

Please do not upload this copyright pdf document to any other website. Breach of copyright may result in a criminal conviction.

This Acrobat document was generated by me, Colin Hinson, from a document held by me. I requested permission to publish this from Texas Instruments (twice) but received no reply. It is presented here (for free) and this pdf version of the document is my copyright in much the same way as a photograph would be. If you believe the document to be under other copyright, please contact me.

The document should have been downloaded from my website <https://blunham.com/Radar>, or any mirror site named on that site. If you downloaded it from elsewhere, please let me know (particularly if you were charged for it). You can contact me via my Genuki email page: <https://www.genuki.org.uk/big/eng/YKS/various?recipient=colin>

You may not copy the file for onward transmission of the data nor attempt to make monetary gain by the use of these files. If you want someone else to have a copy of the file, point them at the website. (<https://blunham.com/Radar>). Please do not point them at the file itself as it may move or the site may be updated.

It should be noted that most of the pages are identifiable as having been processed by me.

I put a lot of time into producing these files which is why you are met with this page when you open the file.

In order to generate this file, I need to scan the pages, split the double pages and remove any edge marks such as punch holes, clean up the pages, set the relevant pages to be all the same size and alignment. I then run Omnipage (OCR) to generate the searchable text and then generate the pdf file.

Hopefully after all that, I end up with a presentable file. If you find missing pages, pages in the wrong order, anything else wrong with the file or simply want to make a comment, please drop me a line (see above).

It is my hope that you find the file of use to you personally – I know that I would have liked to have found some of these files years ago – they would have saved me a lot of time !

Colin Hinson

In the village of Blunham, Bedfordshire.



TEXAS INSTRUMENTS



Solid State Software™



Model PHM 3008
VIDEOCHESS
SCHACHMEISTER
ÉCHECS



**㉔ General Information**

Before you slide a programm module into your Home Computer please see the »Read this first«.

㉔ Generelle Information

Bevor Sie ein Programm-Modul in Ihren Home Computer einstecken, lesen sie bitte zuerst die »Bitte beachten«.

㉔ Informations générales

Veillez consulter le »Instructions d'installation« avant d'introduire un module d'application dans l'Ordinateur familial.

㉔ Indicazione generale

Prima di inserire un modulo-programma nel Vostro Home Computer vogliate consultare la »Prima di cominciare« per l'utente.

㉔ Algemene aanwijzing

Voordat u een programma module in uw huiscomputer steekt lees a.u.b. eerst de »Lees dit eerst«.

㉔ Allmänna upplysningar

Innan du skjuter in en program-modul i din Home Computer bör du läsa »Läs detta först«.

㉔ Necessary System:

Home Computer TI 99/4A, Television Set, Remote Controllers

㉔ Notwendige Geräte-ausstattung:

Home Computer TI 99/4A, Fernseher, Fernbedienung

㉔ Equipment requis:

Ordinateur familial TI 99/4A, poste de télévision, manettes de commande.

㉔ Sistema richiesto:

Home Computer TI 99/4A, Televisione, Comandi a distanza

㉔ Benodigde apparatuur:

Home Computer TI 99/4A, televisietoestel, afstandsbediening

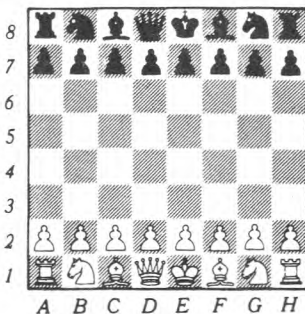
㉔ Erforderlig utrustning

Home Computer TI 99/4A, TV-apparat, fjärrkontroller



23 Chess the royal game – who does not want to learn it. Who does not sometimes miss having an opponent for a challenge and for practice?

With the program module »Video Chess« TEXAS INSTRUMENTS offers you the chance to improve your skill and to have thrilling games, or to learn the game.



board with placement

How to play Chess

Chess simulates a combat for two players on a »battlefield« with medieval style armies. The battlefield is a board with 8×8 squares placed so that each player has a white square in his right corner.

The vertical columns (files) are labeled A through H, the horizontal rows (ranks) are labeled 1 through 8. Thus, each square can clearly be identified, such as A3.

The pieces and their moves

Each player has 8 officers and 8 pawns; officers are the king, the queen, two bishops, two knights, two rooks.

The King

Each player has one king (♔ ♚). At the start of the game White's king is on E1 and Black's king is on E8. The king, as its name suggests, is the most important piece in the game, and the game is over when this piece is »captured«. The king can move one square in any direction – horizontal, vertical or diagonal.

The Queen

Each player has one queen (♕ ♛). At the start of the game White's queen is on D1 and Black's queen on D8.

The queen is the most powerful piece on the board, and after the king it is the most valuable.

The queen moves horizontally, vertically or diagonally across as many empty squares as the player wishes.

The Bishop

Each player has two bishops (♗ ♝). At the start of the game White's bishops are on C1 and F1, Black's on C8 and F8. The bishops move only along the diagonals, but like the queen they can cross as many empty squares as the player wishes.

The Rook

Each player has two rooks (♖ ♜). At the start of the game, White's rooks are on A1 and H1, Black's rooks are on A8 and H8. The rook moves horizontally or vertically, across any number of empty squares.

The Knight

Each player has two knights (♘ ♞). At the start of the game White's knights are on B1 and G1, Black's on B8 and G8. The knight's move is unusual for two reasons: (i) it is the only piece that can jump over an occupied square; and (ii) it moves two squares horizontally or vertically, followed by one square at right angles to the first part of its move. This double maneuver is all part of the same move and counts as one move.

The Pawn

Each side has eight pawns (♙ ♟). At the start of the game White's pawns occupy all the squares on the second rank (A2, B2, C2 . . . H2) while Black's pawns occupy the seventh rank (A7, B7, C7, . . . H7). The pawn is the most modest and least valuable piece. Normally it moves by advancing one square, but on its first move each pawn has the right to move two squares. Pawns never move backwards and cannot move diagonally except when capturing.

Capturing

Sometimes, as part of a move, a player may capture one of his opponent's pieces and take it off the board. This happens when a player decides to move a piece to a square occupied by an enemy piece. The opposing piece is then removed from the board.



Ⓢ The pawn captures in a different way than the other pieces. It cannot capture a piece which is directly in front of it, but it can capture something which is one square diagonally in front of it.

If you have a bigger army than your opponent, it will normally be easier for you to win. It is usually an advantage to capture an opponent's piece if you can do so without losing one of your pieces, or if you can capture a piece in return for a less valuable one of your own. As a rough guide the values of the pieces are:

- Pawn = 1
- Knight = 3
- Bishop = 3 1/4
- Rook = 5
- Queen = 9

Special Moves

There are three special moves which are different from all other moves.

A) Castling – This is a double move (counting as one move) made with the king and one of the rooks the purpose of which is to put the king in a safer place and to bring the rook into play. To castle, a player moves his king two squares in the direction of the rook and then the rook jumps over the king, landing on the square next to it.

In order for castling to be possible, all of the following conditions must be satisfied:

1. Neither the king nor the rook involved must have moved earlier in the game.
2. The squares between the king and the rook must all be empty.
3. The opponent must not be attacking (checking) the king, and he must not be attacking

the squares over which the king passes or the square on which it lands.

B) Pawn Promotion – If a pawn succeeds in marching all the way up the board to the far rank, it is given a special bonus. It is removed from the board and changed into a queen, rook, knight, or bishop at its owner's choice. This is called »promoting« a pawn.

C) En Passant Captures – If a pawn advances two squares (on its first move) and lands on a square adjacent to an enemy pawn, the pawn which has just moved may be captured by its neighbour, as though it had advanced only one square.

This type of capture is called an »en passant« capture (from the French, meaning »in passing«). If a player wishes to make an »en Passant« capture he must do so immediately when the opportunity presents itself. If the player makes any move other than the en passant capture, the right to make that en passant capture is lost.

Being in Check

A player is »in check« when his king is attacked by an opposing piece. He must then move »out of check« immediately. This may be done in one of three ways:

1. Capture the enemy piece which is giving check.
2. Move the king to an unattacked square.
3. In the case of a check from a rook, bishop or queen, interpose a piece between the king and the checking piece.

When you check your opponent, it is considered polite to say »check«.

Note: A player is never allowed to move into check.

Closing Moves

Checkmate – If your king is in check and there is no way out of the check, you have been checkmated. The object of the game is to checkmate your opponent's king – once you have done so you have won the game.

Stalemate – If a player is not in check, and all possible moves result in check, then the player is »stalemated« and the game is a draw – neither side has won. In tournament play a win counts as 1 point, a draw as 1/2 and a loss as zero.

The Rules of the Game

The players move alternately, White having the first move. The game is won by the player who gives checkmate, or whose opponent declares that he resigns. If you are absolutely sure that you will lose, it is considered good manners to resign the game.

If neither player wins the game, the result is a draw. In addition to stalemate there are four other ways in which the game can end in a draw:

1. The Players Agree to a Draw
One player, when making a move, asks »Do you want a draw?« His opponent may consider this offer until he has decided for his next move and if he wishes he can agree to the draw. To turn down the offer of a draw, the opponent will normally say »No thank you«, or simply reply by a move on the board. Making this reply move automatically rejects the draw offer.
2. Repetition of Position
If the same position for both players occurs three times with the same player having the right to move each time, the game is a draw.



3. The 50-move Rule

If each player makes 50 successive moves without capturing anything and without moving a pawn, the game is a draw.

4. Insufficient Mating Pieces

If neither side has sufficient pieces on the board for checkmate to be possible, the game is a draw. For example, two lone kings, or king and bishop against a lone king.

Chess Notation

We first name the square from which a piece moves, followed by the square to which it moves to.

Castling king-side is written 0 0 and castling queen-side is 0 0 0.

Ten Hints on How to Play

In the opening phase of the game

1. Bring out your pieces quickly, starting with the knights and bishops, and then castle to put your king into safety.

2. Do not bring out the queen too early – it can easily be attacked by your opponent's pieces.

3. Try not to move the same piece many times – it wastes moves which might be useful for something else.

In the middle phase of the game:

Once you have brought out your pieces and castled, you are ready to engage your opponent's army. You should:

4. Keep your king well protected – do not advance the pawns near your king unnecessarily because the king will then be more vulnerable to attack.

5. Try to place your pieces so that they attack as many squares as possible, particularly squares in the center of the board and squares near your opponent's king.

6. If you want to protect a piece do so with something of lesser value (pawn, knight or bishop) rather than a high valued piece (king or queen).

7. Play actively – make every move count. If in doubt about what to do, improve the position of your worst placed piece by bringing it nearer to the center of the board or to your opponent's king.

Near the end of the game:

When there are few pieces on the board:

8. It is important to advance pawns in an attempt to promote them to queens.
9. If you think it is safe to do so, use your king as a fighting piece – with fewer pieces on the board the chances of a surprise checkmate are much lower.

