



Touchscreen Schachcomputer

Bedienungsanleitung

PE-7161

1

Inbetriebnahme

1. Batteriefach öffnen: Dazu die Schraube mit dem Schraubenzieher herausdrehen.
2. 2 AAA Batterien einsetzen. Bitte benutzen Sie ausschließlich neue Batterien und achten Sie auf die richtige Polarität (+/-)
3. Schließen Sie das Batteriefach und drehen Sie die Schraube wieder hinein.
4. Betätigen Sie mit dem Kontaktstift die ON/OFF-Taste

Tastenbeschreibung

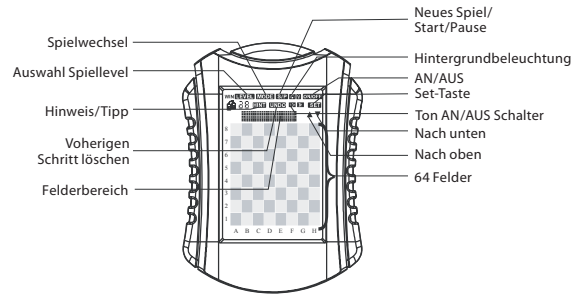
1. Zum Einschalten des Gerätes drücken Sie die ON/OFF-Taste.
2. Drücken Sie nun die MODE-Taste, um zwischen Schach (Chess), Schachsammlung (Chess Library), Dame (Draughts) und Vier gewinnt (Connect Four) auszuwählen. Im Felderbereich wird der Name des gewählten Spiels angezeigt.
3. Um in das jeweilige Spielmenü zu gelangen, drücken Sie die S/P-Taste. Über die UNDO-Taste gelangen Sie wieder zurück ins Spielauswahlmenü.
4. Um das Spiel zu verlassen und ins Spielauswahlmenü zu gelangen, drücken Sie die MODE-Taste und anschließend auf EXIT. Um zum Spiel zurückzukehren, drücken Sie die UNDO-Taste.
5. Mit den Tasten und schalten Sie den Ton ein und aus.
6. Mit den Tasten und schalten Sie die Hintergrundbeleuchtung ein und aus.

Schach

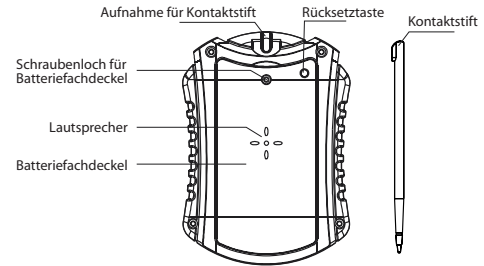
1. Klicken Sie im Schach-Modus auf die S/P-Taste, um das Spielmenü aufzurufen. Um den Schwierigkeitsgrad einzustellen, drücken Sie die LEVEL-Taste und stellen Sie mittels und einen Wert von 1-20 ein. Drücken Sie die SET-Taste für weitere Optionen. Mit und wählen Sie Ihre Spielfarbe (P:W für weiss, P:B für schwarz) und die Anzahl der Spieler (1-2). Drücken Sie nun die S/P-Taste, um das Spiel zu starten.
2. Automatisches Abschalten: Wird das Gerät 30 Minuten lang nicht betrieben wird der aktuelle Spielstand automatisch gespeichert und das Gerät geht in den Standby-Modus über.
3. Drücken der ON/OFF-Taste aktiviert den Spielstand, der vor dem automatischen Abschalten gespeichert wurde.
4. Um Figuren zu bewegen, drücken Sie auf das entsprechende Feld und anschließend das Zielfeld auf welches sich Ihre Figur bewegen soll. Befindet sich auf diesem Feld eine gegnerische Spielfigur wird diese geschlagen und von Ihrer Figur ersetzt. Sollte Ihr Zug nicht den Regeln entsprechen wird er nicht ausgeführt. Während des Spieles können Sie sich durch drücken der HINT-Taste mögliche Züge anzeigen lassen. Um weitere Zugmöglichkeiten zu erhalten drücken Sie die Taste mehrmals.

3

Tastenbeschreibung der Spielkonsole



Funktionsbezeichnungen auf der Rückseite



Funktionsbeschreibung

1. Schach, Schachsammlung, Dame und Vier gewinnt
2. Einstellbare Schwierigkeitsstufen
3. Automatisches Speichern
4. Beleuchtetes LED-Display
5. Geht in den Standby Modus über, wenn 10 Minuten kein Damespiel oder 4 Gewinn oder 30 Minuten kein Schach gespielt wird.

