

BORIS
BORIS IS KING  ©

Schach-Computer

BETRIEBSANLEITUNG

INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
I. DAS SCHACHSPIEL	2
o Das Spiel	
o Die Figuren	
o Spezialzüge	
II. ALLGEMEINE FUNKTIONEN	6
o Spielanleitung	
o Spezialzüge	
o Beispiel	
III. SONDERFUNKTIONEN	8
a Spielstandkontrolle	
b Ändern der Aufstellung	
c Seitenwechsel	
d Fehlerkorrektur	
e Unerlaubte Züge	
f Spielkonstruktion	
g Einstellen des Timers	
h Stoppen der Zeitvorgabe	
i Erweitern der Zeitvorgabe	
k Spiel gegen die Zeit	
l Beobachten Sie Boris beim Denken	
m Wiederholung des letzten Zuges	
n Unterbeförderung	
o Abnehmen des Deckels	
p Kundendienst	
IV. HINWEISE	12

I. DAS SCHACHSPIEL

DAS SPIEL

Schach ist das klassische Strategie-Spiel. Es wird von 2 Spielern auf einem Brett mit 64 gleich grossen Feldern gespielt.

Jeder Spieler besitzt eine Streitmacht von 16 Figuren, die wie folgt aufgestellt werden (Bild 1.)

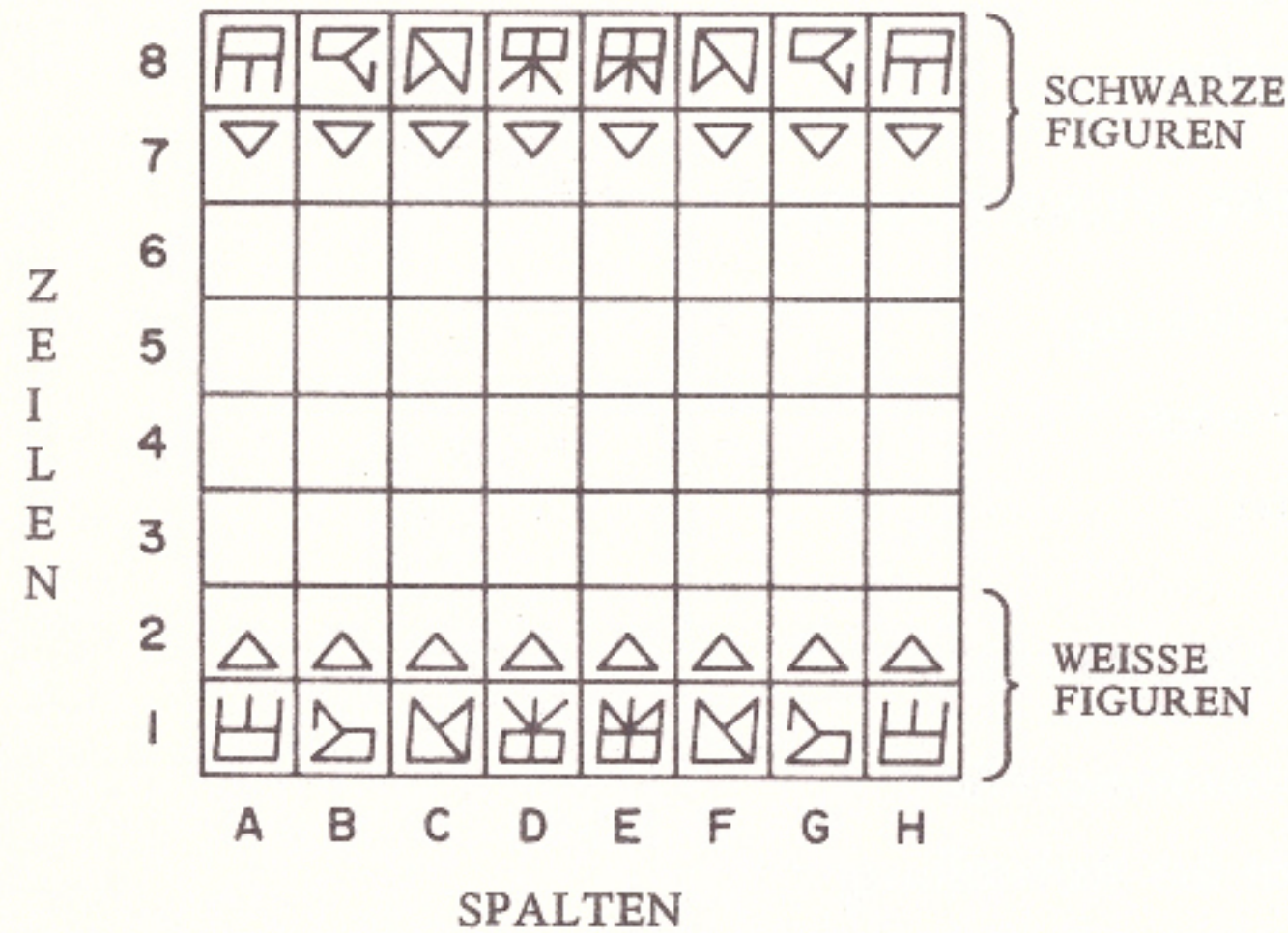


Bild 1

Die Spieler machen abwechselnd je einen Zug mit einer Figur. Das Ziel ist, den gegnerischen König zu nehmen. Der Spieler mit den weissen Figuren eröffnet das Spiel. Ein Feld kann jeweils nur von einer Figur belegt sein. Eine gegnerische Figur kann aus dem Spiel entfernt werden, indem deren Feld besetzt wird (schlagen).