All the time:

10. Swap pieces when you are ahead, but avoid exchanges when you are behind. **Exception:** Near the end of the game, if you are in bad shape and fighting for a draw, try to swap as many pawns as possible so that your opponent has less chance of promoting his pawns to make new queens.



GB



Video Chess

Insert the module, press any key and then key 2 in order to start a thrilling and instructive game.

Choose the game type

Key 1 –Beginner Game

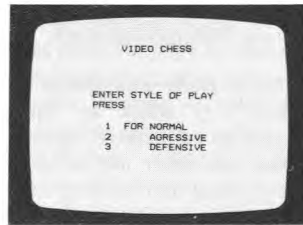
Key 2 –Now you can choose the game type

Key 3 –Turns your television screen into a chess-board if you want to play against a friend.

Key 4 –You choose any starting position and continue to play against the computer.

Key 5 –You and your friends can play as many as nine separate games at the same time against the computer.

Key 6 –Load in (via cassette tape) a previously stored game for replay or study.



Selection of game type

Determine level, type and colour (white or black) with the corresponding key.

Program controls

FCTN D Cancelling of the last move

FCTN E Resign

FCTN D Offer of a draw to the computer

FCTN 8 Replay from the start

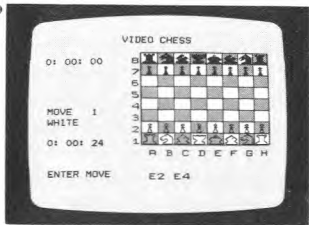
FCTN S Change of sides with the computer

FCTN P Rearrangement of the pieces during the game

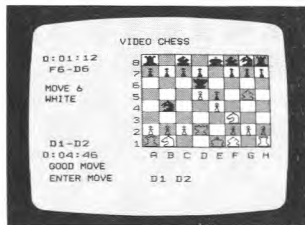
; Change of style used by the computer during the game

FCTN 4 Correction of last move (before pressing ENTER)

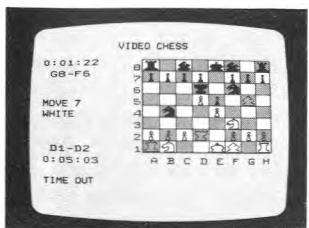
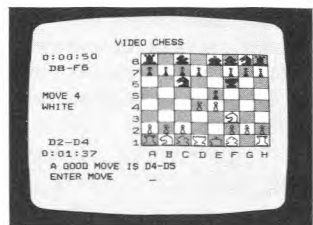
FCTN X Storage of a game on a cassette tape



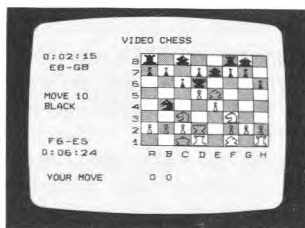
Type in your move and press ENTER.



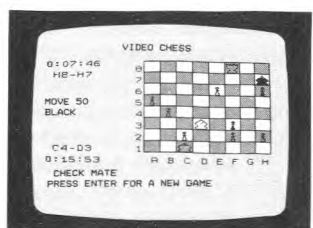
If you want the computer's advice press key SHIFT <
The computer evaluates your moves and gives suggestions.



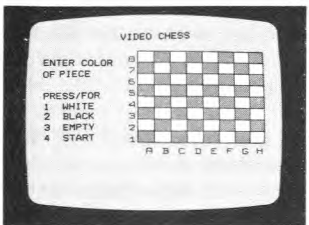
You wish to interrupt the game – press key FCTN 3.
The break is over by again pressing FCTN 3.



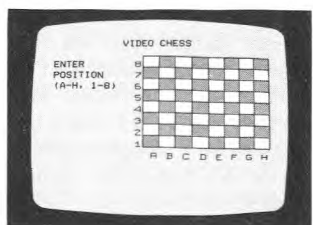
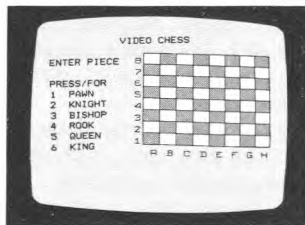
Castling at king-side is entered by 0 0, castling at queen-side by 0 0 0.



At the end of the game (check-mate or draw) you start a new game with ENTER or go back to the master title screen – FCTN QUIT.



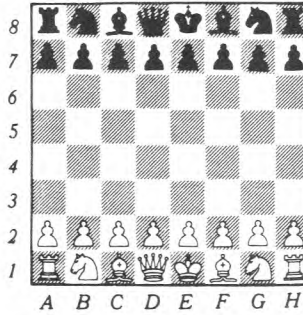
If you wish to practice press key 4 of the master selection list. Now you place your pieces on the chessboard.





- ④ Schach, das Königsspiel – wer möchte es nicht lernen, bzw. wem fehlt zwischendurch nicht ein Gegner zum Herausfordern und Trainieren?

Mit dem Programm-Modul »Schachmeister« gibt Ihnen TEXAS INSTRUMENTS die Möglichkeit, an Ihrem Home-Computer zu trainieren und spannende Schachpartien auszutragen, bzw. dieses Spiel der Spiele zu erlernen.



Schachbrett mit Aufstellung

Gliederung der Anleitung

Teil 1 – Das Schachspiel

Wenn Sie es noch nie gespielt haben oder Ihre Kenntnisse auffrischen wollen, gibt Ihnen dieses Kapitel einen kurzen Überblick über das Schachspiel.

Teil 2 – Erläuterung des Programm-Moduls

Wie wird Schach gespielt?

Schach simuliert eine Schlacht zwischen zwei Spielern auf einem »Schlachtfeld« mit »Armeen« in mittelalterlicher Formation. Als Schlachtfeld dient ein Brett mit 8×8 Feldern, das so gelegt wird, daß jeder Spieler ein weißes Feld in der rechten Ecke vor sich hat.

Die senkrechten Reihen des Brettes sind mit den Buchstaben A bis H, die waagerechten mit den Ziffern 1–8 gekennzeichnet. Somit kann jedes Feld eindeutig definiert werden; z. B. »A3«.

Die Steine und ihre Züge

Jeder Spieler hat 8 Offiziere und 8 Bauern; Offiziere sind König, Dame (Königin), zwei Läufer, zwei Springer (Pferde), zwei Türme.

Der König

Jeder Spieler hat einen König (♔ ♚). Bei Spielbeginn steht der weiße König auf E1 und der schwarze auf E8.

Wie der Name sagt, ist der König die wichtigste Figur im Spiel, und es ist aus, wenn der König »gefangen« ist. Er kann in jeder beliebigen Richtung um ein Feld weiterziehen, waagrecht, senkrecht oder diagonal.

Die Dame

Jeder Spieler hat eine Dame (♕ ♖). Bei Spielbeginn steht die weiße Dame auf D1 und die schwarze auf D8.

Die Dame ist die mächtigste Figur auf dem Brett; nach dem König ist sie die wertvollste.

Die Dame zieht waagrecht, senkrecht oder diagonal über so viele leere Felder hinweg, wie der Spieler wünscht.

Der Läufer

Jeder Spieler hat zwei Läufer (♗ ♘ ♙ ♚). Bei Spielbeginn stehen die weißen Läufer auf C1 und F1, die schwarzen auf C8 und F8. Die Läufer ziehen nur entlang den Diagonalen, aber wie die Dame können sie über beliebig viele leere Felder ziehen.

Der Turm

Jeder Spieler hat zwei Türme (♖ ♗ ♘ ♙). Bei Spielbeginn stehen die weißen Türme auf A1 und H1, die schwarzen Türme auf A8 und H8. Der Turm zieht waagrecht oder senkrecht über beliebig viele leere Felder.

Der Springer

Jeder Spieler hat zwei Springer (♞ ♟). Bei Spielbeginn stehen die weißen Springer auf B1 und G1, die schwarzen auf B8 und G8. Die Zugweise der Springer ist aus zwei Gründen ungewöhnlich: (i) Der Springer kann als einziger über ein besetztes Feld hinwegspringen; (ii) er springt zwei Felder waagrecht oder senkrecht und anschließend ein weiteres Feld im rechten Winkel zum ersten Teil des Zuges. Dieses Doppelmanöver gilt als ein einziger Zug.

Der Bauer

Jede Seite hat acht Bauern (♟ ♞). Bei Spielbeginn stehen die weißen Bauern auf den Feldern der zweiten Linie (A2, B2, C2... H2), die schwarzen auf der Reihe sieben (A7, B7, C7... H7). Der Bauer ist die einfachste Figur und am wenigsten wert. Normalerweise zieht er um ein Feld nach vorn, jeder Bauer hat jedoch bei seinem ersten Zug das Recht, zwei Felder nach vorn zu ziehen.

Bauern ziehen niemals rückwärts. Nur wenn sie schlagen, dürfen sie diagonal ziehen.

Schlagen

Während des Spielverlaufs kommt es vor, daß ein Spieler einen Stein seines Gegners schlägt und diesen aus dem Brett herausstellt. Dies geschieht immer dann, wenn sich ein Spieler dazu entschließt, eine seiner

④ Figuren auf ein Feld zu stellen, das von seiner Figur des Gegners bereits besetzt ist. In diesem Fall wird die gegnerische Figur vom Brett genommen. Der Bauer schlägt anders als die restlichen Figuren. Er kann keine Figur schlagen, die direkt vor ihm steht, sondern lediglich solche Figuren, die diagonal vor ihm stehen.

Wenn Sie eine größere Armee als Ihr Gegner haben, ist es gewöhnlich leichter für Sie zu gewinnen. Normalerweise ist es ein Vorteil, wenn man eine gegnerische Figur schlagen kann, ohne eine eigene Figur dabei zu verlieren, oder wenn man eine Figur schlagen kann und dabei eine eigene weniger wertvolle Figur opfert. Als grobe Regel läßt sich folgende Bewertung zugrunde legen:

Bauer	= 1
Springer	= 3
Läufer	= $3\frac{1}{4}$
Turm	= 5
Dame	= 9

Besondere Züge

Es gibt besondere Züge, die sich von allen anderen unterscheiden.

A) Rochade – Hierbei handelt es sich um einen Doppelzug (der als ein einziger Zug gewertet wird) mit dem König und einem der Türme. Dieser Zug dient dem Zweck, den König an einen sicheren Platz und den Turm ins Spiel zu bringen. Für die Rochade bringt man seinen König zwei Felder in Richtung des Turms und läßt dann den Turm über den König hinweg auf das dem König nächstgelegene Feld springen. Die Rochade ist nicht zulässig:

1. Wenn der König bereits gezogen hat.
2. Wenn der König bei Durchführung der Rochade Felder überschreiten muß, die von feindlichen Steinen beherrscht werden.
3. Wenn Schach geboten wird: der König ist dann nicht mehr im Stande, sich dem Schachgebot durch eine Rochade zu entziehen.

