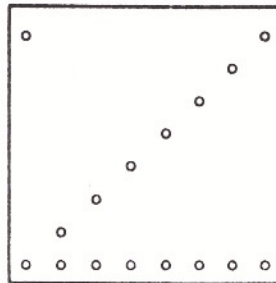


15. Remisanzeige

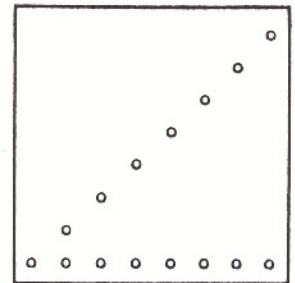
50 Zug Regel



3 Zug Regel
Spieler=Dauerlicht



Remisangebot
vom Computer

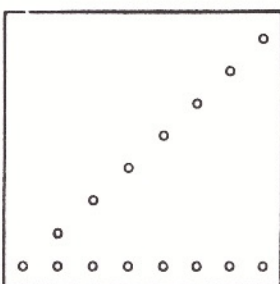


Computer=Blinklicht
CLEAR=Anzeige des Zugs

Blinklicht
CLEAR=Ablehnung

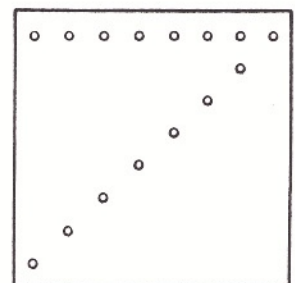
16. Pattanzeige

Dauerlicht



Der Spieler kann, wenn er am Zug ist, dem Computer Remis anbieten: König Spieler abheben, König Computer abheben und wieder aufsetzen, König Spieler wieder aufsetzen.

Remisangebot
an den Computer



Computer fragt mit Blinklicht untere Linie.
Ablehnung = CLEAR
Annahme = CHANGE COLOR
Computer Nein=Balken Oben
Computer Ja =Balken Unten
CLEAR = Weiterspielen

17. Sonderfunktionen mit Taste OPTIONS

Durch Drücken der Taste OPTIONS und Aufsetzen einer Figur auf eines der folgenden Spielfelder (Kontrolllampe im Feld leuchtet) werden abschliessend mit der Taste CLEAR folgende Funktionen fixiert:

- D8 = NEUES SPIEL
Aus Grundstellung. Jedoch bleiben eingestellte Sonderfunktionen und Spielstufen erhalten.
- D7 = BRETT LEER
Alle Figuren in der Grundstellung werden gelöscht.
Einstellung zum Aufstellen von Schachproblemen
- D6 = BIBLIOTHEK ABGESCHALTET
Alle gespeicherten Eröffnungen sind nun ausser Funktion
- D5 = SEITENWECHSEL
nach CLEAR noch CHANGE COLOR drücken und Computer löst ein Problem mit Schwarz.
- E8 = STUFEN SCHWACH
Schwächt alle Stufen ab durch Abschaltung der Pausenbedenkzeit. Die Zeiten der Stufen werden trotzdem eingehalten.
- E7 = ERÖFFNUNGSTRAINING
Der Computer verhindert es nun nicht, auch sogenannte "schwache" Eröffnungen zu spielen, um diese kennenzulernen. Wenn der Spieler von der Linie abweicht gibt der Computer ein Tonsignal und Lämpchen des Feldes leuchtet. Mit TAKE BACK kann dieser Zug zurückgenommen werden. Will der Spieler jedoch bewusst von der Linie abweichen, sollte nach Ausführung des Zuges CHANGE COLOR gedrückt werden. Der Computer benötigt nun normale Bedenkzeit.
- E6 = MONITOR
Der Computer kontrolliert nun die Legalität der Züge wenn zwei Spieler gegeneinander spielen.
- E5 = SELBSTSPIEL
Der Computer spielt nun gegen sich selbst, wenn der Spieler den ersten Zug ausführt oder mit HINT der Computer beginnt. Abschaltung von SELBSTSPIEL nach der Zuganzeige durch: OPTION Taste, Figur wieder auf E5 setzen und abheben, bis Kontrolllampe ausgeht, CLEAR. Nun geht das Spiel normal.
- E4 = TON AUS
Tonsignal werden total abgeschaltet
- E3 = TON LEISE
- E2 = AUFGABE
Der Computer wird nun Matt ankündigen oder aufgeben in verlorener Stellung, siehe 5.
- E1 = SCHWARZ VON UNTEN
Der Spieler kann in dieser Einstellung mit Schwarz von Unten spielen.

18. Ein Testspiel mit einer Problemaufstellung:

1. Figuren vom Brett nehmen
2. Gerät mit Stecker einstecken
3. OPTIONS (Taste drücken)
D7 (Figur kurz aufsetzen, dass Lämpchen leuchtet)
CLEAR (Taste drücken)
4. CHANGE BOARD (Taste drücken)
KÖNIG (Symboltaste drücken)
weissen König auf G2 setzen
schwarzen König G7 (2 x aufsetzen, dass Lämpchen BLINKT)
DAME (Symboltaste drücken)
weisse Dame auf F2 setzen
TURM (Symboltaste drücken)
weissen Turm auf H2 setzen
CLEAR (Taste drücken)

Die Problemaufstellung ist nun beendet.