Die acht senkrechten Spalten des Spielbretts sind mit A – H bezeichnet, die waagrechten Zeilen von 1 – 8. Jedes Quadrat ist gekennzeichnet durch die Koordinaten von Spalte und Zeile, so steht zum Beispiel der schwarze König zu Spielbeginn auf dem Feld E – 8.

SCHWERE FIGUREN		TURM	LEICHTE FIGUREN		BAUER
		DAME			SPRINGER
		KÖNIG			LÄUFER

DIE FIGUREN

Es gibt sechs verschiedene Arten von Figuren, wie oben abgebildet, und jede hat ihre eigenen Spielzüge.

Der Bauer

abgebildet als Pfeilspitze, darf pro Zug ein Feld in Richtung der Pfeilspitze vorrücken. Er darf nur auf unbesetzte Felder in gerader Linie ziehen und gegnerische Figuren nur diagonal schlagen. (Bild 2)

Der Bauer ist die einzige Figur, die in anderer Richtung schlägt, als sie sich bewegt. Er ist der Fussoldat des Schachspiels und benötigt die Deckung durch andere Figuren, um sicher vorwärtszukommen. Er ist sehr stark im Halten des eigenen Territoriums.

Besondere Züge siehe unter: Doppelzug-En Passant-Bauernbeförderung.

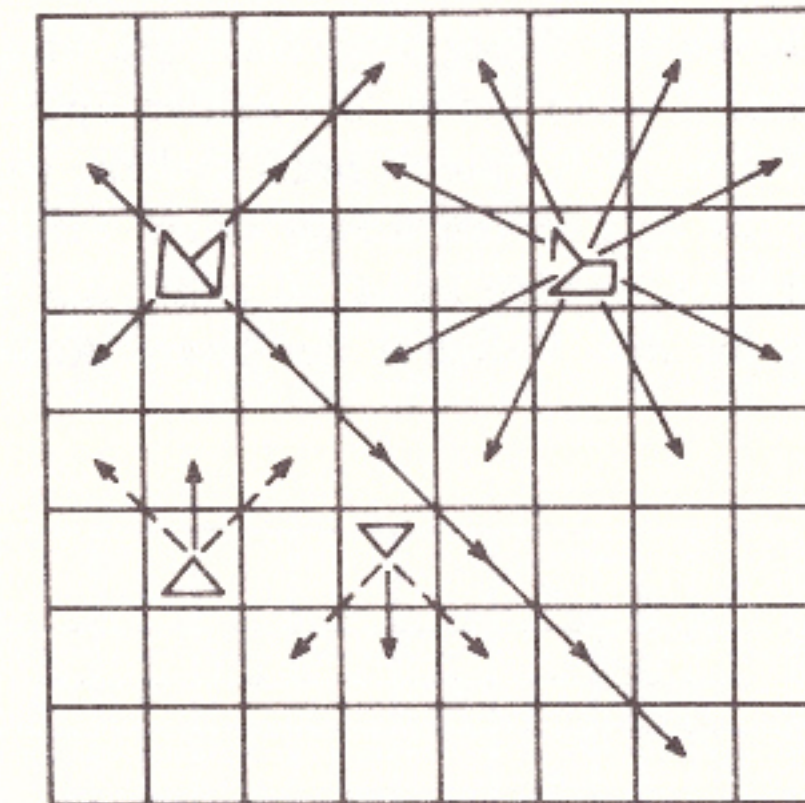
Der Springer

abgebildet als Pferd, darf sich in jeder Richtung 2 Felder geradeaus, dann eines zur Seite bewegen, so dass er auf Feldern wie in Bild 2 gezeigt landet. Da er sich nicht direkt über Waagrechten, Senkrechten oder Diagonalen bewegt, kann er nicht blockiert werden. Dies macht ihn zum idealen Überspringer von Blockaden. Er hat einen strategischen Wert wie ca. 3 Bauern.

Der Läufer

abgebildet als Bischofsmütze, darf diagonal so viele freie Felder ziehen wie er will (Bild 2). Er darf eine gegnerische Figur auf der Diagonalen schlagen, aber dabei nicht über das besetzte Feld hinaus ziehen. Er kann nie seinem eigenen Bruder begegnen, da sie beide auf Diagonalen gegensätzlicher Farben operieren. Er ist eine flinke Figur, fähig das Brett in einem Zug zu kreuzen. Strategischer Wert wie ca. 3 Bauern.