B) Umwandlung von Bauern – Wenn ein Bauer es geschafft hat, über das ganze Brett hinweg auf die letzte Reihe zu kommen, wird er besonders belohnt. Er wird vom Brett genommen und sofort durch eine Dame, einen Turm, einen Springer oder Läufer ersetzt. Es bleibt dem entsprechenden Spieler überlassen, welche Figur er hierfür einsetzen möchte. Dies gilt als »Umwandlung« eines Bauern.

C) »En Passant«-Schlagen – Wenn ein Bauer um zwei Felder (bei seinem ersten Zug) vorrückt und hierbei auf ein Feld kommt, auf dessen Nachbarfeld ein feindlicher Bauer steht, kann der Bauer, der soeben gezogen wurde, von seinem Nachbarn geschlagen werden, als wäre er nur ein Feld vorgerückt. Diese Art des Schlagens nennt man »En Passant« (dieser Ausdruck kommt aus dem Französischen und bedeutet »im Vorbeiziehen). Wenn ein Spieler »En Passant« schlagen möchte, muß er dies unmittelbar dann tun, wenn sich die Gelegenheit dazu bietet. Wenn der Spieler nicht »en passant« schlägt und statt dessen einen anderen Zug macht, hat er das Recht zum »En Passant«-Schlagen verloren.

»Schach«-Stellung

Schach – Ein Spieler steht im »Schach«, wenn sein König von einer gegnerischen Figur bedroht ist. In diesem Fall muß er sofort aus der »Schach«-Position herausziehen. Dies kann auf drei Arten erfolgen:

1. Schlagen der gegnerischen Figur, die »Schach« geboten hat.
2. Mit dem König auf ein nicht bedrohtes Feld ziehen.
3. Wenn das »Schach« von einem Turm, Läufer oder der Dame kommt, stellt man eine Figur zwischen den König und die »Schach« bietende Figur.

Wenn Sie Ihrem Gegner »Schach« bieten, gilt es als höflich »Schach« zu sagen.

Anmerkung: Kein Spieler darf seinen eigenen König in »Schach«-Stellung bringen.

Endspielzüge

Schachmatt – Wenn Ihr König im »Schach« steht und aus der Schachstellung nicht mehr heraus kann, sind Sie schachmatt. Das Ziel des Spiels ist, den König Ihres Gegners schachmatt zu setzen. Wenn Ihnen dies gelingt, haben Sie das Spiel gewonnen.

Patt – Steht ein Spieler nicht im Schach, aber jeder mögliche Zug führt ins Schach, ist ein »Patt« erreicht, und das Spiel endet im »Remis«, keine Seite hat gewonnen. Im Turnier gibt es für ein gewonnenes Spiel 1 Punkt, für ein »Remis« $\frac{1}{2}$ Punkt und Nullpunkte für ein verlorenes Spiel.

Die Spielregeln

Die Spieler ziehen wechselweise wobei Weiß beginnt. Das Spiel gilt für den Spieler als gewonnen, der Schachmatt bietet oder dessen Gegner die Aufgabe erklärt. Wenn Sie sicher sind, daß Sie verlieren, gilt es als gute Sitte, das Spiel aufzugeben.



☛ Wenn kein Spieler die Partie gewinnt, ist der Ausgang unentschieden. Außer Patt gibt es vier weitere Möglichkeiten, ein Spiel mit »Remis« zu beenden:

1. Der Spieler erklärt die Partie für »Remis«

Es kann sein, daß ein Spieler einen Zug macht und fragt »Nehmen Sie ein Remis an?« Sein Gegner kann dann dieses Angebot erwägen, bis er seinen Gegenzug überdacht hat und, wenn er dies wünscht, das Angebot auf »Remis« annehmen. Wenn man ein »Remis-Angebot« seines Gegners ablehnen will, sagt man gewöhnlich »Nein danke«, oder man macht einfach seinen Gegenzug auf dem Brett. Durch Ausführung dieses Gegenzuges wird das Angebot auf »Remis« automatisch zurückgewiesen.

2. Stellungswiederholung

Wenn für beide Spieler die gleiche Stellung dreimal wiederholt wird, wobei der gleiche Spieler jeweils das Zugrecht hat, so ist die Partie »remis«.

3. Die 50-Züge-Regel

Eine Partie gilt dann als unentschieden, wenn seit dem letzten Zug eines Bauern 50 Züge vergangen sind.

4. Unzureichendes Material um Schachmatt zu setzen

Wenn keine der beiden Seiten ausreichendes Material auf dem Brett hat, mit dem ein Schachmatt erreicht werden kann, gilt das Spiel als »Remis«. Beispiel: Zwei »nackte« Könige, oder ein König und ein Läufer gegen einen einzelnen König.

Schach-Notation

Zuerst wird das für die betreffende Figur geltende Ausgangsfeld und danach das Zielfeld genannt.

Rochieren auf der Königsseite durch 0 0 und auf der Damenseite mit 0 0 0 geschrieben.

Zehn Spielhinweise

In der Eröffnungspase der Partie

1. Figuren schnell herausbringen, mit den Springern und Läufern beginnen und dann rochieren, damit der König in Sicherheit ist.

2. Die Dame nicht zu früh ins Spiel bringen, denn sie kann leicht von den gegnerischen Figuren bedroht werden.

3. Nicht immer mit der gleichen Figur ziehen, dies kostet Züge, die anderweitig nützlicher sein können.

In der Mitte des Spiels:

Wenn Sie Ihre Figuren ins Spiel gebracht und rochiert haben, sind Sie bereit, sich mit der Armee Ihres Gegners einzulassen. Hierbei ist zu beachten:

4. Der König muß immer gut bewacht sein, die Bauern beim König nicht unnötigerweise nach vorn rücken, weil der König sonst leichter verwundbar ist.

5. Versuchen Sie, die eigenen Figuren so zu plazieren, daß sie möglichst viele Felder bedrohen, insbesondere die Felder in der Brettmitte und in der Nähe des gegnerischen Königs.

6. Wenn Sie eine Ihrer Figuren decken wollen, tun Sie dies mit einer von geringerem Wert (Bauer, Springer oder Läufer); tun Sie dies nicht mit einer wertvolleren Figur wie zum Beispiel dem König oder der Dame.

7. Betreiben Sie eine aktive Spielweise – Ihre Züge sollen Gewicht haben. Wenn Sie Zweifel über den nächsten Zug haben, verbessern Sie die Lage Ihrer am schlechtesten platzierten Figur, indem Sie diese mehr in die Mitte des Bretts und näher an den gegnerischen König heranbringen.

Vor dem Ende der Partie:

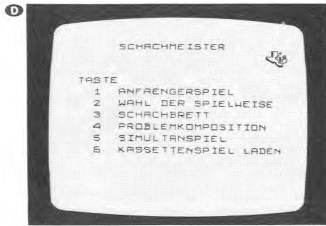
Wenn nur noch einige Figuren auf dem Brett sind:

8. In dieser Phase ist es wichtig, die Bauern nach vorn zu ziehen, um zu versuchen, sie in Damen umzuwandeln.

9. Wenn Sie der Ansicht sind, es ist sicher, verwenden Sie Ihren König als kämpfende Figur – mit wenigen Figuren auf dem Brett ist die Gefahr einer überraschenden Schachmatt-Stellung wesentlich geringer.

Für die gesamte Partie gilt:

10. Tauschen Sie Figuren, wenn Sie vorn liegen, vermeiden Sie Abtausche, wenn Sie die schlechtere Lage haben. **Ausnahme:** Gegen Ende der Partie, wenn Sie schlecht stehen und auf ein Remis hinarbeiten, tauschen Sie so viele Bauern wie möglich ab, damit Ihr Gegner weniger Möglichkeiten hat, seine Bauern in Damen umzuwandeln.



Schachmeister

Stecken Sie das Modul ein, drücken eine beliebige Taste und dann die Taste 2 und ein spannendes und lehrreiches Schachspiel kann beginnen.

Wählen Sie die Spielweise

Taste 1 – Anfängerspiel.

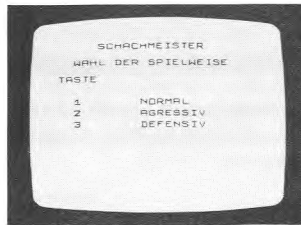
Taste 2 – Jetzt können Sie die Spielart wählen.

Taste 3 – wandelt Ihren Fernseher in ein Schachbrett um, wenn Sie gegen einen Mitspieler antreten möchten.

Taste 4 – Jetzt können Sie eine beliebige Ausgangssituation wählen und gegen den Computer weiterspielen.

Taste 5 – Sie und Ihre Freunde können gleichzeitig bis zu 9 Spiele gegen den Computer führen.

Taste 6 – Laden Sie ein gespeichertes Spiel vom Kassettenrecorder in den Computer zum Weiterspielen oder Nachvollziehen.



Spielart-Wahl

Bestimmen Sie die Spielstärke, Spielweise und Farbwahl des Computers mit der jeweiligen Taste.

Besonderheiten des Programm-Moduls

FCTN I Annullierung des letzten Zuges

FCTN E Spiel-Aufgabe

FCTN D Angebot von Remis an den Computer

FCTN 8 Automatische Wiederholung des Spiels von Anfang an

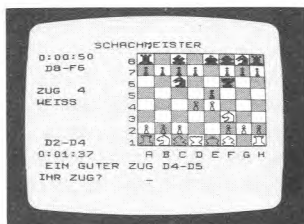
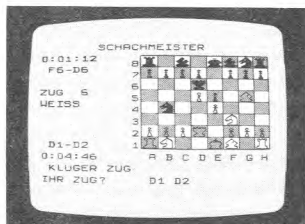
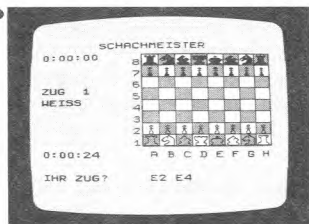
FCTN S Seitenwechsel während des Spiels

FCTN P Umstellung der Figuren während eines Spiels

; Änderung der vom Computer verwendeten Spielweise während eines Spiels

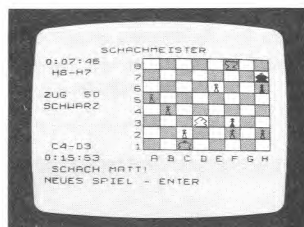
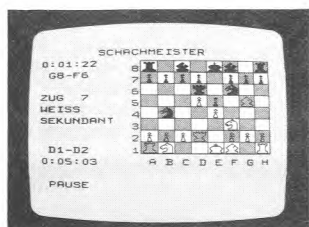
FCTN 4 Korrektur eines eingegebenen Zuges (vor Drücken der Taste ENTER)

FCTN X Speichern eines Spiels auf Kassettenrecorder



Geben Sie Ihren Zug ein und drücken Sie dann die Taste ENTER.