2

Spielregeln

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es den gegnerischen König schachmatt zu setzen. Wird der König von einer gegnerischen Figur so bedroht, dass er im darauffolgenden Zug geschlagen werden könnte, nennt man das Schach. Gibt es für einen Spieler keine Möglichkeit mehr seinen König aus einer Schach-Position zu befreien, ist er matt gesetzt und hat verloren.

Schachbrett



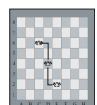
Das Schachbrett besteht aus je 8 Quadranten in horizontaler und vertikaler Ausrichtung. Diese 64 Felder sind abwechselnd in heller und in dunkler Farbe gehalten. Jedem Spieler stehen jeweils 16 Spielfiguren in der jeweiligen Farbe zur Verfügung. Die einzelnen Figurengruppen setzen sich zusammen aus: König (1), Dame (1), Turm (2), Läufer (2), Springer (2) und Bauer (8). Die Aufstellung der Figuren wird in der linken Abbildung angezeigt.

Zugregeln

König: Der König darf sich, egal in welche Richtung, maximal ein Feld bewegen. Wird der König von einer gegnerischen Figur bedroht, nennt das Schach. Den eigenen König darf man nicht ins Schach stellen.



Dame: Die Dame darf sich beliebig bewegen. Es werden quasi die Zugmöglichkeiten von von Läufer und Turm vereint. Es sind beliebig viele Felder möglich, egal ob senkrecht, waagrecht oder diagonal. Jedoch darf man keine Züge (senk- u. waagrecht o. ä) kombinieren.



Springer: Mit dem Springer zieht man ein diagonales, sowie ein senkrechtes Feld. Hierbei ist es irrelevant, welches Feld zuerst gespielt wird.

Turm: Der Turm darf sich beliebig viele Felder bewegen, jedoch nur waage- oder senkrecht. Diagonale Züge sind verboten.

Läufer: Er darf beliebig viele Felder vorrücken, jedoch nur diagonal.

Bauer: Der erste Zug von jedem Bauer darf zwei Felder weit nach vorne gehen. Die Folgenden haben nur eine Weite von einem Feld. Bauern dürfen nur nach vorne gezogen werden. Ausnahme: Gegnerische Figuren können nur geschlagen werden wenn Sie ein Feld diagonal vor dem Bauer stehen.

4

Besonderheiten

Der Springer

Der Springer ist die einzige Figur, die bei Ihrem Zug über eigene wie auch über gegnerische Figuren springen darf.

Figuren schlagen

Möglichkeiten des Schlagens: Alle Figuren, können mit normalen Zügen gegnerische Figuren schlagen. Voraussetzung ist jedoch, dass sich die gegnerische Figur in deren Zugfeld befindet.

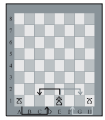
Der Bauer

Beim Schlagen einer gegnerischen Figur gilt es, eine Besonderheit zu beachten. Der Bauer ist die einzige Figur, welche nicht mit ihrem normalen Zug eine andere Figur schlagen darf. Er darf gegnerische Figuren nur diagonal schlagen. Im Gegensatz dazu sind seine normalen Züge immer nur senkrecht auszuführen.

En-passant

Wenn ein Bauer beim ersten Zug zwei Felder zieht und sich auf dem angrenzenden Feld eine gegnerische Figur befindet, kann der Bauer den Gegner direkt diagonal schlagen. Will man en-passant schlagen, muss man dies gleich tun. Wenn der Spieler nicht gleich beim ersten Zug nach den 2 Feldern en-passant schlägt, kann der gegnerische Bauer nicht mehr en-passant geschlagen werden.

Rochade



Um eine Rochade durchzuführen, klicken Sie zuerst auf den König und dann auf das 2. Feld links bzw. rechts vom König. Bei der Rochade wird der König zwei Felder Richtung Turm gezogen und der Turm über den König auf das angrenzende Feld gesetzt. Eine Rochade ist allerdings nur möglich wenn beide Figuren noch nicht bewegt wurden und der König nicht im Schach steht. Außerdem dürfen sich zwischen König und Turm keine weiteren Figuren befinden. Die Rochade zählt als ein Zug.

Spielende

Schach Matt: Ein Spieler ist schachmatt, wenn es für ihn keine Möglichkeit mehr gibt, seinen eigenen König aus einer Schachposition zu bringen.