Bild 2



Der Turm

kann sich waagrecht und senkrecht beliebig weit auf freien Feldern bewegen (Bild 3). Er kann einen Gegner schlagen, aber er darf dabei nicht über ein besetztes Feld hinausziehen. Obwohl er sehr wertvoll ist, ist er für den Einsatz im Eröffnungsspiel zu eingespart. Er ist aber im Endspiel sehr stark und kann einen alleinstehenden gegnerischen König Matt setzen. Strategischer Wert wie ca. 3 Bauern.

Besondere Züge siehe Rochade.

Die Dame

kann sich waagrecht, senkrecht und diagonal beliebig weit auf leeren Feldern bewegen. Sie kombiniert die Züge von Läufer und Turm und ist mit Abstand die stärkste Figur im Spiel. Sie muss aber sehr vorsichtig eingesetzt werden, da ihr Verlust kaum zu kompensieren ist und im allgemeinen spielentscheidend sein kann. Strategischer Wert entspricht ca. dem von 9 Bauern.

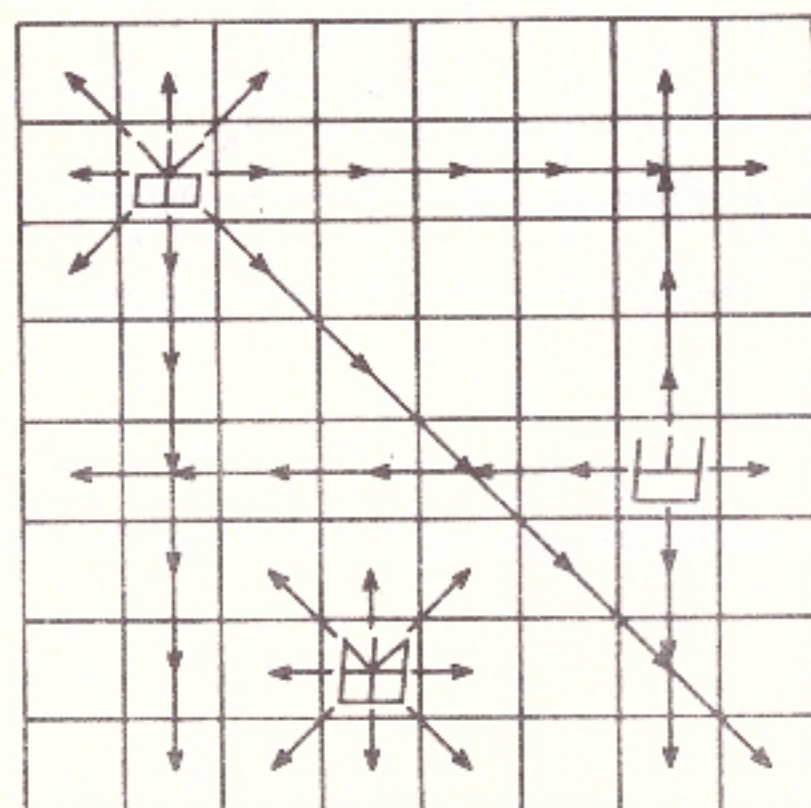
Der König

kann sich nur ein Feld in jede Richtung bewegen. Er ist sehr gefährdet für gegnerische Angriffe, wenn er frei steht. Er kann aber trotzdem eine aktive Rolle spielen, sobald die Hauptfiguren aus dem Spiel sind. Er ist unersetzlich. Jede andere Figur muss notfalls geopfert werden, um den König zu retten. Besondere Züge siehe Rochade.

Wenn ein Spieler den gegnerischen König beim nächsten Zug schlagen könnte, sagt man, der König ist im "Schach", und es ist üblich, den Gegner mit diesem Ausdruck zu warnen. Ein Zug, der den eigenen König einer Schachbedrohung aussetzt, ist nicht erlaubt. Wenn der König im Schach steht, ist er zu schützen oder wegzuziehen. Sollte das nicht möglich sein, so ist er "SCHACHMATT" und das Spiel ist beendet, bevor der König tatsächlich geschlagen wird.

Ein Spiel gilt als "Remis", wenn keiner der beiden Spieler ein Schachmatt erreichen kann (Unentschieden). Ein Spieler muss ziehen, wenn er an der Reihe ist; wenn aber jeder mögliche Zug seinen König einem Schach aussetzen würde und deshalb nicht durchgeführt werden kann, so endet das Spiel mit einem "Patt". Dies zu erreichen, ist für den Verlierer der letzte Ausweg vor einem totalen Schachmatt.