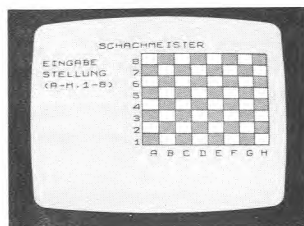
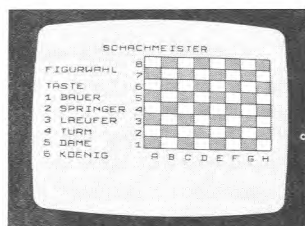
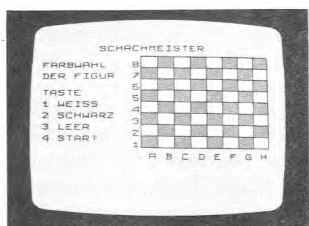
Wenn Sie Hilfestellung vom Computer haben wollen, drücken Sie die Taste SHIFT <. Er bewertet Ihre Züge, bzw. gibt Ihnen Ratschläge.



Wenn Sie das Spiel unterbrechen möchten, drücken Sie die Taste FCTN 3. Die Pause wird abgebrochen, wenn Sie dieselbe Taste nochmals drücken.

Rochade geben Sie mit 0 0 (auf König-Seite) bzw. 0 0 0 (Damen-Seite) ein.

Ist das Spiel beendet (Schachmatt oder Remis) können Sie ein neues Spiel beginnen – Taste ENTER – oder zum Titelbild zurückkehren – FCTN QUIT.



Wenn Sie Problemstellungen üben wollen, drücken Sie die Taste 4 auf der Hauptwahlliste und ordnen dann – Ihren Wünschen entsprechend – die Figuren auf dem Spielbrett.



- Les échecs – jeu des rois: qui ne souhaite pas l'apprendre? Qui ne manque pas parfois d'un bon adversaire pour une partie ou pour s'entraîner?

Le module d'application «échecs» de TEXAS INSTRUMENTS offre à la fois l'occasion d'apprendre, de se perfectionner ou de disputer des parties inoubliables.

Plan du manuel

Chapitre 1 – Le jeu d'échecs.

Ce chapitre donne un bref résumé du jeu pour les profane, ou rappelle les règles parfois oubliées aux amateurs.

Chapitre 2 – Utilisation du module.

Le jeu d'échecs

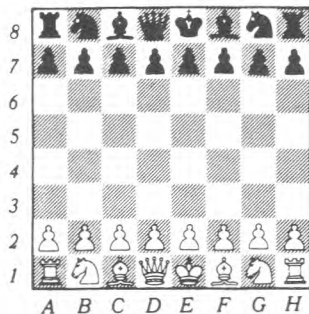
Le jeu d'échecs représente un combat entre deux adversaires sur un «champ de bataille» avec leurs armées médiévales.

Le chamo de bataille se présente sous la forme d'un «échiquier» en 8 rangées de 8 cases, placées de manière que chacun dispose d'une case blanche dans son coin de droite.

Les colonnes verticales sont repérées de «A» à «H», et les lignes horizontales sont repérés de «1» à «8». Par conséquent chaque case est facilement identifiée, par exemple «A3».

Les pièces et les déplacements

Chaque joueur dispose de 8 figures et de 8 pions; les figures sont représentées par le roi, la reine, deux fous, deux cavaliers et deux tours.



disposition de l'échiquier

Le roi

Chaque joueur dispose d'un roi (♔ ♚). Au début du jeu, le roi blanc est situé en case E1 et le roi noir en case E8. Comme l'indique son nom, le roi est la pièce la plus importante, la partie se terminant avec la «prise» de cette pièce. Le roi se déplace d'une case seulement, mais dans tous les sens – horizontalement, verticalement ou diagonalement.

La reine

Chaque joueur dispose d'une reine (♕ ♛). Au début du jeu, la reine blanche est située en case D1 et la reine noire en case D8. La reine est la pièce la plus puissante de l'échiquier, et la plus importante après le roi.

La reine se déplace dans tous les sens – horizontalement, verticalement ou diagonalement mais en passant par autant de cases vides que voulu.

Le fou

Chaque joueur dispose de deux fous (♝ ♞). Au début du jeu, les fous blancs sont situés aux cases C1 et F1, et les fous noirs aux cases C8 et F8.

Les fous se déplacent diagonalement mais, de même que la reine, ils traversent autant de cases vides que voulu.

La tour

Chaque joueur dispose de deux tours (♖ ♗). Au début de jeu, les tours blanches sont situées aux cases A1 et H1, les tours noires aux cases A8 et H8. La tour se déplace en sens horizontal ou vertical, traversant un nombre quelconque de cases vides.

Le cavalier

Chaque joueur dispose de deux cavaliers (♘ ♙). Au début de jeu, les cavaliers blancs sont en B1 et G1, et les cavaliers noirs en B8 et G8. Le mouvement de cavalier est particulier pour deux raisons: 1° c'est la seule pièce pouvant passer au-dessus d'une case occupée; 2° il se déplace de deux cases en sens horizontal ou vertical, puis d'une case en sens perpendiculaire. Ce double mouvement représente une seule manoeuvre, comptée comme telle.

Le pion

Chaque joueur dispose de huit pions (♟ ♞). Au début du jeu, les pions blancs occupent les cases du second rang (A2, B2, C2... H2) et les pions noirs occupent les cases du septième rang de l'échiquier (A7, B7, C7... H7). En début de partie, le pion est la pièce la plus modeste et la moins importante. Il se déplace normalement d'une case, mais au départ chaque pion peut se déplacer de deux cases.

Les pions ne reviennent jamais en arrière et se déplacent verticalement, sauf pour la prise qui est exécutée en diagonale.

La prise

Lors d'une manoeuvre, un joueur peut prendre une pièce à son adversaire et la retirer de l'échiquier. Ceci arrive lorsque le



Le joueur décide de mettre une pièce dans une case déjà occupée par l'adversaire. La pièce de l'adversaire est alors retirée de l'échiquier.

La prise est effectuée par le pion de manière différente de celle des autres pièces. Le pion ne prend pas la pièce directement en face de lui, mais celle qui se trouve dans une case placée devant lui en diagonale.

Il est normalement plus facile de gagner avec une armée plus grande que celle de l'adversaire. Il est avantageux de prendre une pièce de l'adversaire sans perdre soi-même de pièce, ou de sacrifier une pièce moins importante que celle prise à l'adversaire. La valeur des pièces est indiquée approximativement comme suit:

Pion	= 1
Cavalier	= 3
Fou	= 3 ¹ / ₄
Tour	= 5
Reine	= 9

Manœuvres spéciales

Trois manœuvres spéciales se distinguent des autres.

A) Roque – il s'agit de deux mouvements (comptant comme une seule manœuvre) effectués avec le roi et une des tours, permettant de mettre le roi en sécurité et d'amener la tour dans le jeu. Le roque est assuré en déplaçant le roi de deux cases en direction de la tour, puis en faisant passer la tour au-dessus du roi pour la placer à côté de ce dernier. Les modalités suivantes s'imposent avant de pouvoir roquer:

1. Ni le roi ni la tour intéressée ne doivent avoir été déplacés lors de mouvements précédents quelconques du jeu.

2. Les cases entre le roi et la tour doivent être vides.
3. Ni le roi, ni les cases au-dessus desquelles il passe, ni sa case de destination définitive ne doivent être sous l'attaque de l'adversaire (échec).

B) Pion damé – Lorsqu'un pion arrive à remonter l'échiquier jusqu'au dernier rang, il reçoit une prime spéciale. Il est retiré de l'échiquier et transformé au choix du joueur, et devient reine, tour, cavalier ou fou. Ceci s'appelle «damer» le pion.

C) Prise effectuée «en passant» – Lors de l'avance d'un pion de deux cases (à sa première manœuvre) à proximité immédiate d'un pion ennemi, le pion avancé peut être pris par l'adversaire de même qu'après l'avance d'une case seulement. Ceci s'appelle la prise effectuée «en passant». Le joueur recherchant la prise exécutée «en passant» doit la faire sans délai dès que l'occasion se présente. Le droit à la prise effectuée «en passant» est annulé si le joueur procède à une autre manœuvre.

«Echec»

Le joueur est en «échec» lorsque son roi est attaqué par une pièce de l'adversaire. Il doit alors déplacer la pièce «hors d'échec» sans délai. Ceci est effectué au choix selon l'un des trois procédés suivants:

1. Prise de la pièce adverse attaquante.
2. Déplacement du roi sur une case en sécurité.
3. En cas d'attaque par une tour, un fou ou la reine, une pièce est interposée entre le roi et la pièce attaquante.

Lors de la mise en échec de l'adversaire, il y a lieu de lui dire «échec».

Important: il est interdit de déplacer une pièce si cela met son propre roi en échec.

Manœuvres définitives

«Echec et mat» – Lorsque le roi se trouve en échec, sans pouvoir sortir de cette situation, il est en «échec et mat». L'objectif du jeu est de mettre le roi de l'adversaire en échec et mat, la partie étant alors gagnée.

«Faire pat» – Lorsque l'adversaire ne peut plus jouer, si ce n'est se mettre en échec, on déclare une situation de «pat», la partie étant jugée «match nul». Lors des tournois d'échec la partie gagnée compte 1 point, la partie «match nul» compte un demi-point et la partie perdue compte zéro.

Les règles de jeu

Les joueurs déplacent les pièces à tour de rôle, l'honneur étant aux blancs de commencer. La partie est gagnée par le joueur faisant «échec et mat», ou lorsque l'adversaire déclare l'abandon. Le joueur estimant qu'il est forcé de perdre doit normalement déclarer son abandon.

Un «match nul» est déclaré lorsque la partie reste sans gagnant positif. Outre la partie finissant «en pat», il existe quatre autres manières de faire «match nul»:

1. Les joueurs conviennent de faire «match nul»
Ayant effectué sa manœuvre, le joueur demande à son adversaire «Acceptez-vous le match nul?» Son adversaire peut étudier cette offre jusqu'à sa manœuvre suivante et peut alors convenir le «match nul». En signe de refus l'adversaire dit normalement «Non merci».



• ou procède à la manœuvre suivante sans répondre. Ce geste dénote automatiquement le refus de l'offre.

2. Position répétée

Si la même position est rejointe trois fois de suite par les joueurs, le jeu restant à faire par le même joueur, le »match nul« est déclaré.

3. La règle des 50 manœuvres

A l'issue de 50 manœuvres successives par chaque joueur, sans prise de pièce et sans déplacement de pion, le »match nul« est déclaré.

4. Insuffisance de pièces pour l'échec

Dans l'éventualité d'une insuffisance de pièces sur l'échiquier permettant de mettre un des joueurs en échec, le »match nul« est déclaré. Il s'agit par exemple de deux rois seuls, ou d'un roi et d'un fou contre un roi seul.