Nun kann der Spieler den ersten Zug mit Weiss machen, oder

5. CHANGE COLOR (Taste drücken)
und Computer führt ersten Zug mit Weiss aus
drückt man weiter CHANGE COLOR, führt der Computer immer
jeweils den nächsten Zug aus, abwechselnd für Schwarz und Weiss
6. Sollte der Computer automatisch immer den Gegenzug machen,
dann verfahren Sie nach 4. wie folgt:

OPTIONS (Taste drücken)
E5 (Figur kurz aufsetzen)
CLEAR (Taste drücken)
CHANGE COLOR (Taste drücken)
nun macht der Computer den ersten Zug und AUTOMATISCH
nach Setzen der Figur sofort den Gegenzug u.s.w.

7. Sollte der Computer mit SCHWARZ beginnen, drücken Sie

OPTIONS (Taste)
D5 (Figur kurz aufsetzen)
CLEAR (Taste)
CHANGE COLOR (Taste)

8. Sie können alle Sonderfunktionen, die mit Aufsetzen einer
Figur aktiviert werden auch gleichzeitig eingeben.
Z.B. nach Drücken von OPTIONS (unter 3.) auch noch eine
Figur kurz auf E5 und D5 setzen.
Die Lämpchen, die leuchten, bevor man mit CLEAR die Eingabe
beendet, zeigen an, welche Sonderfunktionen eingestellt wurden.

Wenn Sie mit dem Computer dieses einfache Problem aufstellen
und lösen lassen, haben Sie auch ein kurzes Testprogramm, ob
Ihr Gerät richtig arbeitet. Nach wenigen Zügen erscheint MATT.

Fehlerberichtigung: Beim Lösen von Problemen nicht mit HINT

17. E5 Selbstspiel oder mit CHANGE COLOR (nicht HINT)...

E3 Ton leise: es wird nun nur eine Seite mit Tonsignalen
angezeigt, die andere Seite spielt ohne Ton.

Sehr geehrter Kunde,

wir beglückwünschen Sie zum Erwerb des neuen ARB SUPERMODULS 4,0-50S! Dieses Modul wurde exklusiv für SANDY ELECTRONIC gefertigt mit kostbaren nachprogrammierbaren Bauteilen und einer aufwendigen Endkontrolle unterzogen. Bei Erscheinen von Programm-Neuerungen kann dieses Modul gelöscht und neu programmiert werden. Das 4,0-50S ist konzipiert zur Verwendung aller in Deutschland verkauften ARB Geräte (50 HZ) von SANDY ELECTRONIC. Bitte beachten Sie bei Inbetriebnahme folgende Punkte:

1. Berühren Sie niemals die versenkten Kontakte. Schützen Sie das Modul vor statischen Aufladungen und mechanischen Beschädigungen.
Wenden Sie beim Modulwechsel niemals Gewalt an.
 2. Schalten Sie den Computer mit 4,0-50S ein und aus durch Ziehen des Netzgerätesteckers entweder in der 220 V Steckdose oder am Computer. Nach Einstecken des Netzgerätes sollte eine kurze Tonfolge (3 Töne) zu hören sein und dann zur Spielbereitschaft das Lämpchen YOUR MOVE aufleuchten. Es ist vor Spielbeginn KEIN Drücken von Tasten nötig, ausser Sie wechseln Spielstufen oder Sonderfunktionen.
 3. Sollte der Computer nicht spielbereit sein, wiederholen Sie das Einschalten noch 2-3 mal, damit der Computer evtl. leichter anspringt. Das neue Modul hat eine höhere Leistung als das 2,5 Modul und damit auch einen höheren Energieverbrauch.
Es ist möglich, dass Ihr Computer einen Defekt hat, der sich erst bei höherer Leistung zeigt, mit 2,5 aber noch funktioniert.
Bevor Sie Ihr Gerät jedoch zu uns zur Überprüfung einsenden, falls Sie Probleme mit dem 4,0-50S haben, überprüfen Sie vorher Folgendes:
 4. Ist Ihr Netzgerät noch in Ordnung? Ist es ORIGINAL? Stark genug? Ist evtl. die Steckdose unsicher oder steckt das Netzgerät wackelig? Ist die Steckverbindung Netzgerät/Computer einwandfrei? Wackelkontakt am Stecker oder an der Computerbuchse? Stromnetz Schwankungen? Wenn dies alles in Ordnung ist, Ihr Computer aber nicht will, sollte dieser IM ORIGINALKARTON (bei uns noch erhältlich) zum Service.
 5. Wir haben uns bemüht, die Deutsche Anleitung möglichst kurz und gut verständlich zu halten. Auf Anforderung senden wir Ihnen aber auch die englische Anleitung zu, die für Sie jedoch schwerer verständlich ist.
Beachten Sie noch bei BAUERNUMWANDLUNG:
Bei Erreichen der Endlinie blinkt das Lämpchen des Feldes solange, bis Sie mit einer der Symboltasten die Figur bestimmt haben, in die dieser Bauer umgewandelt werden soll. Kontrolle durch Anheben der Figur.
 6. GARANTIE: Die Garantie beträgt auf Fertigungsfehler des Moduls 6 Monate ab Kaufdatum. Nur gültig, wenn unterer Abschnitt zur Registrierung an uns eingesandt wurde innerhalb 10 Tagen nach Kauf und vollständig ausgefüllt ist. Bitte Ihre Adresse in Druckschrift, Sie werden dann verständigt, falls Neuerungen erhältlich sind.
Ausgeschlossen von Garantie ist der Computer sowie Softwarefehler.
-