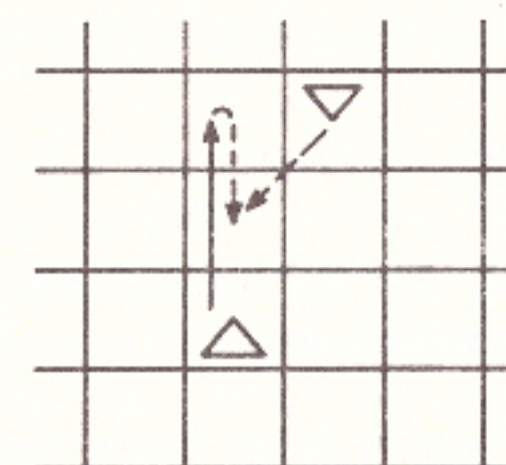
Bild 3



SPEZIALZÜGE

Doppelschritt und En Passant. Zur schnelleren Spielentwicklung darf der Bauer aus der Grundstellung heraus zwei Felder nach vorne ziehen, er muss aber nicht. Dieser Zug ist nicht gedacht, um an einem gegnerischen Bauern vorbeizuziehen, der ihn hätte schlagen können, wenn er nur ein Feld vorgezogen wäre. In solch einer Situation (Bild 4) ist der Doppelschritt erlaubt, aber der Gegner hat die EN PASSANT-Möglichkeit. Er darf nur bei seinem nächsten Zug den bewussten Bauern ein Feld zurücksetzen und ihn dort schlagen, wenn er das will.

Bild 4



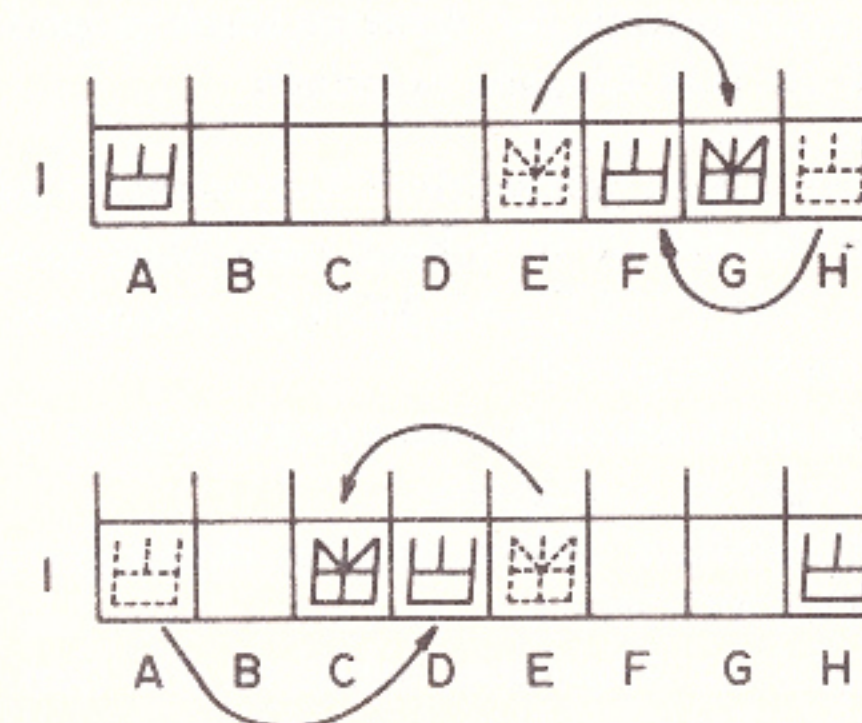
Bauernbeförderung

Wenn ein Bauer das gegnerische Ende des Bretts erreicht, wird er befördert zu jeder beliebigen Hauptfigur (ausser König), vorzugsweise zu einer Dame. Diese dramatische Erhöhung der Spielstärke macht das Vorrücken und Befördern eines Bauern zu einem kritischen Wandel des Spiels, der oft das Ende bestimmt.

Die Rochade

bringt den König in sichere Deckung und den Turm in die Spielmitte. Voraussetzungen für diesen, als einen Zug geltenden, Doppelzug sind: König und Turm dürfen sich noch nicht bewegt haben, und die Felder zwischen beiden müssen frei sein. Es darf dabei weder der König noch eines der Felder, die er passiert, bedroht sein. Bei der Ausführung dieses Zuges rückt der Turm an den König heran, und dieser überspringt den Turm dann, so dass beide wieder nebeneinander stehen (Bild 5). Die Rochade darf nur einmal während des Spiels gemacht werden, entweder nach der linken oder nach der rechten Seite des Königs.