3. Ne déplacez pas la même pièce trop souvent – il en résulte une perte de manœuvres exploitées plus utilement ailleurs.

9. Utilisez le roi pour attaquer, à condition qu'il se trouve en toute sécurité – au fur et à mesure de l'élimination des pièces sur l'échiquier, les possibilités d'échec et mat inattendu diminuent.

En phase moyenne du jeu

Après avoir sorti les pièces et roqué pour mettre le roi en sécurité, vous êtes prêt à affronter l'adversaire. Les règles suivantes sont à retenir:

4. Assurez la bonne protection du roi – n'avancez pas les pions inutilement à proximité du roi, qui devient plus vulnérable en conséquence.

5. Cherchez à placer les pièces en vue d'attaquer autant de cases possibles, particulièrement les cases du milieu de l'échiquier et celles à proximité du roi ennemi.

6. Assurez la protection d'une pièce avec une autre pièce de valeur inférieure (pion, cavalier ou fou) plutôt qu'avec une pièce de valeur supérieure (roi ou reine).

7. Assurez un jeu actif en évaluant chaque manœuvre. En cas de doute, consolidez la position de la pièce la plus vulnérable en essayant d'occuper le centre de l'échiquier ou d'attaquer le roi ennemi.

A tout moment du jeu

10. Echangez les pièces lorsque vous êtes en avance, mais évitez les échanges lorsque vous êtes désavantagé.

Dérégulation: Vers la fin du jeu, si vous êtes désavantagé et vous cherchez à obtenir le »match nul«, échangez autant de pions que possible, de manière à interdire à l'adversaire autant que possible de damer ses pions pour renforcer son effectif de reines.

Notation des manœuvres d'échecs

On indique en premier lieu la case de départ d'une pièce, suivie de sa case d'arrivée. Le roque du côté roi est affiché »0 0 0« et du côté reine »0 0 0«.

Dix recommandations sur le jeu

En phase d'ouverture

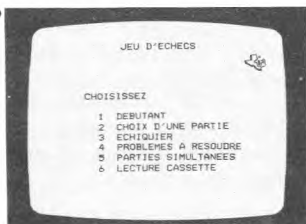
1. Sortez les pièces rapidement, les cavaliers et les fous en premier lieu, et roquez pour assurer la sécurité du roi.

2. Il est important de ne pas sortir la reine trop rapidement – elle s'expose facilement à l'attaque par l'adversaire.

Vers la fin du jeu

Alors que quelques pièces seulement restent sur l'échiquier:

8. Il est important d'avancer les pions, de manière à les damer, assurant leur transformation en reine.



Echecs

Introduire le module, appuyer sur une touche quelconque puis sur la touche »2« afin de commencer à jouer aux echecs.

Sélectionner le jeu

Touche 1 – Débutant.

Touche 2 – Choix du type de jeu.

Touche 3 – Transforme votre écran de télévision en échiquier pour jouer avec un partenaire.

Touche 4 – Vous choisissez une disposition quelconque et continuez à jouer contre l'ordinateur.

Touche 5 – Jusqu'à neuf parties simultanées sont disponibles pour jouer avec vos amis contre l'ordinateur.

Touche 6 – Chargement d'une partie stockée sur cassette, pour reprendre le jeu ou étudier les mouvements.



Choix du type de jeu

Définissez le niveau, et le type de jeu ainsi que la couleur de vos pièces avec la touche correspondante.

Caractéristiques du module programmé

FCTN I Mouvement précédent annulé

FCTN E Abandon

FCTN D Offre de »match nul« à l'ordinateur

FCTN 8 Reprise depuis le début

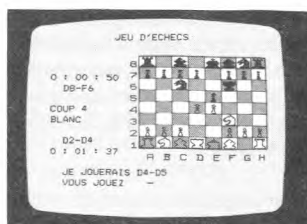
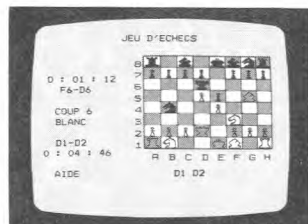
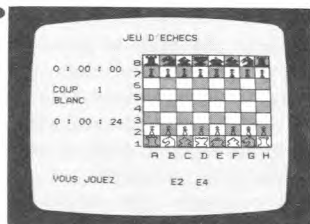
FCTN S Echange de côtés avec l'ordinateur

FCTN P Réarrangement des pièces au cours du jeu ; Changement de type de jeu par l'ordinateur en cours de partie

FCTN 4 Correction du mouvement (avant d'appuyer sur »ENTER«)

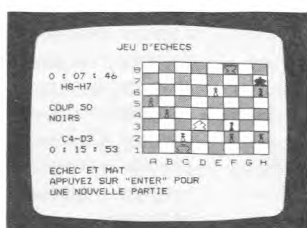
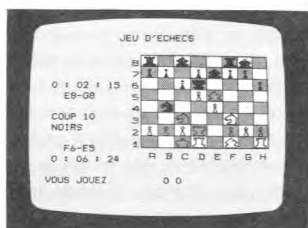
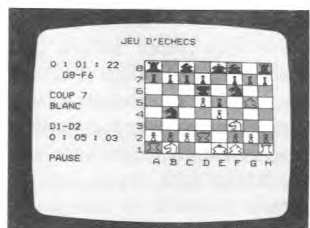
FCTN X Jeu mis en mémoire sur cassette

SHIFT ; Permet de consulter l'ordinateur



Indiquez votre mouvement et appuyez sur »ENTER«.

Pour consulter l'ordinateur, appuyez sur SHIFT ;
L'ordinateur analyse les mouvements et donne ses recommandations.

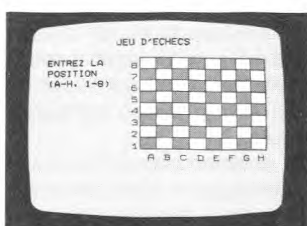
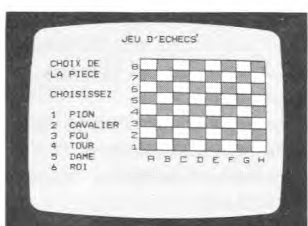
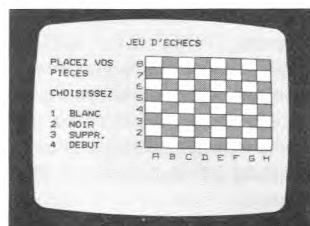


Vous souhaitez interrompre le jeu — appuyez sur la touche »FCTN 3«.

L'interruption est annulée en appuyant une deuxième fois sur la touche »FCTN 3«.

Le roque s'effectue en introduisant »0 0« pour le côté roi et »0 0 0« pour le côté reine.

En fin de partie (échec et mat ou »match nul«) une nouvelle partie est reprise en appuyant sur la touche »ENTER«, ou en revenant à l'écran d'introduction: »FCTN QUIT«.



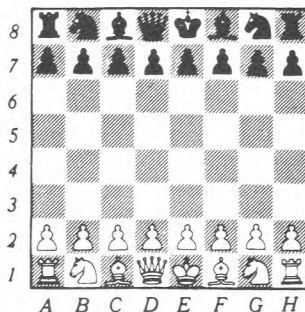
Pour étudier les mouvements à partir de certaines positions, appuyez sur la touche »4« de la liste de sélection, et placez les pièces sur l'échiquier.

Lorsque vous avez fini de placer les pièces, appuyez sur »4« (Début) pour commencer le jeu. L'option »3« vous permet d'enlever une pièce de l'échiquier.



- ❶ Chi non vorrebbe imparare il gioco regale degli scacchi? Chi alle volte non vorrebbe trovarsi di fronte a un avversario per il piacere della sfida e la possibilità di far pratica?

Con il modulo di comando »Video Scacchi« (Video Chess) la TEXAS INSTRUMENTS Vi offre l'occasione di affinare la Vostra abilità con partite entusiasmanti o di imparare il re dei giochi.



scacchiera con collocazione

Organizzazione del manuale

Sezione 1 – Il gioco

Questa sezione Vi fornisce una breve rassegna sugli scacchi nell'eventualità che non abbiate mai giocato prima o vogliate ripassare le regole.

Sezione 2 – sul modulo di programma

Come giocare agli scacchi

Il gioco degli scacchi simula un combattimento tra due giocatori in un »campo di battaglia« con eserciti di tipo medioevale.

Il campo di battaglia è costituito da una scacchiera con scacchi di 8 × 8 mm., distribuiti in modo tale che ciascun giocatore ha uno scacco bianco nell'angolo destro.

Le colonne verticali (file) sono contrassegnate dalle lettere A–H, le righe orizzontali (traverse) dai numeri 1–8. In tale modo ciascun scacco può venire chiaramente identificato (ad es. A3).

I pezzi e le mosse

Ciascun giocatore ha 8 ufficiali e 8 pedoni; gli ufficiali sono il re, la regina, due alfieri, due cavalli, due torri.

Il Re

Ciascun giocatore ha un re (♔♚). All'inizio della partita il re Bianco si trova su E1 e il re Nero su E8. Come è chiaro dal nome, il re rappresenta il pezzo più importante del gioco e la partita si conclude quando tale pezzo viene »catturato«. Il re può spostarsi di uno scacco in qualsiasi direzione – orizzontale, verticale o diagonale.

La Regina

Ciascun giocatore ha una regina (♕♖). All'inizio della partita la regina Bianca si trova su D1 e la regina Nera su D8.

La regina è il pezzo più forte sulla scacchiera ed è seconda in valore solo al re.

La regina può spostarsi orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente di quanti scacchi vuoti desidera il giocatore.

L'Alfiere

Ciascun giocatore ha due alfieri (♗♘♙♚). All'inizio della partita gli alfieri Bianchi si trovano su C1 e F1, quelli Neri su C8 e F8.

Gli alfieri si possono spostare solo diagonalmente, ma, come la regina, possono attraversare quanti scacchi vuoti desidera il giocatore.

La Torre

Ciascun giocatore ha due torri (♖♗♙♚). All'inizio della partita le torri Bianche si trovano su A1 e H1, quelle Nere su A8 e H8. Le torri si possono spostare orizzontalmente o verticalmente per quanti scacchi vuoti desidera il giocatore.

Il Cavallo

Ciascun giocatore ha due cavalli (♘♙♚♛). All'inizio della partita i cavalli bianchi si trovano su B1 e G1, quelli Neri su B8 e G8. Le mosse del cavallo sono insolite per due motivi: (i) è il solo pezzo che possa saltare uno scacco occupato; (ii) si sposta di due scacchi orizzontalmente o verticalmente e quindi di un altro scacco perpendicolarmente alla prima fase della mossa. Questa doppia manovra fa tutta parte della stessa mossa e conta quindi come una sola.

