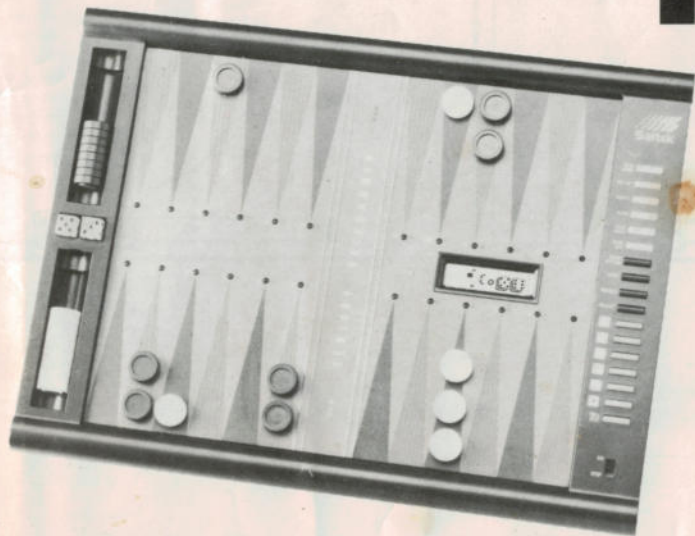


Saitek™

ELECTRO-GAMMON.NET

S E N S O R Y
B A C K G A M M O N™
C O M P U T E R

■ **Owner's Manual**



SENSORY
BACKGAMMON™
COMPUTER

Owner's Manual

LEAK



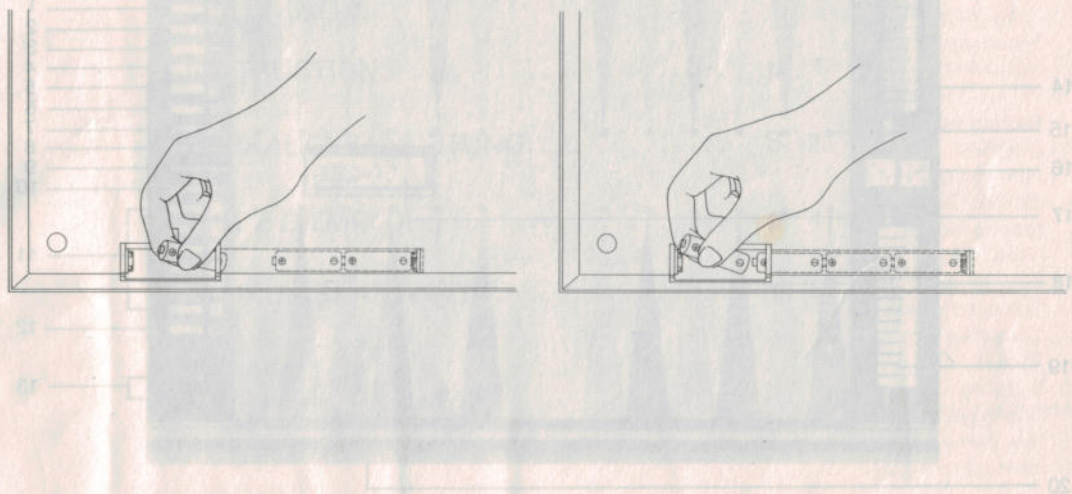


Fig. 1

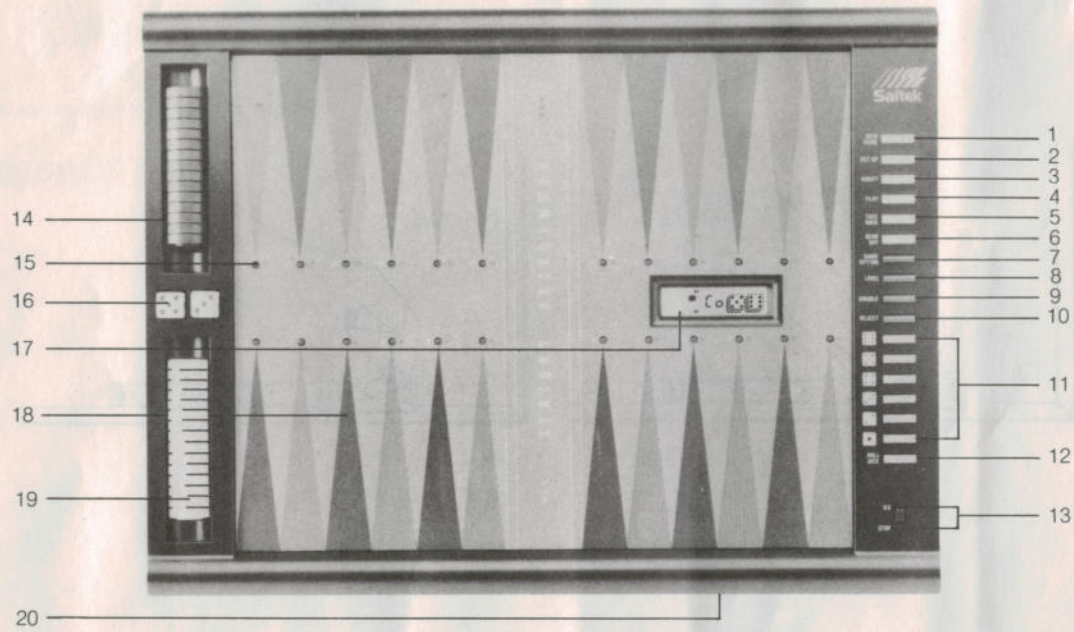


Fig. 2

KEYS

1. NEW GAME

2. SET UP

3. VERIFY

4. PLAY

5. TAKE BACK

6. BEAN OFF

7. GAME OPTION

Start a new game

Levels of playing skills

Verify current board position

Game options

Changing sides - device from the computer

Setting up a special position

Additional playing options

INSTRUCTIONS p. 1 - 20

GEBRAUCHSANLEITUNG S. 21 - 40

MODE D'EMPLOI p. 41 - 60

GEBRUIKSAANWIJZING bl. 62 - 82

8. LEVEL

9. DOUBLE

ACCEPT

10. REJECT

11. DICE INPUT

12. ROLL DICE

13. GO/STOP

Keys, Lights and Features

Introduction

1.1. Basic game rules of the game

1.1.1. Patch game

1.1.2. 6-man game

2. Getting started

2.1. Playing against the computer

2.2. Playing the game

2.3. Computer moves

2.4. Connecting error

2.5. Patch

2.6. Doubling

2.7. Ending at the end of the game

2.8. New game

2.9. Interrupting a game

Table of Contents

Keys, Lights and Features

Introduction

1. Backgammon - rules of the game

- 1.1 Pasch game
- 1.2 5-man game
- 1.3 Jacquet

2. Getting started

- 2.1 Batteries
- 2.2 Playing against the computer
- 2.3 Starting the game
- 2.4 Making moves
- 2.5 Hitting a blot
- 2.6 Bearing off
- 2.7 Computer moves
- 2.8 Correcting errors
- 2.9 Pass
- 2.10 Doubling
- 2.11 Scoring at the end of the game
- 2.12 New game
- 2.13 Interrupting a game

3. Levels of playing skill

- 3.1 How to change levels

4. Special features

- 4.1 Game options
- 4.2 Two players mode
- 4.3 Manual dice
- 4.4 Changing sides - advice from the computer
- 4.5 Verifying the board position
- 4.6 Modifying the board position
- 4.7 Setting up a special position

5. Some technical details

- 5.1 Changing batteries
- 5.2 Care and maintenance
- 5.3 Technical specifications

6. Troubleshooting guide

Keys, Lights and Features

KEYS

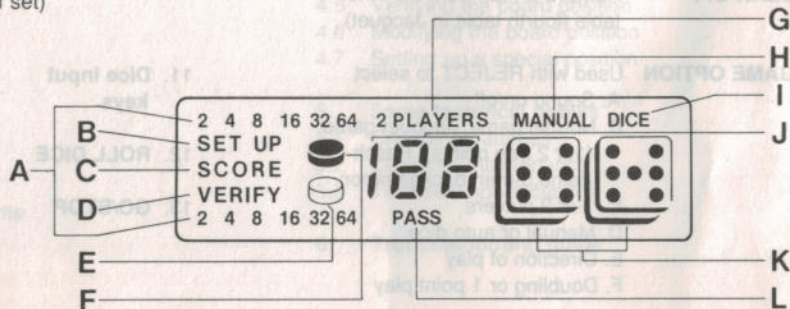
1. **NEW GAME** Start a new game
2. **SET UP** Set up a special game position
3. **VERIFY** Verify current board position
4. **PLAY** Change sides with the computer
5. **TAKE BACK** Retract last player's move