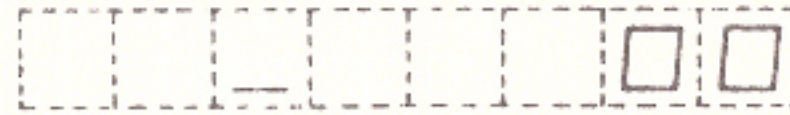
Bild 5



II. ALLGEMEINE FUNKTIONEN

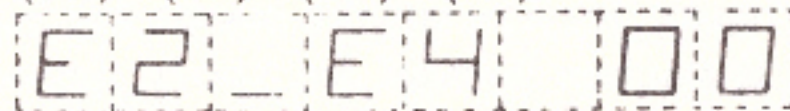
SPIELANLEITUNG

1. Figuren aufstellen, dabei Anschlusskabel hinten in Kassette und in 220 V Dose stecken.
2. Boris einschalten, dabei Schalter kurz bis RESET drücken und loslassen. Die Anzeige wird in wandernder Schrift zeigen: "BORIS AWAITS YOUR MOVE" (Boris wartet auf Ihren Zug) und dann umschalten auf:

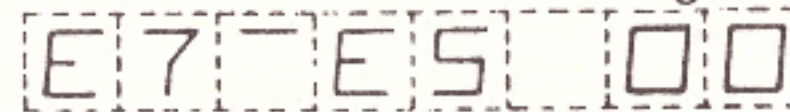


Die 00 bezieht sich auf die wahlweise zu schaltende Zeit-Vorgabe (siehe "SONDERFUNKTIONEN"). Der Strich zeigt an, welche Seite am Zug ist, für WEISS und für Schwarz (Computerseite). Da Weiss zuerst zieht, wartet Boris auf Ihre Eröffnung.

3. Jedes Quadrat des Schachbretts trägt einen Spaltenbuchstaben und eine Zeilennummer. Bewegen Sie Ihre Figur auf dem Brett und tasten Sie zuerst das Standquadrat und dann sofort das Zielquadrat ein. Dazu dienen die Doppelfunktionstasten A-1 bis H-8.
Beispiel: Weisser Königsbauer zieht 2 Felder vor von E-2 auf E-4
Drücken Sie die Tasten (E) (2) (E) (4)



4. Überzeugen Sie sich, dass die Anzeige Ihren Zug korrekt registriert. Sollte ein Fehler unterlaufen sein, löschen Sie den Zug durch Drücken der (CE) Taste und tippen wieder neu ein.
5. Wenn die Anzeige stimmt, drücken Sie Eingabe (ENTER). Boris wird aufblinken während er "denkt" und dann seine Antwort geben, z. B.:



Beachten Sie, dass der Strich (oben) anzeigt, dass es sich um einen Zug von Schwarz handelt. Bewegen Sie Boris' Figur entsprechend auf dem Brett und geben Sie Ihren nächsten Zug ein wie bei 3.

Drücken Sie niemals die Tasten (CE) oder (ENTER) vor Ihrer Eingabe, denn Boris wird automatisch die Anzeige löschen und den Strich umdrehen (), sobald Sie Ihre Eingabe beginnen!

Boris wird zu Ihren Zügen gelegentlich Kommentare geben, und wird CH oder MT anzeigen, wenn Sie in Schach oder Matt gesetzt sind. Wenn Sie einen unerlaubten Zug (ILLEGAL MOVE) eingeben wollen, wird Boris das anzeigen und nicht reagieren.

Diese Funktion ist sehr nützlich, um versehentliche Fehler zu entdecken und auch um Anfänger zu korrigieren.

Falls Sie Boris Schachmatt setzen, wird er Ihnen gratulieren mit der Anzeige (CONGRATULATIONS).

Um ein neues Spiel zu beginnen, schieben Sie den Schalter kurz auf (RESET) und lassen dann wieder los.

SPEZIALZÜGE

Bauernbeförderung:

Boris verwandelt einen Bauern automatisch zur Dame, sobald er die gegnerische Grundlinie erreicht.

Sie können aber auch gegen andere Figuren auswechseln, siehe Unterbeförderung bei "SONDERFUNKTIONEN".

En Passant:

Geben Sie den Zug Ihres schlagenden Bauern ein. Vorausgesetzt, er ist gerade 2 Felder vorgerückt. Boris wird automatisch seinen geschlagenen Bauern entfernen.

Rochade:

Geben Sie nur den Zug des Königs ein (E 1 - C 1 = grosse, E1-G1 = kleine Rochade); Boris wird automatisch den entsprechenden Turm bewegen.

BEISPIEL

Folgende Darstellung zeigt einen Spielbeginn mit Boris. Da Boris programmiert ist für variable Spielzüge, wird er jedoch nicht immer mit diesen Zügen übereinstimmen.

FUNKTION	ANZEIGE	BESCHREIBUNG
Power-On		Nach BORIS AWAITS YOUR MOVE
[E] [2] [E] [4]		Spieler rückt Königbauern vor
[ENTER]		Boris bietet Damenbauern an
[E] [4] [D] [5]		Spieler schlägt Bauern
[ENTER]		Boris schlägt mit Dame zurück
[B] [1] [C] [3]		Spieler bedroht mit Springer
[ENTER]		Boris zieht zurück und bietet Schach
[F] [1] [E] [2]		Spieler zieht Läufer dazwischen
[ENTER]		Boris zieht königseitigen Springer vor
[G] [1] [F] [3]		Spieler zieht königseitigen Springer vor
[ENTER]		Boris zieht dameseitigen Springer vor
[E] [1] [G] [1]		Spieler macht Rochade, königsseitig

III. SONDERFUNKTIONEN

a SPIELSTANDKONTROLLE

Durch Drücken der RANK Taste während des Spiels kann jederzeit der elektronische Figurenstand blitzschnell kontrolliert werden.