Remis: Remis ist ein Unentschieden. Kann keiner der beiden Spieler das Spiel beenden, kann eine Partei dem Gegner ein Remis anbieten.



Sicherheitshinweise & Gewährleistung

- Diese Bedienungsanleitung dient dazu, Sie mit den Funktionen dieses Gerätes vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Anleitung daher stets gut auf, damit Sie jederzeit darauf zugreifen können.
- Sie erhalten bei Kauf dieses Gerätes zwei Jahre Gewährleistung auf Defekt bei sachgemäßem Gebrauch. Bitte beachten Sie auch die allgemeinen Geschäftsbedingungen!
- Bitte verwenden Sie das Gerät nur für die in dieser Anleitung beschriebenen Funktionen. Eine anderweitige Verwendung führt eventuell zu Beschädigungen am Produkt oder in der Umgebung des Produktes.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Öffnen Sie das Produkt niemals eigenmächtig.
- Führen Sie Reparaturen nie selber aus!
- Behandeln Sie das Produkt sorgfältig. Es kann durch Stöße, Schläge oder den Fall aus bereits geringer Höhe beschädigt werden.
- Halten Sie das Produkt fern von Feuchtigkeit und extremer Hitze.
- Tauchen Sie das Produkt niemals in Wasser oder andere Flüssigkeiten.

ACHTUNG

Bei Schäden, die durch unsachgemäße Bedienung entstehen, erlischt gegebenenfalls der Garantieanspruch an den Hersteller.

Es wird keine Haftung für Folgeschäden übernommen.
Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten!

Wichtige Hinweise zur Entsorgung

Dieses Elektrogerät gehört nicht in den Hausmüll. Für die fachgerechte Entsorgung wenden Sie sich bitte an die öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde.

Einzelheiten zum Standort einer solchen Sammelstelle und über ggf. vorhandene Mengenbeschränkungen pro Tag/ Monat/ Jahr sowie über etwaig anfallende Kosten bei Abholung entnehmen Sie bitte den Informationen der jeweiligen Gemeinde.



Schach-Sammlung

Klicken Sie im Schach-Sammlung-Modus auf die S/P-Taste, um in das Spielmenü zu gelangen. Mit den Tasten ▲ und ▼ wählen Sie aus 100 verschiedenen Schach-Situationen. Drücken Sie die SET-Taste und bestimmen Sie mit ▲ und ▼ Ihre Spielfarbe und die Anzahl der Mitspieler. Drücken Sie erneut die S/P-Taste, um das Spiel zu starten.

Dame

Klicken Sie im Dame-Modus auf die S/P-Taste, um in das Spielmenü zu gelangen. Mit der ▲ Taste wählen Sie ob Sie schwarz (P1) oder weiß (P2) spielen möchten. Mit der ▼ Taste wählen Sie zwischen Normal- (M1) und Zwingender Schlag-Modus (M2). Anschließend drücken Sie erneut die S/P- Taste, um das Spiel zu starten.

Spielregeln für Dame

Das Dame-Spielbrett besteht aus 64 Feldern, abwechselnd in heller und in dunkler Farbe. Jeder Spieler verfügt über 12 Figuren, die in den ersten 3 Reihen auf den dunklen Feldern angeordnet werden. Die Spieler ziehen abwechselnd. Gegnerische Steine werden durch Überspringen geschlagen und aus dem Spiel genommen. Innerhalb eines Zuges können mehrere Steine geschlagen werden. Erreicht ein Spielstein die gegnerische Grundlinie wird dieser zur Dame. Ein Dame-Stein kann sowohl vorwärts als auch rückwärts bewegt werden. Sieger ist der Spieler, der alle gegnerischen Spielsteine vom Spielfeld genommen hat.

Der Zwingender Schlag-Modus (M2)

In diesem Modus müssen Steine die geschlagen werden könnten auch geschlagen werden. Ansonsten gelten die normale Regeln.

Vier Gewinnt

Klicken Sie im Vier Gewinnt-Modus auf die S/P-Taste, um in das Spielmenü zu gelangen. Wählen Sie nun mit ▼ und ▲ die Anzahl der Spieler. Drücken Sie erneut die S/P-Taste, um das Spiel zu starten.

Spielregeln für Vier Gewinnt

Ziel des Spiels ist es als Erster 4 Spielsteine in eine Reihe zu bekommen. Diese kann sowohl horizontal, vertikal und diagonal sein.