6. **BEAR OFF** Remove a man from the inner table (fourth table in Jacquet)
7. **GAME OPTION** Used with REJECT to select
 - A. Sound on/off
 - B. Normal game, Jacquet game (1 or 2 free points), Pasch dice game, 5-men backgammon
 - C. 1 or 2 players
 - D. Manual or auto dice
 - E. Direction of play
 - F. Doubling or 1 point play
8. **LEVEL** Select playing strength (1-9)
9. **DOUBLE/ACCEPT** Double the stake or accept the double
10. **REJECT** Used to reject the doubling offer and
 - A. with GAME OPTION to change options
 - B. with SET UP to choose set up method
 - C. to clear the score after a game
11. **Dice input keys** Used in manual play to input the dice rolls
12. **ROLL DICE** Roll the electronic dice
13. **GO/STOP** Switch computer on/of (memory)

LIGHTS AND FEATURES

14. Rack storage of 15 black men
15. Point lights for move display
16. Dice for manual play
17. LCD multipurpose display for doubling cube, game status, score etc.
18. Pressure-sensory game board
19. Rack storage of 15 white men
20. Battery compartment (in base of set)

LCD Display

- A. Doubling cube value for each side
- B. Set up special position
- C. Cumulative score
- D. Verify board position
- E. White
- F. Black
- G. 2 players: otherwise it's you against the computer
- H. Manual dice
- I. Flashes to signal "Roll dice"
- J. Score, verify and message display
- K. Dice display
- L. Pass (no legal move)



Introduction

Backgammon is a very ancient game, its roots going back thousands of years. Over the ages its popularity has not diminished - on the contrary, together with chess, it is today the most popular board game in the world.

Although governed by the throw of the dice, backgammon is still a game of skill. A proficient player can easily beat a beginner by virtue of his superior understanding of the laws of probability. But sometimes chance will outwit the expert, giving even a rank amateur the opportunity to win. This is what makes backgammon such an exciting game.

Your Saitek Sensory Backgammon computer knows all the rules of the game and has a good command of expert strategy. It will give you exciting games with an emphasis on fast response time. You can even change its style to make it play a more aggressive, defensive, or positional game, emulating the styles encountered in different human players.