Nach Loslassen der RANK Taste bleibt immer die Anzeige der jeweiligen Zeile (1 – 8) stehen, bis weitergedrückt wird.

Nach Anzeige der 8. Zeile schaltet Boris wieder zurück auf den letzten Zug.

b ÄNDERUNG DER FIGURENAUFSTELLUNG

Jede Figur kann hinzugefügt oder entfernt werden wie folgt:

1. Stellen Sie die Zeilen Nr. ein, durch Drücken der RANK Taste (1–8).
2. Stellen Sie die Spalte (A–H) ein, durch Drücken der (–) Taste.
Jeder Druck rückt den Strich ein Feld nach rechts.
3. (B/W) Tastendruck wechselt die Farbe wie benötigt:
Anzeige $_$ = weisse Figur, $_$ = schwarze Figur. Beachten Sie, dass der Strich die Basis der neuen Figur anzeigt.
Ohne den Strich zu bewegen, können Sie durch Drücken der (B/W) Taste den Standpunkt der zu ändernden Figur kontrollieren.
4. Setzen Sie die neue Figur ein, durch Drücken der Symboltasten (Rot). Die (0) Taste löscht eine existierende Figur. Der Strich wandert automatisch zum nächsten Feld nach rechts weiter.
5. Für weitere Änderungen verfahren Sie wie in 1 und 2. Wenn alle Einstellungen beendet sind, werden sie durch die ENTER Taste fixiert.

c SEITENWECHSEL

Wenn Sie Schwarz spielen wollen, wenden Sie nur den Strich durch Drücken der (B/W) Taste vor der Eingabe Ihres Zuges. Boris wird dann mit einem Zug für Weiss reagieren. Wenn Boris beginnen sollte, drücken Sie nur (ENTER) ohne Eingabe eines Zuges.

Sie können während des Spiels Seiten wechseln oder sogar Boris gegen sich selbst spielen lassen, durch wiederholtes Drücken von (ENTER).

d FEHLERKORREKTUR

Wenn Sie Ihren letzten Zug ändern wollen, nachdem Sie Boris' Reaktion gesehen haben, können Sie Ihre Figur wieder zurückversetzen, wie unter b angegeben. Boris führt seinen Zug erst dann durch, wenn Sie Ihren Gegenzug eingegeben haben und macht seinen Zug rückgängig, wenn Sie die Aufstellung verändern. Sie können dann Ihren neuen Zug eingeben. Beachten Sie, dass der Strich für Ihre Farbe richtig gesetzt ist, nachdem Sie die Aufstellung korrigiert haben!

e UNERLAUBTE ZÜGE

Wenn Boris einen scheinbar unerlaubten Zug macht, haben Sie und er einen Zug verschieden abgelesen. Drücken Sie die (RANK) Taste, um auf der Boris Anzeige festzustellen, wo der Irrtum liegt und korrigieren Sie dann den falschen Zug. Setzen Sie den Strich auf Ihre Seite und geben Sie Ihren Zug ein, als ob Sie an der Reihe wären, mit (ENTER).

Falls Boris Ihren Zug als ILLEGAL MOVE zurückweist, vergewissern Sie sich noch einmal, ob nicht ein Irrtum in der Position besteht!

Beachten Sie, dass Boris es nicht zulässt, Ihren König ins Schach zu ziehen, oder ihn im Schach stehenzulassen. Auch lässt es Boris nicht zu, dass Sie seine Figuren bewegen, ausser Sie haben den Strich gewendet. Wenn Sie wirklich keine erlaubte Möglichkeit mehr zu ziehen haben, hat Sie Boris natürlich eingesperrt und das Spiel endet als "PATT".

f SPIELKONSTRUKTION

Sie können willkürliche Aufstellungen machen und die Figuren Zeile für Zeile einsetzen. Um eine bestehende Aufstellung schnell zu löschen, können Sie mit der (CE) Taste eine ganze Zeile auf einmal löschen. Drücken Sie die B/W Taste so, dass der Strich auf Ihrer Seite ist und geben Sie einen Zug ein, wenn Sie an der Reihe sind (mit ENTER).

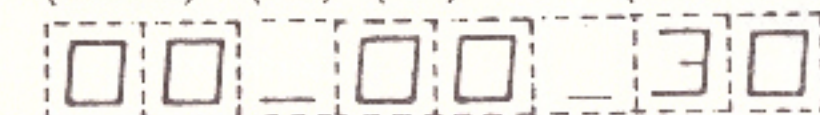
g EINSTELLUNG DES TIMERS

Boris kann eine tiefere Analyse ausführen mit bis zu vier Zügen Voraussicht für jede Seite, wenn Sie ihm mehr Zeit vorgeben mit dem eingebauten Timer (bis 100 Stunden). Zur Einstellung des Timers drücken Sie (SET). Darauf erfolgt die Anzeige in Stunden, Minuten, Sekunden, normalerweise 00 00 00, wenn keine Zeit eingestellt ist.