Die Spieler lassen abwechselnd einen ihrer Steine in eine der 8 Spalten fallen. Um einen Spielstein fallen zu lassen, drücken Sie auf das oberste Feld der gewünschten Spalte.



Wichtige Hinweise zu Batterien und deren Entsorgung

Batterien gehören NICHT in den Hausmüll. Als Verbraucher sind Sie gesetzlich verpflichtet, gebrauchte Batterien zur fachgerechten Entsorgung zurückzugeben. Sie können Ihre Batterien bei den öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde abgeben oder überall dort, wo Batterien der betreffenden Art verkauft werden.

- Batterien gehören nicht in die Hände von Kindern.
- Batterien, aus denen Flüssigkeit austritt, sind gefährlich. Berühren Sie diese nur mit geeigneten Handschuhen.
- Versuchen Sie nicht, Batterien zu öffnen und werfen Sie Batterien nicht in Feuer.
- Normale Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden. Achtung Explosionsgefahr!
- Verwenden Sie immer Batterien desselben Typs zusammen und ersetzen Sie immer alle Batterien im Gerät zur selben Zeit!
- Nehmen Sie die Batterien aus dem Gerät, wenn Sie es für längere Zeit nicht benutzen.

Dieses Zeichen finden Sie auf schadstoffhaltigen Batterien:

Abkürzungen für schadstoffhaltige Batterien:

- Pb:** Batterie enthält Blei
- Cd:** batterie enthält Cadmium
- Hg:** batterie enthält Quecksilber



SH/DL/MR





Console de jeu d'échec tactile

Mode d'emploi

1

Mise en route

- Ouvrir le logement piles : dévisser les vis avec un tournevis
- Insérez 2 piles AAA. Utilisez des piles neuves et assurez-vous de respecter la polarité (+/-).
- Refermez le logement piles et reserrez les vis.
- Actionnez le bouton ON/OFF avec le stylet.

Description des touches

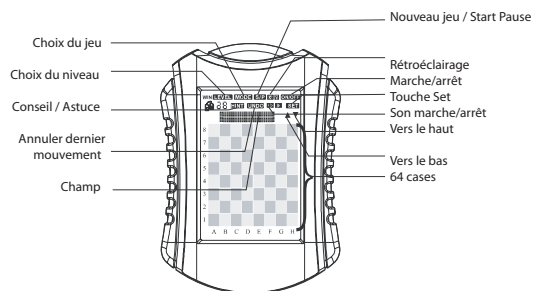
- Pour allumer l'appareil, pressez la touche ON/OFF.
- Pressez maintenant la touche MODE pour choisir le jeu voulu. Le nom du jeu choisi s'affiche à l'écran.
- Pour accéder au menu de chaque jeu, pressez la touche S/P. La touche UNDO permet de revenir au menu de choix du jeu.
- Pour quitter le jeu (▶) et ◀ accéder au menu de choix, pressez la touche MODE puis EXIT. Pour revenir au jeu, pressez la touche UNDO.
- Allumez 🔊 et 🔇 éteignez le son ainsi que le rétro éclairage avec les touches correspondantes.

Echecs

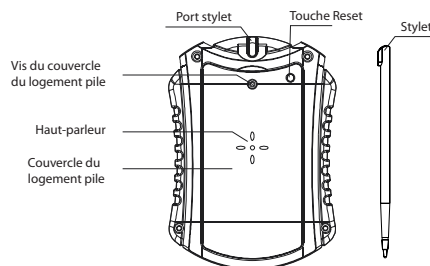
- En mode échecs, pressez la touche S/P pour accéder au menu du jeu. Pour régler le niveau de difficulté, pressez la touche LEVEL ▲ et ▼ choisissez une valeur entre 1 et 20. Pressez la touche SET pour plus d'options comme le choix de la couleur (W pour blanc et B pour noir) et le nombre de joueurs (1 ou 2). Pressez maintenant la touche S/P pour démarrer le jeu.
- Veille automatique : si l'appareil est inactif pendant 30 minutes, la partie actuelle est enregistrée et l'appareil passe en mode veille.
- Une pression de la touche ON/OFF réactive le jeu tel qu'il avait été laissé avant la veille.
- Pour déplacer les pièces du jeu, pressez la pièce voulue puis la case de destination. Si une pièce adverse se trouve sur cette case, elle est éliminée et remplacée par la vôtre. Si votre coup est contraire aux règles, il ne sera pas accepté. Une pression sur la touche HINT pendant le jeu vous montre les coups possibles. Pour voir toutes les possibilités, pressez la touche plusieurs fois.