Many people prefer variations of the game. Saitek Sensory Backgammon game option allows you several choices. Choose between the traditional game of Backgammon or Jacquet, a popular variation in some countries. Or perhaps you prefer the Pasch dice game or 5-man backgammon. Choose a game with or without doubling. With inner tables on the right or left. And of course it will recommend a move any time you want.

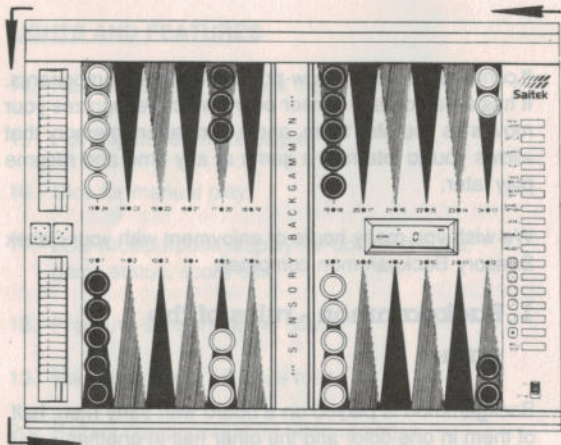
It contains the latest in low-power electronic components. It has an automatic sensor board which recognizes your moves as you play them, and a permanent memory that allows you to interrupt a game at any time and resume play later.

We wish you many hours of enjoyment with your Saitek Sensory Backgammon computer.

1. Backgammon - rules of the game

Backgammon is played on a board with thirty men, half of them in one color and the other half in another (usually black and white). The board is divided into four quadrants, an inner (or home) table and an outer table for each side. The upper right hand quadrant is set up as black's inner table, the lower right as white's inner table. The left hand tables are known as outer tables.

Each table is divided into six triangular "points" colored alternately in contrasting colors. The middle strip that divides the board into two halves is called the "bar". At the beginning of the game the men are set up in the following way.



The white men move in an anticlockwise direction (as shown by the arrow) and the black men clockwise. No man may move backwards.

The object of the game is to move your men around the board until you bring all of them into your inner board. After that you can start taking them off the board (known as "bearing off"). The player who first bears off all his men wins the game.

At the beginning of the game each player rolls a single die to decide who plays first. The one who has thrown the higher number makes the first move, using the numbers shown on both dice. If both players throw the

same number they continue to throw until they get different ones.

After that the player rolls both dice for each move. A player moves his men according to the numbers shown on the dice he has thrown. The numbers are considered individually, not in sum total. Thus, if a player throws a 4 and a 3 he may move one man four points and another three points, or he may move one man four points and then the same man three points. But both moves by the man must be individually legal.

If a player rolls a double (both dice showing the same number) he moves that number four times.

A man may occupy or touch down on any point that is unoccupied or one that is occupied by one or more men of the same color. It may also touch down on a point occupied by exactly one man of the other color (this is called a "blot"). The opponent's man is removed from the table and placed on the bar. This is called a "hit" or "hitting a blot", and the opponent's man must re-enter the board on his outer table (point no.24 for white, 1 for black). It is possible for both players to have men on the bar at the same time. If a player has one or more men on the bar, he must enter all of them before moving any other men. This necessity may cause him to miss throws (he must "pass" if he cannot play the roll or part of it).

If a point has two or more of the opponent's men on it, those men are safe from attack and cannot be hit. Thus it is an advantage to "make a point" by placing two or more of your men on it. You are allowed to move any number of extra men to a point you have made, but you may never move one of your men to a point your opponent holds with two or more of his men.

A player must always make his full move, playing the whole of the two dice thrown, if it is possible for his men to do so anywhere on the board. If he can move either one of the two numbers only (but in neither case move the second number) he must move the larger one.

Once a player has moved all 15 men to his inner table he can begin "bearing off". This is done according to the dice thrown. Here, too, the player must use his entire roll if possible, or as much of it as he can. Thus he may not move a 5 to bear off a man on his 4 point if he still has one on the 6 point that can move to the 1 point. However, if there are no men left on the 5 and 6 points the 5 may be used to bear off the man on the 4 point.

If a player is hit by the opponent while he is bearing off, he must re-enter as usual from the bar and get that man back to his inner table before he can resume bearing off more men.

There are three ways of winning:

A normal win, where the loser has been able to bear off at least one of his men. The winner scores one point (the stake).

A "gammon", where the loser has not been able to bear off any of his men. The winner scores double the stake.

A "backgammon", where the loser has not taken off any men and has at least one man stuck on the bar or on the opponent's inner table. The winner scores three times the stake.

Normally "doubling" is allowed in backgammon. For this a special "doubling cube" is used. It has the numbers 2, 4, 8, 16, 32, and 64 on its faces. At the beginning of the game the doubling cube is placed on the middle of the bar with the number 64 on top. After the first roll either player may double the stake (normally 1) at any time when it is his turn to roll. He does so by turning the doubling cube to 2 (or if it is a redouble, the next higher number - 4, 8, 16 etc) and places it on his opponent's side of the table. The opponent must then decide whether to accept the double offer. If he refuses, the game is over and the doubler has won whatever the stake was before his double. If he accepts, the game continues at the new stake, which is double the old.

After a double has been accepted, the person who doubled cannot make the next double. It is the opponent's right, i.e. the doubling cube is "in his control".