Sie können den gewünschten Intervall einstellen mit den Tasten 1 – 9 und mit der (0) Taste die Stelle bestimmen. Fixiert wird die Einstellung dann durch (ENTER). Das stellt den Timer auf den neuen Intervall ein und in der rechten Anzeigenseite können Sie die Sekunden im Countdown beobachten.

Beispiel: Zur Einstellung 30 Sekunden drücken Sie:

(SET) (3) (0) (ENTER)



Wenn Sie einen Zug eingeben, stellt sich der Timer wieder zurück, und Boris wird in der ablaufenden Zeit auf tieferer Analyse einen Gegenzug finden, bis die Zeit abgelaufen ist. Es kann sein, dass er jedoch schon schneller entschieden hat, falls ein naher Gewinn bevorsteht. Er geht beim fortschreitenden Spiel automatisch auf tiefere Analyse, da die Züge, die durchdacht werden müssen, immer weniger werden.

Um den Zeitablauf der über Sekunden hinausgeht, zu überblicken, drücken Sie die TIME Taste. Solange sie gedrückt ist, werden Stunden, Minuten und Sekunden angezeigt.

Um den Zeitintervall abzulesen, ohne die Einstellung zu verändern, drücken Sie: (SET) (RANK) (ENTER)

h STOPPEN DER ZEITVORGABE

Drücken der Tasten (SET) (CE) (ENTER) unterbricht den Zeitablauf und veranlasst Boris mit dem besten Zug aus der bis jetzt erfolgten Analyse zu reagieren.

i ERWEITERN DER ZEITVORGABE

Um Boris weiter analysieren zu lassen, können Sie den Intervall verändern und den Timer, wie unter g, neu einstellen, während er arbeitet, oder durch Drücken von (SET) (ENTER) den gleichen Zeitintervall noch einmal ablaufen lassen, bevor das Ergebnis feststeht.

k SPIEL GEGEN DIE ZEIT

Sie werden bemerken, dass Boris den Timer auf den eingestellten Intervall zurückstellt, wenn er seinen Zug vollendet hat. Nun läuft der Timer für Ihre eigene Spielzeit ab, mit der Aufforderung, Ihren Gegenzug zu machen, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Wenn Sie nicht in dieser Zeit reagieren, so hat das keinen Einfluss. Es bedeutet nur, dass Sie nicht so schnell wie Boris schalten.

l BEOBACHTEN SIE BORIS BEIM "DENKEN"

Wenn Sie den Timer auf eine angemessene Zeit eingestellt haben, sehen Sie verschiedene Züge auf der Anzeige aufblitzen. Das sind die besten Züge, die Boris bis zum jetzigen Moment während seiner Analyse gefunden hat. Wenn Sie die Figurenanzeige abrufen, während Boris arbeitet, können Sie beobachten, wie Boris die Figuren umstellt und die Ergebnisse der verschiedenen Züge durchdenkt.

m BORIS KANN SEINEN LETZTEN ZUG WIEDERHOLEN

Boris ist programmiert abwechselnd zu spielen, wenn er verschiedene Möglichkeiten mit gleich guten Gewinnchancen hat. Sie können Boris seinen letzten Zug wiederholen lassen, um zu sehen, ob er eine andere Möglichkeit hat. Dazu drücken Sie: (CE) (B/W) (ENTER).

Dies löscht seinen letzten Zug, wendet den Strich auf Ihre Seite, und befiehlt Boris von derselben Stellung aus noch einmal zu ziehen.

n UNTERBEFÖRDERUNG

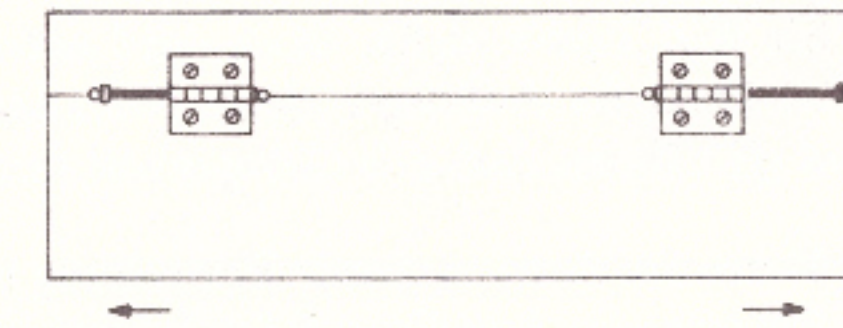
Wenn Sie am Ende des Spielfeldes Ihren Bauern gegen eine geringere Figur als die Dame auswechseln wollen, können Sie das vor seinem letzten Zug tun. Drücken Sie irgendeine der Buchstabentasten, mit denen Sie sonst Ihren Zug eingeben, um Boris mitzuteilen, dass Sie seinen letzten Zug akzeptiert haben. Dann ändern Sie Ihre Figurenaufstellung, indem Sie den bewussten Bauern von der 7. Zeile entfernen und die gewünschte neue Figur auf der 8. Zeile platzieren.