3

Description des touches de la console



Description des touches arrières



Fonctions

- Echecs, dames et quatre à la suite
- Niveau de difficulté réglable
- Enregistrement automatique
- Affichage LED rétro éclairé
- Passes en mode veille après 10 minutes d'inactivité lors d'un jeu de dames ou d'un quatre à la suite et 30 minutes lors d'une partie d'échecs

2

Règles du jeu

But du jeu

Le but du jeu est de mettre le roi adverse en échec et mat. Si un roi est menacé d'être battu ainsi au coup suivant, il est en échec. Si le joueur n'a aucune possibilité de se libérer de sa position d'échec, il est mat et a perdu la partie.

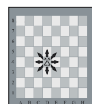
Plateau



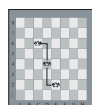
Le plateau est un carré fait de 8 cases horizontales sur 8 verticales. Ces 64 cases sont blanches et noires. Chaque joueur dispose de 16 figures que l'on peut classer en différents groupes: rois (1), dame (1), tour (2), fou (2), cavalier (2) et pion (8). Le placement des figures est décrit sur l'image ci-contre.

Coups

Roi: Le roi peut se déplacer dans toutes les directions avant, arrière, cotés et diagonales. Le roi ne peut jamais s'exposer lui-même à un "échec". Il ne peut se déplacer que d'une seule case à la fois.



Dame: peut se déplacer horizontalement ou en diagonale. Elle peut se déplacer sur toute la longueur du plateau en un coup. Cependant chaque coup avec la dame doit se faire dans une seule de ces directions à la fois.



Cavalier: se déplace en deux temps: un déplacement d'une case dans un sens vertical ou horizontal, suivi d'un déplacement d'une case selon une diagonale. On peut également décrire le déplacement du cavalier comme un déplacement de deux cases verticalement suivi d'un déplacement d'une case horizontalement ou inversement.

Tour: se déplace en ligne droite, horizontalement ou verticalement d'autant de cases qu'elle le souhaite.

Fou: se déplace en diagonale d'autant de cases qu'il le souhaite. Toutefois, le Fou ne peut sauter par dessus d'autres pièces.

Pion: se déplacent différemment selon qu'ils vont sur une case libre ou qu'ils se déplacent pour prendre une pièce adverse. Quand un Pion ne prend pas de pièce adverse, il avance d'une case verticalement (il ne peut reculer).

4

Spécificités

Cavalier

Le Cavalier est autorisé à sauter par dessus une autre pièce (amie ou ennemie) lors de son déplacement.

Éliminer des pièces

Toutes les figures peuvent en éliminer d'autres avec des coups normaux. La condition est que la figure adverse se trouve dans la bonne case

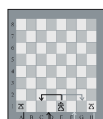
Pion

Concernant l'élimination des pièces adverses, il existe une exception. Le pion est la seule pièce ne pouvant pas éliminer une pièce lors d'un coup normal. Il ne peut que éliminer une pièce adverse en diagonale.

En-passant

La prise en passant se note comme une prise normale, on mentionne la case d'arrivée du pion (attention, c'est bien la case où le pion s'arrête que l'on note, pas la case où se trouve le pion adverse capturé). On doit normalement ajouter e.p. à la suite du coup pour indiquer la prise en passant, mais cette information est généralement omise.

Roque



Pour effectuer un roque, cliquez d'abord sur le roi puis sur la deuxième case à gauche ou à droite du roi. Le roi se déplace de deux cases en direction de la tour et la tour dont le roi s'est approché se place entre la position initiale du roi et sa position finale. Un roque n'est que possible quand les deux figures n'ont pas encore été déplacées et que le roi n'est pas en échec. Aucune pièce ne doit se trouver entre le roi et la tour. Le roque compte comme un coup.

Fin du jeu

Echec et mat: un joueur est échec et mat quand il n'arrive pas à dégager son roi d'une position d'échec.

Impasse: Si un joueur n'est pas capable d'effectuer un mouvement valide pendant son tour et que son roi n'est pas "échec" il est dit en "impasse" et la partie finit en égalité.