1.1 Pasch game

This variation of the game of backgammon is identical to the normal game except in the way double dice are treated. The following table shows different double dice and how the men should be moved, and as in normal backgammon four moves should be made if possible.

Dice rolled		Die used			
		1st. move	2nd. move	3rd. move	4th. move
1	1	1	1	6	6
2	2	2	2	5	5
3	3	3	3	4	4
4	4	3	3	4	4
5	5	2	2	5	5
6	6	1	1	6	6

Note that the dice must be used in order.

Example:

double 2 is thrown.

Now 2 - pass - 5 - 5 might look possible, but it is not allowed.

The player must move 2 - pass.

1.2 5 - man game

This is a slight variation of the game described in Chapter 1 above except no more than 5 men may be on any one point at the end of a player turn. Note, however, players may have more than 5 men on a point temporarily during their turn, but must finish with no more than 5 men on a point.

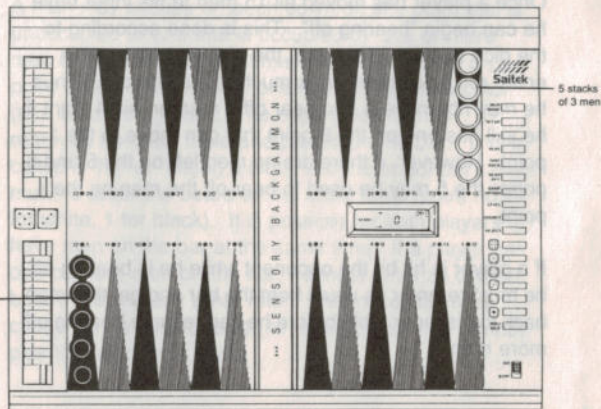
1.3 Jacquet

This game although played on the backgammon board, and using the 30 men, half of them one color and half of them another (usually black and white) is different in many ways, to normal backgammon.

The board is divided into four quadrants, in this case called tables. Each opponent's first table is the table where all of his 15 men start from. The second table is the next quadrant moving anticlockwise, the third table is the next quadrant and the fourth table the last quadrant. This fourth table is the one that the men exit from, in a similar way to normal backgammon.

At the beginning of the game the men are set up in the following way:

(White's first table) 15 white men



(Black's first table) 15 black men

In Jacquet both black and white move in an anticlockwise direction.

Like normal backgammon, the object of the game is to move your men around the board until you can bring them into your fourth table. After that you can start bearing them off. The player who first bears off all of his men wins.

At the beginning of the game each player throws one die to decide who plays first. The one who has thrown the higher number makes the first move, using the numbers on both dice. If both players throw the same number they continue to throw until they get different ones. As with normal backgammon, the numbers are considered individually, not in sum total. If a player rolls a double (both dice showing the same number), he moves that number four times.

One of the men of each player is called the Postillon ("Le Postillon") and must first travel from the first table to the fourth table, before the remaining 14 men, called collectively the Talon ("Le Talon"), can be brought into play.

At the beginning of the game, to avoid confusion, the Postillon is placed on the apex of the point it occupies until it enters the fourth table. Unlike normal backgammon, in Jacquet there is no hitting a blot, no bar and no doubling cube. A player must always make his full move, playing the whole of the two dice thrown, if it is possible for his men to do so anywhere on the

board. If he can move either one of the two numbers only (but in neither case can move the second number) he must move the larger one.

You may block your opponent by simply occupying a point with one or more men. If a point is occupied by a man of one color, the opposing men may not occupy that point either temporarily during a move, or permanently at the end of a move. Thus it is an advantage to block your opponent by having consecutive points blocked.

However the following rules apply:-

- a) You may never block your opponent in your first table with six consecutive men. At least one or two points must be left free, in the modern game two points are left free. The number of points left free must be agreed between opponents before the game starts.
- b) You may only block your opponent elsewhere on the board with six consecutive men if you are occupying the last two points in your fourth table.

Once a player has moved all 15 men to his fourth table he can begin "bearing off". This is done according to the dice thrown and the player must use his entire roll if possible. The rules for bearing off are identical to normal backgammon.

When a man "bears off" it is normal convention to place it on the opponent's start point, assuming it is not occupied, ready for the next game, when opponents change colors.

The winner of the game of Jacquet is that player who first bears off all his men. The winner wins:

- 1 point if the loser has already brought out at least one man.
- 2 points if the loser has all men in the fourth table but has not brought any out.
- 3 points if the loser has one or more men in the third table.
- 4 points if the loser has one or more men in the second table.
- 5 points if the loser has one or more men in the first table.

2. Getting started

In this chapter you will learn the basic operation of your Saitek Sensory Backgammon computer - how to start a game, make moves, correct errors and generally understand all the things that might occur during a game.

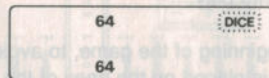
2.1 Batteries

The computer operates on four standard AA, AM3 or R6 batteries. Insert the batteries into the battery compartment at the bottom of the set as shown in Fig.1 and move the main switch to the **GO** position, then press **NEW GAME**.

Your Backgammon computer has an automatic power off feature. If you do not press any key for 10 minutes, the computer will automatically go off. Move the main switch to the **GO** position to turn it on again.

2.2 Playing against the computer

After switching on the computer you should see the following display:



This means the doubling cube is set to 64 (i.e. both sides have the right to double) and that the computer is waiting for the first roll. Set up the men in the start position for the game you are playing and press **ROLL DICE**.