(Siehe b. Ändern der Figurenaufstellung).

Dann drücken Sie (ENTER), um Boris zum Gegenzug zu veranlassen.

o ENTFERNEN DES DECKELS

Ziehen Sie, am Besten mit einer schmalen Zange, die Bolzen in den Scharnieren jeweils nach rechts und nach links heraus, dann lässt sich der Deckel abnehmen (siehe Zeichnung).



p KUNDENDIENST

Wenn Boris nicht wie beschrieben arbeitet, überprüfen Sie, ob Sie sich GENAU an die Betriebsanleitung gehalten haben.

Sie können sich vom korrekten Spiel überzeugen, indem Sie Boris gegen sich selbst spielen lassen, wie beschrieben bei c SEITENWECHSEL.

Achten Sie darauf, ob er dann erlaubte Züge für beide Seiten macht.

Sollte ein Problem bestehen, schreiben Sie bitte die Züge oder Ursachen, die zum Fehler führen auf, und verständigen Sie die Service-Abteilung.

Anzeige für:

Zug

Zeit

Intervall

Zeile

Löschtaste für:

Zug, Zeile

Intervall

Zeitintervall rückstellen

Eingabe: Zug-Intervall-

Position

Strich – Vorlauf

Farbwechsel

Eingabetaste

Ein-Aus
Rückstellen

Zeitanzeige

Zeile

IV. HINWEISE

Auswahl der für Sie richtigen Spielstärke:

Je mehr Zeit Sie Boris zum Denken geben, umso besser ist er. Durch Programmieren des Timers können Sie leicht die Spielstärke bestimmen. Einige empfohlene Spielstärken sind zum Beispiel:

- A – Programmieren Sie den Timer nicht. Boris wird automatisch in Sekundenschnelle reagieren. Ideal für Anfänger; denn Boris lässt Sie in dieser Stufe gut angreifen und gibt Ihnen dadurch Gelegenheit ihn zu schlagen.
- B – 30 Sekunden – Wenn Sie Boris in dieser Einstellung besiegen, dann beherrschen Sie schon die strategischen Grundzüge im Schachspiel.
- C – 2 Minuten – Guter Gegner für einen Durchschnittsspieler.
- D – 5 Minuten – Spannendes Spiel für einen qualifizierten Spieler.
- E – 30 Minuten oder mehr – Ein Spiel, das sogar einen Meister fesselt.

Natürlich haben Sie noch viele weitere Einstellmöglichkeiten für alle Zwischenstufen.

Beobachten Sie BORIS beim Denken!

Während Boris elektronisch das Spielfeld für seinen besten Gegenzug abtastet, werden Sie seine Versuchszüge auf der Anzeige aufblitzen sehen. Er wird bei dem besten Zug stehenbleiben, den er erreicht hat, wenn seine Zeit abgelaufen ist.

Drücken Sie die RANK Taste während er nachdenkt, und Sie können beobachten, wie er die Figuren hin und her bewegt für seinen besten Zug.

Hat er sein Ergebnis schon erreicht, während Sie noch mit der RANK Taste beobachten, schaltet er automatisch von der Rank-Anzeige um auf den vollbrachten Zug.

Zur Beachtung!

Es ist Besitzern von Boris aufgefallen, dass er bei manchen Spielen "ILLEGAL MOVE" anzeigt, obwohl diese mit Sicherheit glauben, korrekte Eingaben gemacht zu haben. Wenn sie aber die elektronische Figuren-Anzeige durchschalten, werden sie Figuren an Stellen bemerken, wo sie nicht hingehören. Dies sieht nun so aus, als ob es eine Fehlfunktion des Computers wäre.

Durch INTENSIVE Nachforschungen konnte aber in solchen Fällen immer wieder festgestellt werden, dass die Spieler bei vorangegangenen Zügen die Anzeige nicht richtig abgelesen oder falsche Tasten gedrückt haben. Boris' Spezialanzeige ist so beschaffen, dass diese nur direkt von vorne abgelesen werden sollte. Wenn Sie aber diese Anzeige aus einem seitlichen Winkel betrachten, besteht die Möglichkeit, dass Sie eine Spielfeldposition falsch ablesen und folgedessen dann eine Figur an die verkehrte Stelle setzen.

Als Resultat wird erst nach einem der folgenden Züge die Anzeige mit "ILLEGAL MOVE" aufleuchten, weil der Computer die Figuren in einer anderen Position sieht, als Sie selbst diese gesetzt haben.

VORSICHT!

Schliessen Sie niemals den Deckel wenn Boris eingeschaltet ist. Es kann sich dann in dem geschlossenen Gehäuse ein Wärmestau bilden!

Alleinvertrieb für die Bundesrepublik Deutschland:

SANDY EXPORTS

Leopoldstraße 79 · 8000 München 40
Telefon: 089 / 39 82 46