Conseils de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous servir correctement du produit. Gardez-le précieusement afin de pouvoir le consulter à tout moment.
- N'ouvrez pas l'appareil, sous peine de perdre toute garantie.
- N'essayez pas de réparer l'appareil vous-même.
- Ne modifiez pas l'appareil.
- Faites attention lorsque vous manipulez votre produit. Une chute ou un coup peuvent l'abîmer.
- Ne l'exposez pas à l'humidité ni à la chaleur. Ne pas recouvrir.
- Ne le plongez pas dans l'eau.
- Maintenez hors de portée des enfants. Ce produit n'est pas un jouet.

ATTENTION:

- N'utilisez l'appareil que comme indiqué dans la notice.
- Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation du produit.
- Nous ne sommes pas responsables des conséquences inhérentes à un dommage.
- Le fabricant se réserve le droit de modifier les caractéristiques techniques entraînant ainsi des erreurs.

Conseil important concernant le recyclage

Cet appareil électronique ne doit PAS être jeté dans la poubelle de déchets ménagers. Pour l'enlèvement approprié des déchets, veuillez vous adresser aux points de ramassage publics de votre municipalité.

Les détails concernant l'emplacement d'un tel point de ramassage et des éventuelles restrictions de quantité existantes par jour/mois/année ainsi que sur des frais éventuels de collecte sont disponibles dans votre municipalité.

- Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.
- A utiliser sous surveillance d'adultes !
- Maintenez hors de portée des très jeunes enfants.



Problèmes d'échec

Cliquez la touche S/P depuis le mode problèmes d'échecs pour accéder au menu du jeu. Choisissez une des 100 situations préenregistrées puis pressez SET, choisissez votre couleur et le nombre de joueurs. Pressez à nouveau la touche S/P pour démarrer la partie.

Dame

Cliquez la touche S/P depuis le jeu de Dames pour accéder au menu du jeu. Choisissez noir (P1) ou blanc (P2). Choisissez le mode M1 ou M2 et pressez à nouveau la touche S/P pour démarrer la partie.

Règles du jeu de dames

Le plateau de dames contient 64 cases. Chaque joueur dispose de 12 pions alignés sur les 3 premières rangées des cases noires. Chaque joueur joue l'un après l'autre. Les pions adverses s'éliminent en sautant par-dessus. Plusieurs pions peuvent être éliminés en un coup. Si un pion atteint la ligne de fond adverse, il se transforme en Dame. Une dame peut se déplacer en avant et en arrière. Le gagnant est le premier joueur à avoir éliminé les pions adverses.

Mode impératif (M2)

Ce mode vous oblige à éliminer les pions éliminables. Les autres règles sont les mêmes.

Quatre à la suite

Cliquez la touche S/P depuis le jeu des quatre à la suite pour accéder au menu du jeu. Choisissez le nombre de joueurs puis pressez la touche S/P pour démarrer.

Règles du jeu Quatre à la suite

Le but du jeu est d'être le premier à aligner 4 pions à l'horizontale, verticale ou en diagonale.

Les joueurs laissent tour à tour tomber un pion dans une des 8 fentes. Pour laisser tomber un pion, pressez sur le dessus de la colonne voulue.



Conseils importants sur les piles et leur recyclage

Les piles ne doivent PAS être jetées dans la poubelle classique. Chaque consommateur est aujourd'hui obligé par la loi à jeter les piles utilisées dans les poubelles spécialement prévues à cet effet.

Vous pouvez laisser vos piles dans les déchetteries municipales et dans les lieux où elles sont vendues.

- Maintenez les piles hors de portée des enfants.
- Les piles dont s'échappe du liquide sont dangereuses. Ne les manipulez pas sans gants adaptés.
- Ne pas ouvrir les piles, ne pas les jeter au feu.
- Les piles normales ne doivent pas être rechargées. Risque d'explosion!
- N'utilisez que des piles du même type ensemble et remplacez-les toutes en même temps!
- Sortez les piles de l'appareil, si vous ne comptez pas l'utiliser pendant un long moment.

Abréviation pour les piles contenant des agents nocifs :

- Pb:** La batterie contient du plomb
- Cd:** La batterie contient du Cadmium
- Hg:** La batterie contient du mercure

- Ne rechargez pas de piles alcalines ou non rechargeables.
- Si vous n'utilisez pas l'appareil pendant un long moment, veuillez sortir les piles de leur logement.
- Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court circuit.
- Les accumulateurs et piles rechargeables ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