Note: If the computer has already been in use, certain other game options may be altered and you will not be able to play a "normal" game. Example, if you see **2 PLAYERS** or **MANUAL** in the display, this means that the computer expects two humans to play against each other (i.e. it will not execute moves itself) or the dice rolls to be input manually. In section 4.1 we will see how you can use **GAME OPTION** to pick the kind of game you want. Another way to get to the normal game (i.e. human against computer, automatic dice rolls, etc.) is to remove the batteries for 10 seconds. This will clear the permanent memory and reset all game options.

2.3 Starting the game

When you press **ROLL DICE** at the beginning of a game the computer will roll a die for each side. The right die in the display is yours, and if it is higher, you have the first move (a white man is shown in the LCD display). You must use the numbers shown on both dice. If the computer has won the initial roll, it will flash **[Co]** to tell you that it is computing, then make the first move, playing with the black men (if both dice are the same then you must press **ROLL DICE** again).

2.4 Making moves

To make a move press down one of your men gently (you will hear a beep and the point light comes on), move it by the number of points shown on one of the dice and press it down there. You will notice that the die you have just played disappears from the LCD display. Play the second die in the same way to complete your move.

If you have rolled a double then the display will show a double frame around each die, indicating that you can move four times in all. Notice how the second die frames disappear as you make each move.

2.5 Hitting a blot

When "hitting a blot" (i.e. moving to a point occupied by a single opponent man) the computer will remind you to remove that man and place it on the bar by playing a "hit tune" and turning on the point after you have made the move. Press the man which was hit. Four point lights indicate that it must be placed on the bar (black men on the top, white on the bottom). Place the man there and press down gently to complete the move.

2.6 Bearing off

First press down the man to be removed and then press **BEAR OFF**. Remember that you can only begin to exit when all your men are on the inner table, and that you must use your entire roll if possible, or as much of it as you can.

If playing Jacquet, first press down the man to be removed, press **BEAR OFF** and then press the man down on the opponent's start point. Remember that in Jacquet all your men must be in the fourth table and the rules for bearing off are the same as for normal backgammon.

2.7 Computer moves

The computer signals its moves by sounding a beep and turning on a point light. Press down one of the men on this point. Now the destination light will show, and at the same time a string of lights will move towards this destination light. Press your man down on the destination point. You can press your man down before the string of lights finishes moving, if you prefer.

The computer uses the four point lights next to the bar to indicate that it wishes to enter a man from the bar.

When bearing off it will turn on all the lights of the inner table. Press **BEAR OFF** to inform the computer that you have removed the man.

*If playing Jacquet, the computer will turn on all the lights of the fourth table. Press **BEAR OFF** to inform the computer you have removed the man and then press the man down on the opponent's starting point as indicated by the light.*

2.8 Correcting errors

If you make an illegal move the computer will sound a low beep and refuse to accept it. You must either put the man you are trying to move on a legal point, or replace it on its original point and press it down, to cancel the move.

If you have just made a move (or part of a move) and wish to change it, just press **TAKE BACK**. The computer will help you to retract the entire move and you can replay it differently (on "Automatic Dice", the dice reappear in the display, if you have selected Manual Dice you have to enter them).

2.9 Pass

The computer will immediately recognise when one of the players is unable to play his dice roll (or part of it) and will automatically display . Press **ROLL DICE** to continue the game.

2.10 Doubling

When the computer wishes to double you will hear a series of beeps and see a flashing double stake in the display. You can accept by pressing **DOUBLE/ACCEPT** to continue the game, or reject by pressing **REJECT**. When you wish to double yourself, press **DOUBLE/ACCEPT** when it is your turn to roll (instead of pressing **ROLL DICE**). If the computer accepts, it will roll the dice and the game can continue; otherwise it will reject by ending the game and awarding the stake to you.

When a double offer has been accepted, the display shows the current stake for the side that has the right to double (i.e. on the top of the display when White doubled last and it is Black's right, on the bottom when Black doubled and White has the right).

If playing Jacquet remember there is no such thing as doubling.

2.11 Scoring at the end of the game

At the end of the game you will hear the win or lose tune and the computer will show you the cumulative score of the games played so far. Thus if you were leading by 4 points and the computer wins a game, the score will now be 3 points. The White / Black indicator will tell you which side is leading.

Please note that in case of a "gammon" (the loser has not been able to take off any men) the stake is doubled, and in the case of a "backgammon" (the loser has not taken off any men and has at least one man on the bar or in the opponent's inner table) the winner scores three times the stake.

If playing Jacquet the scoring is different. The winner wins:

1 point if the loser has already brought out at least one man.

2 points if the loser has all men in the fourth table but has not brought out any.

3 points if the loser has one or more men in the third table.

4 points if the loser has one or more men in the second table.

5 points if the loser has one or more men in the first table.

2.12 New game

After a game is over you can reset the board by pressing **NEW GAME**. If you wish to clear the score (restart at 0) press **REJECT** before you press **NEW GAME**. Otherwise just press **ROLL DICE** and the current score will be retained for the next game.

2.13 Interrupting a game

If you have to interrupt a game (or a match) just switch off the computer. It will retain the last position and all game information in its unique long-term memory and be ready to continue where you left off when you switch on again. You can switch it off only when it is your turn to play. This will conserve battery power.