Il Pedone

Si hanno otto pedoni per parte (♙♚). All'inizio della partita i pedoni Bianchi occupano tutti gli scacchi sulla seconda traversa (A2, B2, C2... H2) mentre i pedoni Neri occupano la settima traversa (A7, B7, C7... H7). Il pedone è il pezzo più modesto e di minor valore. Normalmente si sposta di uno scacco, ma alla prima mossa ciascun pedone ha il diritto di spostarsi di due scacchi.

I pedoni non possono indietreggiare e possono spostarsi diagonalmente solo in caso di cattura di un altro pezzo.

Cattura

Alle volte, come parte della mossa, il giocatore può mangiare un pezzo dell'avversario e toglierlo dalla scacchiera. Ciò succede quando il giocatore decide di



● spostare un pezzo su di uno scacco occupato da un pezzo avversario, che viene quindi tolto dalla scacchiera. Il pedone mangia in modo diverso dagli altri pezzi. Non può mangiare un pezzo che si trovi direttamente di fronte, mentre può mangiare pezzi a distanza di uno scacco sulla diagonale.

Normalmente Vi riesce più facile vincere se il Vostro esercito è più grande di quello dell'avversario. Risulta di solito vantaggioso mangiare un pezzo avversario purché anche perdendo uno dei pezzi, questo abbia minor valore di quello mangiato all'avversario.

Ecco una guida approssimativa del valore dei pezzi:

Pedone = 1
 Cavallo = 3
 Alfiere = $3\frac{1}{4}$
 Torre = 5
 Regina = 9

Mosse particolari

Vi sono tre mosse particolari diverse da tutte le altre.

A) Arrocco – Si tratta di una doppia mossa (che conta però come una sola) eseguita con il re e una delle torri allo scopo di collocare il re in posizione più sicura e di far entrare in azione la torre. arroccare, il giocatore sposta il re di due scacchi in direzione della torre e quindi la torre salta il re finendo nello scacco accanto.

Si può eseguire l'arrocco solo a patto che si soddisfino le seguenti condizioni:

1. Il re e la torre in questione non si sono spostati precedentemente nel corso del gioco.
2. Gli scacchi tra il re e la torre devono essere vuoti.

3. L'avversario non sta attaccando il re, (dandogli scacco) né gli scacchi su cui il re deve passare o quello in cui andrà a finire.

B) Promozione del Pedone – Il pedone che riesce ad avanzare fino all'ultima traversa riceve un premio speciale. Viene tolto dalla scacchiera e sostituito da una regina, una torre, un cavallo o un alfiere a scelta del giocatore. Ciò si chiama »promozione« del pedone.

C) Catture »en passant« – Se il pedone avanza di due scacchi (durante la prima mossa) e finisce su uno scacco adiacente ad un pedone avversario, il pedone che si è appena mosso può essere mangiato dal vicino, come se si fosse spostato di un solo scacco.

Questo tipo di cattura si chiama »cattura en passant« (dal francese »di passaggio«). Se il giocatore desidera eseguire una cattura »en passant« deve farlo non appena gli si presenti l'occasione. Se il giocatore esegue una qualsiasi altra mossa perde il diritto alla cattura »en passant«.

Scacco

Il giocatore è »in scacco« quando il suo re viene attaccato da un pezzo avversario. Egli deve quindi togliersi immediatamente dalla posizione di »scacco« in uno dei tre modi seguenti:

1. Cattura del pezzo avversario che sta dando lo scacco.
2. Spostamento del re in posizione non di scacco.
3. Nel caso di scacco dato da una torre, un alfiere o una regina, interposizione di un pezzo tra il re ed il pezzo che sta dando scacco.

Quando date scacco ad un avversario bisogna, per cortesia, dire »scacco«.

Nota: Al giocatore non è permesso in alcun caso di muovere in posizione di scacco.

Mosse finali

Scacco matto – Se il Vostro re è in scacco senza possibilità di uscirne, siete in scacco matto. Lo scopo del gioco è di dar scacco matto al re avversario – una volta eseguita tale operazione avrete vinto la partita.

Stallo – Se il giocatore non è in posizione di scacco ma tutte le mosse possibili risultano in scacco, il giocatore si trova in »stallo« e la partita risulta in pareggio – senza la vincita di un giocatore o dell'altro. Nei tornei la vincita vale 1 punto, il pareggio $\frac{1}{2}$ punto e la perdita vale zero.

Le Regole del Gioco

I giocatori eseguono la mossa alternativamente. La prima mossa spetta al Bianco. Vince il giocatore che dà scacco matto o il cui avversario si dà per vinto. Quando si ha la certezza di perdere, è ritenuta buona regola dichiararsi vinti.

Se la partita non risulta in una vincita si ha il pareggio. Oltre allo stallo vi sono quattro altri modi in cui la partita può risultare in pareggio:

1. I due giocatori decidono di comune accordo di pareggiare. Un giocatore nel corso della mossa chiede »vuoi (volete) pareggiare?« L'avversario può considerare la prossima mossa e, se d'accordo, accettare il pareggio. Per rifiutare l'offerta di pareggio basta rispon-



❶ dere »No grazie«, oppure semplicemente eseguire la prossima mossa. L'esecuzione della mossa equivale a rifiuto dell'offerta di pareggio.

2. Ripetizione della Posizione

Se si verifica la stessa posizione per tre volte per entrambi i giocatori, la partita risulta in pareggio.

3. Le Regole delle 50 mosse

Se ciascun giocatore esegue 50 mosse successive senza effettuare alcuna cattura e senza spostare un pedone, la partita risulta in pareggio.

4. Insufficiente materiale per lo Scacco

Se entrambe le parti non hanno sufficienti pezzi sulla scacchiera per realizzare lo scacco matto, le partite risultano in pareggio. Ad es. due soli re oppure re e alfiere contro un solo re.

Numerazione degli scacchi

Si contrassegnano prima lo scacco da cui il pezzo si sposta e quindi quello in cui si porta.

L'arrocco ala di re viene indicato con 0 0 e l'arrocco ala di donna con 0 0 0.

Dieci suggerimenti sul modo di giocare

Nella fase iniziale della partita

1. Uscite rapidamente con i pezzi, iniziando con i cavalli e gli alfieri e quindi arroccate per mettere il re al sicuro.

2. Non far uscire troppo presto la regina – essa può venire facilmente attaccata dai pezzi avversari.

3. Cercate di non spostare ripetutamente gli stessi pezzi – ciò può pregiudicare mosse che potrebbero risultare utili per altri pezzi.

Fase intermedia della partita:

Una volta uscito coi pezzi ed eseguito l'arrocco, si è pronti ad affrontare l'esercito nemico.

Bisogna:

4. Proteggere bene il re – non far avanzare i pedoni prossimi al re a meno che non sia necessario, altrimenti il re risulterà più vulnerabile all'attacco.

5. Cercare di collocare i Vostri pezzi in modo che attacchino il numero maggiore di scacchi, particolarmente quelli al centro della scacchiera e quelli in prossimità del re avversario.

6. Se intendete proteggere un dato pezzo fatelo con un pezzo di minor valore (pedone, cavallo o alfiere) piuttosto che con un pezzo di maggior valore (re o regina).

7. Giocare in modo attivo – fate in modo che ciascuna mossa conti. Il caso di dubbio sul da farsi, migliorare la posizione del pezzo più debole avvicinandolo al centro della scacchiera o al re avversario.

Verso la fine della partita:

Quando siano rimasti pochi pezzi sulla scacchiera:

8. È importante far avanzare i pedoni nel tentativo di promuoverli a regine.

9. Se ritenete di poterlo fare senza pericolo usate il re come pezzo d'attacco – con pochi pezzi rimasti sulla scacchiera si sono ridotte di molto le possibilità di scacco matto a sorpresa.

Per tutto il corso della partita:

10. Scambiate pezzi quando si è avanti, ma evitate gli scambi quando si è indietro.

Eccezione: verso il termine della partita, se Vi trovate in situazione critica e lottate per il pareggio cercate di scambiare il maggior numero possibile di pedoni in modo che l'avversario abbia meno probabilità di promuovere i propri pedoni a regine.



Video Scacchi

Inserire il modulo, premere un tasto qualsiasi e quindi il tasto 2 per dare inizio ad un gioco elettrizzante ed istruttivo.

Scegliere il tipo di partita

- Tasto 1 – Partita da principiante
Tasto 2 – Si può scegliere il tipo di partita

Tasto 3 – Trasformate lo schermo televisivo in una scacchiera se volete giocare contro un'amico.

Tasto 4 – Scegliete una qualsiasi posizione iniziale e continuate a giocare contro il computer.

Tasto 5 – Voi e i Vostri amici potete giocare contemporaneamente fino a nove partite separate contro il computer.

Tasto 6 – Recuperare (da cassetta) una partita precedentemente registrata per rigiocarla o studiarla.



Scelta del tipo di partita

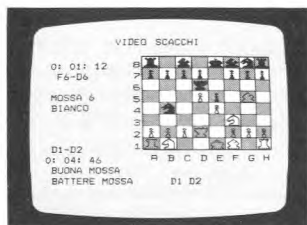
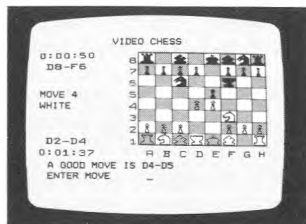
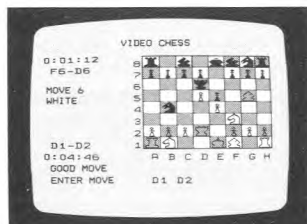
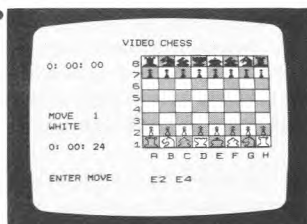
Determinate livello, tipo e colore del computer mediante il tasto corrispondente.

Caratteristiche e particolarità del modulo-programma

- FCTN I Annullamento dell'ultima mossa
FCTN E Dichiarazione di sconfitta
FCTN D Offerta di pareggio al computer

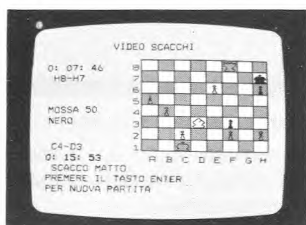
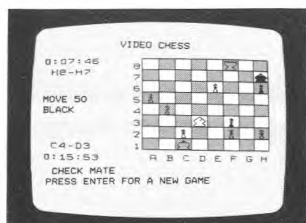
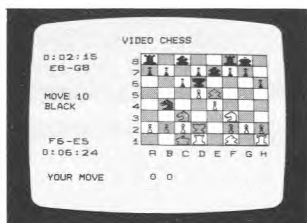
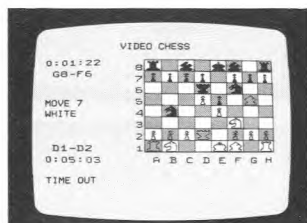
- FCTN 8 Riinizio della partita
FCTN S Cambio di campo con il computer
FCTN P Riallineamento dei pezzi durante la partita
; Mutamento di stile impiegato dal computer durante la partita

- FCTN 4 Correzione dell'ultima mossa (prima di aver premuto il tasto ENTER)
FCTN X Registrazione della partita su nastro cassetta.