3. Levels of playing skill

Your Saitek Sensory Backgammon has 9 levels of play which can be adjusted when it is your turn to play, even during the game. They offer you different levels of playing strength and styles of play. Here is a description of the characteristics of each level:

- Level 1 Special fun level for super aggressive play (computer will always hit if it can).
- Level 2 Handicap level (computer will try and block opponent with small regard for safety).
- Level 3 Handicap level (computer will try to minimise chances of being hit).
- Levels 4 - 8 The strategy of the computer varies from more defensive to more aggressive.
- Level 9 Best strategy of all.

3.1 How to change levels

Pressing **LEVEL** will show you the level currently set. Keep pressing **LEVEL** until the level you want is displayed. Press **ROLL DICE** to continue the game.

4. Special features

What you have learnt so far is enough to give you countless hours of pleasure with your Saitek Sensory Backgammon computer. You can play straight games against the machine, correct mistakes and adjust the style and level of skill to suit your needs. But there are some more interesting features that make the computer even more versatile. This chapter deals with each of these features individually.

4.1 Game options

Before starting a new game you can select certain game options using the key marked **GAME OPTION** and then pressing **REJECT** as required to select each option. These are the options available:

A. Press **GAME OPTION**

LCD displays **5a** (sound on) for regular sound signals

Press **REJECT**

LCD displays **n5** (no sound) for no sound signals at all

B. Press **GAME OPTION**

LCD displays **na** (normal) for normal backgammon game

Press **REJECT**

LCD displays **JR** (JACQUET) for
Jacquet game*

Press **REJECT**

LCD displays **PR** (PASCH) for
backgammon played with Pasch
dice rules (see 1.1)

Press **REJECT**

LCD displays **5-** (5 - man) for
backgammon played with the
5 - man rule (see 1.2)

*Press **GAME OPTION**

After choosing Jacquet

LCD displays **IF**

This sets the number of points that must be left
free in each player's first table, to one.

Press **REJECT**

LCD displays **2F**

This sets the number of points that must be left
free in each player's first table, to two.

C. Press **GAME OPTION**

LCD displays **1PL** (1 PLAYER)

for one player against the computer.

Press **REJECT**

LCD displays **2PLAYERS** for two
players playing against each other.

D. Press **GAME OPTION**

LCD displays **RU** (Automatic) for
automatic dice (computer
generates the dice rolls).

Press **REJECT**

LCD displays **MANUAL** for
manual dice (the player rolls the
dice, inputs the numbers and
presses **ROLL DICE**).


E. Press **GAME OPTION**

LCD displays **CC** for
normal direction of play, inner tables to your
right: (White moving anticlockwise from top
to bottom).


*If playing Jacquet, this display **CC**
means White is moving anticlockwise
from the upper board to the lower board.*

Press **REJECT**


LCD displays **CC** for
clockwise direction of play, inner
tables to your left: (White moving
clockwise from top to bottom).

If playing Jacquet, this display  means White is moving anticlockwise from the lower to the upper board.











F. Press **GAME OPTION**

LCD displays  (doubling) for doubling game (doubling allowed)


Press **REJECT**

LCD displays  (1 Point) for one point games in which no doubling is allowed.

Here is a summary of the game options.

- A. Sound on/off  or 
- B. Normal game, JACQUET, **no** or **JA**
PASCH dice, 5-man rule, **PA** or **5-**
1 or 2 points free (Jacquet) **1F** or **2F**
- C. 1 or 2 players  or 
- D. Auto or manual dice  or 
- E. Direction of play  or 
- F. Doubling or 1 Point play (not Jacquet)  or 

4.2 Two players mode

You do not have to play against the computer all the time, but can use it to monitor games between two people. Just switch to  as described above and play on the computer board. Entering moves is exactly the same as in a game against the computer. It will roll the die for you (on Automatic Dice), keep track of the score and you can be sure that none of the players will make an illegal move.

4.3 Manual Dice

You may sometimes feel that the computer is "cheating", i.e. that it is manipulating the rolls on Automatic Dice. This is completely unfounded - your Saitek Sensory Backgammon computer contains a very elaborate algorithm to ensure that all throws are completely random. It has been independently verified mathematically. However, if it makes you feel better you can use the dice supplied with the set and enter the rolls manually. To do so select the game option "Manual" as described above (section 4.1) and enter the dice numbers using the dice input keys. Press **ROLL DICE** after entering both numbers.

4.4 Changing sides - advice from the computer

When playing against the computer you can change sides at any time by pressing **PLAY** instead of making a move. This is also an excellent way of getting advice from the computer. If you do not know what to do with a roll, just press **PLAY** and the computer will make the move for you. Press **PLAY** again after the next roll if you wish to return to the original colors.

If you press **ROLL DICE** and **PLAY** after every move, the computer will play the entire game against itself.

4.5 Verifying the board position

If you have upset the men on the board or for some other reason are not sure that the position is correct, you can always ask the computer to show you the proper location of all the men on the board. Just press **VERIFY** repeatedly. At each press the computer will turn on a point light and at the same time display the number of men on that point in the LCD. You can tell the color of the men by the accompanying beep (high = white, low = black) and by the white/black display in the LCD. Men on the bar are indicated by the four lights next to the bar.

When you have finished verifying press any key to return to the game.

4.6 Modifying the board position

Sometimes you may want to experiment with the computer and for this purpose modify the board position. To do this you must press the key marked **SET UP**. In the display you will see SET UP. You can now choose between two options (using **REJECT** to switch from one to the other).

for multi-move, and

for clear board.

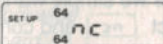
Since we simply want to modify the position, we will select and confirm the choice by pressing **SET UP** again (the second option is dealt with in the next section).