Battete la Vostra mossa e premere il tasto ENTER.

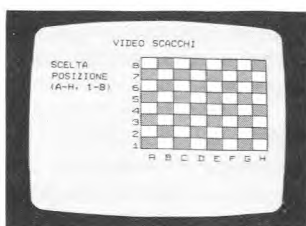
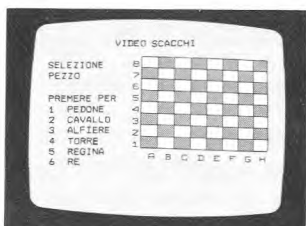
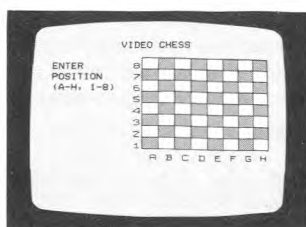
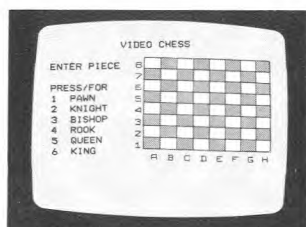
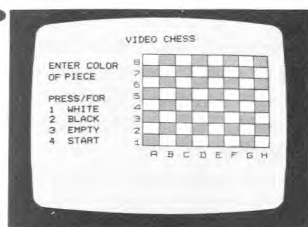
Se volete l'aiuto del computer premete il tasto SHIFT <. Il computer considererà le Vostre mosse e Vi fornirà i suggerimenti del caso.



Se volete interrompere la partita – premete il tasto FCTN 3. Si pone fine all'intervallo premendo nuovamente il tasto FCTN 3.

L'arrocco ala di re viene eseguito mediante 0 0, l'arrocco ala di donna mediante 0 0 0.

Al termine della partita (scacco matto o pareggio) si può cominciare una nuova partita mediante il tasto ENTER oppure ritornare allo schermo principale – tasto FCTN QUIT.



Se volete specializzarVi in posizioni speciali, premete il tasto 4 dell'elenco principale di selezione. A questo punto disponete i pezzi sulla scacchiera.

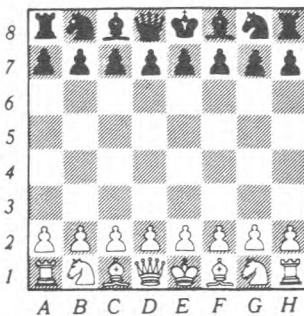
GLI SCHERMI CREATI DAL VOSTRO MODULO SONO IN INGLESE (NON IN ITALIANO).

LE FIGURE CHE SIMULANO GLI SCHERMI IN ITALIANO SONO STATE INSERITE PER RENDERNE PIU FACILE LA COMPRESIONE.



☞ Schaak, het koninklijke spel – wie zou het niet willen leren. En wie mist soms niet een tegenstander voor uitdaging en oefening?

Met de programmamodule »Video Schaak« biedt TEXAS INSTRUMENTS u de kans om uw vaardigheid te oefenen en spannende partijen te spelen of om het spel der spelen te leren.



Schaakbord met opstelling

Indeling van het handboek

Hoofdstuk 1 – Het spel

Als u nog nooit eerder schaak hebt gespeeld of om uw kennis van de regels op te frissen geeft dit hoofdstuk een kortoverzicht over schaken.

Hoofdstuk 2 – Verklaring van de programmamodule.

Hoe speelt men schaak

Schaken simuleert een slag tussen twee spelers op een »slagveld« met twee legers in de stijl van de middeleeuwen.

Het slagveld is een bord met 8 x 8 vierkanten dat zo geplaatst wordt dat elke speler een wit vierkant in de rechter benedenhoek heeft.

De verticale kolommen (rotten) worden aangeduid van A tot en met H, de horizontale rijen (gelederen) van 1 tot en met 8. Op deze manier kan elk vierkant duidelijk aangeduid worden, zoals bij voorbeeld A3.

De stukken en hun bewegingen

Elke speler heeft 8 officieren en 8 pionnen; de officieren zijn de koning, de koningin, twee lopers, twee paarden en twee torens.

De Koning

Elke speler heeft een koning (♔♚). Bij het begin van het spel staat de witte koning op E1 en de zwarte koning op E8. Zoals de naam reeds aanduidt is de koning het voornaamste stuk in het spel en de partij is ten einde als dit stuk »veroverd« wordt. De koning kan zich één vierkant in elke richting bewegen – horizontaal, verticaal of diagonaal.

De Koningin

Elke speler heeft een koningin (♕♖). Bij het begin van het spel staat de witte koningin op D1 en de zwarte koningin op D8. De koningin is het machtigste stuk op het bord en, na de koning, het meest waardevolle.

De koningin verplaatst zich horizontaal, verticaal of diagonaal over net zoveel lege vierkanten als de speler wenst.

De Loper

Elke speler heeft twee lopers (♗♘♙♚). Bij het begin van het spel staan de witte lopers op C1 en F1, de zwarte lopers op C8 en F8.

De lopers verplaatsen zich alleen langs de diagonalen maar, net zoals de koningin, mogen zij over net zoveel lege vierkanten gaan als de speler wenst.

De toren

Elke speler heeft twee torens (♖♗♘♙). Bij het begin van het spel staan de witte torens op A1 en H1 en de zwarte torens op A8 en H8.

De toren verplaatst zich horizontaal of verticaal over elk gewenst aantal lege vierkanten.

Het Paard

Elke speler heeft twee paarden (♞♟). Bij het begin van het spel staan de witte paarden op B1 en G1, de zwarte paarden op B8 en G8. De verplaatsing van het paard is ongebruikelijk om twee redenen: (i) het is het enige stuk dat over een bezet vierkant kan springen; en (ii) het gaat twee vierkanten horizontaal of verticaal vooruit, gevolgd door een vierkant loodrecht op de eerste stap van zijn beweging. Deze dubbele manoeuvre vormt een deel van dezelfde beweging en wordt beschouwd als één beweging.

De pion

Elke kant heeft acht pionnen (♙♚). Bij het begin van het spel bezetten alle pionnen van wit de vierkanten van het tweede gelid (A2, B2, C2...H2) terwijl de pionnen van zwart het zevende gelid bezetten (A7, B7, C7...H7).

De pion is het meest bescheiden en minst waardevolle stuk. Normaal verplaatst hij zich een vierkant naar voren, maar bij de eerste beweging heeft elke pion het recht twee vierkanten naar voren te gaan.

Pionnen kunnen nooit naar achter en zij kunnen zich niet diagonaal verplaatsen behalve om te slaan.

Slaan

Als onderdeel van een beweging kan een speler soms een stuk van zijn tegenstander slaan en



dit van het bord afnemen. Dit gebeurt als een speler besluit om een stuk te verplaatsen naar een vierkant dat bezet wordt door een vijandelijk stuk. Het vijandelijke stuk wordt dan verwijderd van het bord.

De pion slaat op een andere manier dan de andere stukken. Hij kan geen stuk slaan dat zich recht voor hem bevindt, maar hij kan wel een stuk slaan dat zich diagonaal tegenover hem bevindt.

Als u een groter leger hebt dan uw tegenstander, zal het normaal genomen gemakkelijker voor u zijn om te winnen. Het is gewoonlijk een voordeel om een stuk van uw tegenstander te slaan als u dit kunt doen zonder een van uw eigen stukken te verliezen, of indien u een stuk kunt slaan in ruil voor een minder waardevol van uzelf. Globaal genomen is de waarde van de stukken:

Pion	= 1
Paard	= 3
Loper	= 3
Toren	= 5
Koningin	= 9

Speciale zetten

Er zijn drie speciale zetten die verschillen van alle andere bewegingen.

A) Rokade – Dit is een dubbele beweging (die telt als een zet) uitgevoerd met de koning en één van de torens en waarvan het doel is de koning naar een veiliger plaats over te brengen en de toren in het spel te brengen. Om te rokeren zet de speler de koning twee vierkanten in de richting van de toren en dan springt de toren over de koning waarbij hij terecht komt op het vierkant naast de koning.

Om rokeren mogelijk te maken dient aan alle volgende voorwaarden voldaan te worden:

1. Noch de koning noch de betrokken toren mogen eerder in het spel verplaatst zijn.
2. De vierkanten tussen de koning en de toren moeten allemaal vrij zijn.
3. De koning mag niet schaak staan.
4. De velden die de koning passeert bij het rokeren mogen niet door een vijandelijk stuk bestreken worden.

B) Promotie van een pion – Als een pion er in slaagt het hele bord over te komen tot aan het verste gelid dan krijgt hij een speciale beloning. Hij wordt verwijderd van het bord en vervangen door een koningin, toren, paard naar wens van de eigenaar. Dit wordt de »promotie« van een pion genoemd.

C) En passant slaan – Als een pion twee vierkanten naar voren gaat (bij zijn eerste verplaatsing) en terecht komt op een vierkant naast een vijandelijke pion, dan mag de pion die net verzet is, geslagen worden door zijn buurman, net alsof hij maar één vierkant verplaatst was. Dit soort slaan wordt »en passant« genoemd (naar het Frans dat betekent »in het voorbij gaan«). Als een speler »en passant« wenst te slaan moet hij dit onmiddellijk doen als de mogelijkheid zich voordoet. Als een speler een andere zet doet dan het en passant slaan gaat het recht om daar en passant te slaan verloren.

Schaak staan

Een speler staat »schaak« als zijn koning aangevallen wordt door een stuk van de tegen-

stander. Hij moet dan direct zorgen niet meer schaak te staan. Dit kan op drie manieren gebeuren:

1. Het vijandelijke stuk waardoor hij schaak staat te slaan.
2. De koning verplaatsen naar een niet aangevallen vierkant.
3. In het geval schaak te staan door een toren, loper of koningin door een stuk te plaatsen tussen de koning en het aanvallende stuk.

Als u uw tegenstander schaak zet wordt het als beleefd beschouwd om »schaak« te zeggen.

Noot: het is een speler nooit toegestaan een andere zet te doen als hij schaak staat.

Eindzetten

Schaakmat – Als uw koning schaak staat en er is geen mogelijkheid daaraan te ontkomen dan staat u schaakmat. Het doel van het spel is de koning van uw tegenstander schaakmat te zetten – als dat gebeurd is hebt u de partij gewonnen.