You should now see "SET UP" and a white man in the display. This means that you can change the position of the white men. You can do this by pressing them down on their current point, moving them to a new location, and pressing down again. You can move them backwards if you wish, but you cannot place a man on a point occupied by the opponent.

After you have moved the white men press **SET UP** again. You will see "SET UP" and a black man in the display. You can now change the position of the black men. After you have finished, press **SET UP** once more and use **REJECT** to select between (for player to move) and (for computer to move). Press **SET UP** again to leave set-up mode. You can start playing the game by pressing **ROLL DICE**.

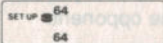


Here is the entire procedure in summary:

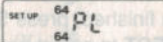
Press **SET UP** Display: 

Press **SET UP** Display: 

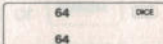
Move white men.

Press **SET UP** Display: 

Move black men.



Press **SET UP** Display: 

Use **REJECT** to choose player **PL** or computer **CO** to move.

Press **SET UP** Display: 

Press **ROLL DICE** to resume play.

4.7 Setting up a special position

If you want to set up a completely new position, it is better to use the "clear board" option. Press **SET UP** and then, when you see  in the display, press **REJECT** to switch to . Press **SET UP** again to confirm your choice. You will now see "SET UP" and a white man in the display, indicating that the computer is ready for set-up of the white men.

Place a white man on a point (or the bar) and press down. You will see a 1 in the display, indicating that one white man has been entered for that point. Add further white men on the same or other points. As soon as you have entered all the white men, press **SET UP** to switch to black. Enter the black men in the same way.

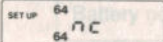
Please note that you will not be able to enter more than 15 men for each side. If you enter less than 15 the computer will assume that the rest have borne off.

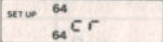
There is a little trick to make things easier: If you want to enter a number of men on one point, you only need to press one down. After that you can use the manual dice keys to add further men (e.g. press 3 to add three more men on that point without actually pressing each of them down). If you have entered too many men by mistake keep pressing dice keys until the display cycles to the correct number.

After you have finished entering men for both sides press **SET UP** again. As described in the last section the computer will ask you whether it is the player or the

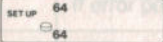
computer to move **PL** or **Co**. Use **REJECT** to choose one of these options and press **SET UP** to return to the normal game mode.

Here is the entire procedure in summary:

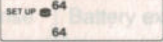
Press **SET UP** Display: 

Press **REJECT** Display: 

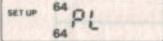
(Clear board)

Press **SET UP** Display: 


Enter white men

Press **SET UP** Display: 

Enter black men

Press **SET UP** Display: 

Use **REJECT** to choose player **PL** or computer **Co** to move.

Press **SET UP** Display: 

Press **ROLL DICE** to resume play.

5. Some technical details

5.1 Changing batteries

Weak batteries should always be replaced promptly as they might leak and cause damage to the computer. Always remove the batteries if you plan not to use the set for a while.

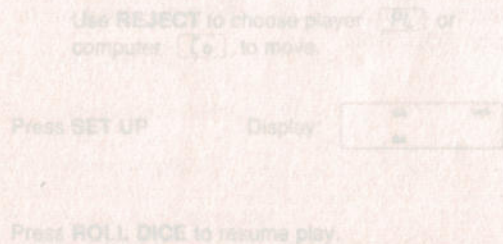
5.2 Care and maintenance

Your Saitek Sensory Backgammon computer is a precision electronic device and should not be subjected to rough handling or exposed to extreme temperatures or moisture. Do not use chemical agents to clean the set as these may damage the plastic.

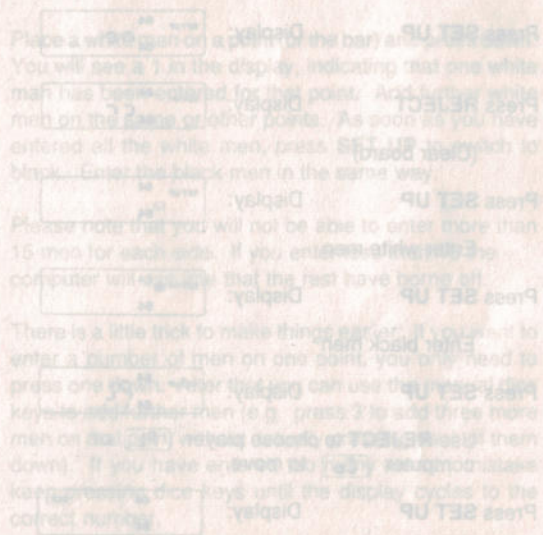
5.3 Technical specifications

- Program memory: 10 Kbytes
- LCD display: 48 segments
- LED lights: 24 lights on game board
- Keys: 17
- Sound: Piezo-electric buzzer
- Power consumption: 90 mW (max.)
- Batteries: 4 penlite (AA/AM3/R6)
- Size: 360 x 270 x 27 mm
- Weight: 900 grams (without batteries)
- Accessories: 17 magnetic white men
17 magnetic black men
2 dice
1 pouch

Saitek reserves the right to make technical changes without notice in the interest of progress.



4.7. Setting up a special position
 computer memory. Press ROLL DICE to resume play.
 After you have finished setting up the special position, press SET UP again to
 confirm your choice. You will now see "SET UP" and a white man in the
 position you have chosen.