Pat – Als een speler niet schaak staat, en alle mogelijke zetten schaak staan tot gevolg hebben, dan is er een »pat« situatie en de partij is een remise. In een toernooi telt een gewonnen partij voor 1 punt, een remise als $\frac{1}{2}$ en een verlies als nul.

De Regels van het Spel

De spelers zetten om de beurt met wit als eerste zet. De partij wordt gewonnen door de speler die schaakmat geeft of waarvan de tegenstander verklaart dat hij opgeeft. Als u er absoluut van overtuigd bent te verliezen wordt het als goede manieren beschouwd om op te geven.



Als geen van beide spelers de partij wint is het resultaat remise. Behalve in een patstelling zijn er vier andere manieren waarop de partij kan eindigen in remise:

1. De spelers komen remise overeen

Een speler die aan zet is vraagt »Wilt u remise?« Zij tegenstander mag dit voorstel in overweging nemen totdat hij zijn volgende zet besloten heeft en als hij wil kan hij toestemmen in de remise. Om het aanbod van remise af te wijzen zal een tegenstander normaal antwoorden »Nee, dank u«, of gewoon antwoorden door een zet te doen. Met dit antwoord wijst hij automatisch de remise af.

2. Herhaling van de opstelling
Als dezelfde opstelling voor beide spelers drie keer voorkomt, terwijl dezelfde speler telkens aan zet is, is de partij remise.

3. De 50-zetten regel
Als elke speler 50 achtereenvolgende zetten doet zonder iets te slaan en zonder een pion te verplaatsen is de partij een remise.

4. Onvoldoende aanvalstukken
Als geen van beide partijen voldoende stukken op het bord heeft om schaakmat mogelijk te maken, dan is de partij remise. Bij voorbeeld twee enkele koningen of een koning en een loper tegen een enkele koning.

Schaak notatie

Eerst wordt het vierkant genoemd waar het stuk vandaan komt, gevolgd door het vierkant waar het heen gaat.

Korte rokade wordt genoteerd 00 en lange rokade is 0 0 0.

Tien aanwijzingen hoete spelen

In de openingsfase van het spel

1. Breng uw stukken snel in het spel, te beginnen met de paarden en lopers, en ga dan rokeren om uw koning in veiligheid te brengen.
2. Breng de koningin niet te vroeg in het spel – zij kan gemakkelijk aangevallen worden door de stukken van uw tegenstander.
3. Probeer niet steeds hetzelfde stuk te zetten – dit verspilt zetten die nuttiger voor iets anders gebruikt zouden kunnen worden.

In de middenfase van het spel:

Nadat u uw stukken in het spel hebt gebracht en gerokeerd hebt bent u klaar om de strijd aan te binden met het leger van de tegenstander. U moet:

4. Uw koning goed beschermd houden – verzet de pionnen bij de koning niet onnodig omdat de koning dan kwetsbaarder wordt voor een aanval.
5. Probeer uw stukken zodanig te plaatsen dat zij zoveel mogelijk vierkanten aanvallen, in het bijzonder vierkanten in het midden van het bord en vierkanten in de buurt van de koning van uw tegenstander.
6. Als u een stuk wenst te beschermen doe dat dan met iets van minder waarde (pion, paard of loper) in plaats van met een zeer waardevol stuk (koning of koningin).
7. Speel actief – maak dat elke zet telt. Als u twijfelt wat te doen verbeter dan de positie van uw slechtst geplaatste stuk door het dichter naar het midden van het bord te brengen of dicht bij de koning van uw tegenstander.

Tegen het eind van het spel:

Als er nog maar weinig stukken op het bord staan:

8. Het is belangrijk pionnen naar voren te brengen om ze te promoveren tot koninginnen.
9. Als u denkt dat het veilig is om te doen, gebruik uw koning dan als een stuk om te vechten – met minder stukken op het bord is de kans op een verrassingsschaakmat veel kleiner.

De gehele tijd:

10. Ruil stukken als u voor staat, maar vermijdt uitwisseling als u achter staat. **Uitzondering:** als u tegen het eind van het spel er slecht voor staat en vecht voor remise probeer dan zoveel mogelijk pionnen te slaan om uw tegenstander minder kans te geven een van zijn pionnen te bevorderen tot een nieuwe koningin.



Video Schaak

Steek de module er in, druk op een willekeurige toets en dan op toets 2 voor het starten van een opwindend en instructief spel.

Keuze van het soort spel

Toets 1 – Beginners spel

Toets 2 – Nu kunt u het soort spel kiezen

Toets 3 – Maak van uw televisie scherm een schaakbord als u tegen een vriend of vriendin wilt spelen.

Toets 4 – U kiest een beginpositie en gaat door met spelen tegen de computer.

Toets 5 – U en uw vrienden kunnen tegelijk tot negen afzonderlijke partijen spelen tegen de computer (simultaan)

Toets 6 – Breng (via cassette tape) een voorafgaand opgeslagen spel in voor opnieuw spelen of bestuderen.



Selectie van het speltype

Bepaal niveau, type en kleur van de computer met de daarvoor bestemde toets.

Bijzonderheden van de programma module

FCTN I Vervallen van de laatste zet

FCTN E Opgeven

FCTN D Aanbod van remise aan de computer

FCTN 8 Terugspelen vanaf het begin

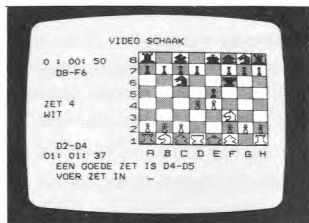
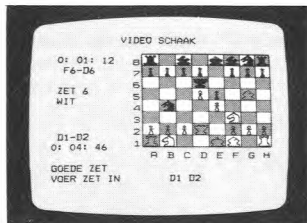
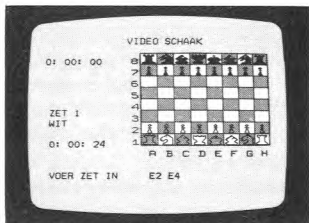
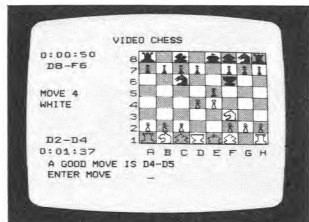
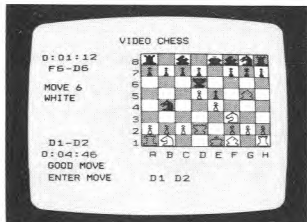
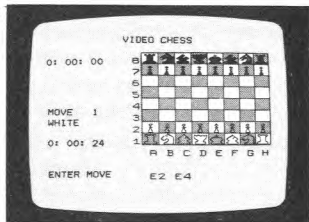
FCTN S Verandering van spelkant met de computer

FCTN P Opnieuw rangschikken van de stukken tijdens het spel

; Verandering van stijl gebruikt door de computer tijdens het spel

FCTN 4 Verbetering van de laatste zet (voor het indrukken van ENTER)

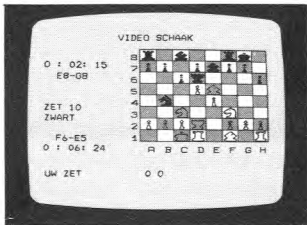
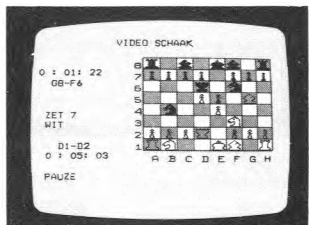
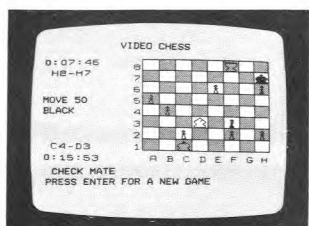
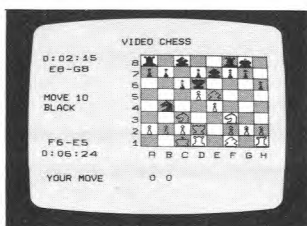
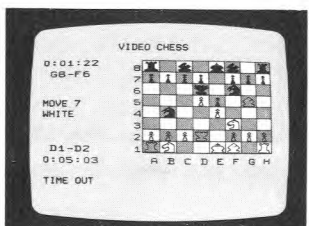
FCTN X Opslag van een spel op een cassette band



Type uw zet in en druk op ENTER.

Als u het advies van de computer wilt druk dan op de toets SHIFT <.

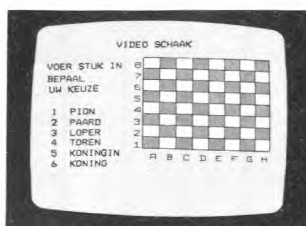
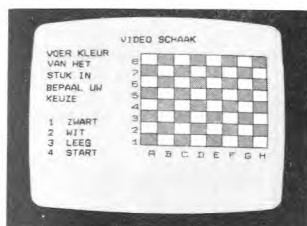
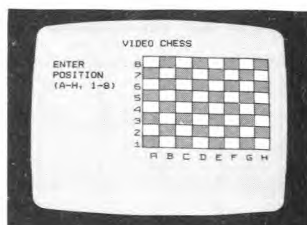
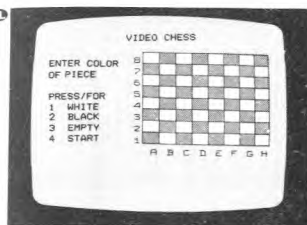
De computer evalueert uw zet en geeft suggesties.



Als u de partij wenst te onderbreken – druk op toets FCTN 3. De pauze is voorbij door opnieuw op FCTN 3 te drukken.

De kleine rokade wordt ingevoerd door 0 0, de grote rokade door 0 0 0.

Aan het eind van de partij (schaakmat of remise) begint u een nieuw spel met ENTER of gaat terug naar het titelbeeld – FCTN QUIT.



Als u speciale stellingen wenst te oefenen druk dan op toets 4 van de hoofd selectie lijst. Plaats dan uw stukken op het bord.

GB With the program module »Video Chess« TEXAS INSTRUMENTS offers you the chance to improve your skill and to have thrilling games, or to learn the game.

D Mit dem Programm-Modul »Schachmeister« gibt Ihnen TEXAS INSTRUMENTS die Möglichkeit, an Ihrem Home-Computer zu trainieren und spannende Schachpartien auszutragen, bzw. dieses Spiel der Spiele zu erlernen.

F Le module d'application »échecs« de TEXAS INSTRUMENTS offre à la fois l'occasion d'apprendre, de se perfectionner ou de disputer des parties inoubliables.

I Con il modulo di comando »Video Scacchi« (Video Chess) la TEXAS INSTRUMENTS Vi offre l'occasione di affinare la Vostra abilità con partite entusiasmanti o di imparare il re dei giochi.

NL Met de programmamodule »Video Schaak« biedt TEXAS INSTRUMENTS u de kans om uw vaardigheid te oefenen en spannende partijen te spelen of om het spel der spelen te leren.