6. Troubleshooting Guide

SYMPTOMS	POSSIBLE CAUSES	WHAT YOU SHOULD DO
1. The unit will not turn	Battery weak or dead	Replace battery
	Battery not inserted properly	See Fig.1
	Battery connector poor contact	Check battery connector
2. Wrong display on LCD	Battery exhausted	Replace battery
	If error persists	Consult Service Center
3. Segments on the display dim	Battery weak	Replace battery
4. No response or improper response	Battery exhausted	Replace battery
	Electrostatic discharge	Remove battery for 10 seconds then put them back
	If error persists	Consult Service Center

Inhaltsverzeichnis

Beschreibung des Geräts

Einleitung

1. Backgammon — die Spielregeln

- 1.1 Das Pasch-Spiel
- 1.2 Das Fünf-Steine-Spiel
- 1.3 Das Jacquet-Spiel

2. Der Anfang

- 2.1 Batterien
- 2.2 Spiel gegen den Computer
- 2.3 Der Spielanfang
- 2.4 Wie Sie Ihre Züge machen
- 2.5 Das Schlagen
- 2.6 Herauswürfeln
- 2.7 Computerzüge
- 2.8 Fehlerkorrektur
- 2.9 Pässen
- 2.10 Verdopplung
- 2.11 Das Spielende
- 2.12 Neues Spiel
- 2.13 Unterbrechung eines Spiels

3. Die Spielstufen

- 3.1 Wie man die Spielstufe verändert

4. Sonderfunktionen

- 4.1 Spiel-Optionen
- 4.2 Zwei-Spieler-Modus
- 4.3 Manuelles Würfeln
- 4.4 Der Seitenwechsel — Ratschläge vom Computer
- 4.5 Stellungskontrolle
- 4.6 Veränderung der Brettstellung
- 4.7 Eingabe von Stellungen

5. Technische Eigenschaften

- 5.1 Batteriewechsel
- 5.2 Pflege des Geräts
- 5.3 Technical Eigenschaften

6. Fehlersuche

Beschreibung des Geräts

TASTEN

1. **NEW GAME** Neues Spiel beginnen
2. **SET UP** Spezielle Stellung eingeben
3. **VERIFY** Brettstellung kontrollieren
4. **PLAY** Seitenwechsel (Computer spielt für die andere Seite)
5. **TAKE BACK** Letzten Zug zurücknehmen und neu eingeben
6. **BEAR OFF** Abtragen (Herausnehmen) eines Steines aus dem inneren Feld
7. **GAME OPTION** Wird mit REJECT benutzt, um folgende Einstellungen vorzunehmen:
 - A. Ton ein/aus
 - B. Normales Spiel, Jacquet-Spiel (1 oder 2 Punkte frei), das Pasch-Würfel-Spiel, 5-Steine-Backgammon
 - C. 1 oder 2 Spieler
 - D. Manuelle or elektronische Würfel
 - E. Spielrichtung
 - F. Verdoppeln oder 1-Punkt-Spiel

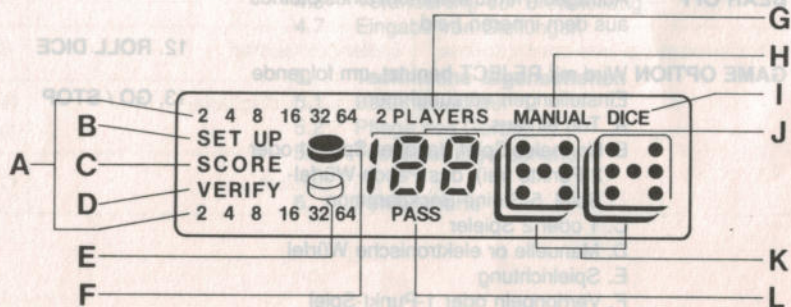
8. **LEVEL** Spielstufe einstellen (1 - 9)
9. **DOUBLE / ACCEPT** Einsatz verdoppeln/Verdopplung annehmen
10. **REJECT** Verdopplung ablehnen, bzw.
 - A. mit **GAME OPTION** Spielarten einstellen
 - B. mit **LEVEL** Spielstufe wählen
 - C. mit **NEW GAME** Spielstand löschen
11. **Würfel-Eingabetasten** Im manuellen Spielbetrieb benutzt man diese Tasten, um die Würfelzahlen einzugeben
12. **ROLL DICE** Würfeln
13. **GO / STOP** Computer ein- bzw. ausschalten (memory)

LÄMPCHEN UND BEDIENUNGSELEMENTE

14. Mulde zur Aufbewahrung von 15 schwarzen Steinen
15. Lämpchen für die Zuganzeige
16. Würfel für den manuellen Spielbetrieb
17. LCD-Anzeige für Würfel, Spielmodus, Spielstand, usw.
18. Drucksensorbrett
19. Mulde zur Aufbewahrung von 15 weißen Steinen
20. Batteriefach (auf der Rückseite des Geräts)

LCD-Anzeige

- A. Verdopplungswert für beide Seiten
- B. Spezielle Stellung eingeben
- C. Spielstand
- D. Brettstellung kontrollieren
- E. Weiß
- F. Schwarz
- G. 2-Spieler-Modus: sonst spielen Sie gegen den Computer
- H. Manuelles Würfeln
- I. Blinkt, wenn gewürfelt werden soll (**ROLL DICE** drücken)
- J. Anzeige für Spielstand, Stellungskontrolle und andere Meldungen
- K. Würfelanzeige
- L. Passen (kein Zug möglich)



Einleitung

Backgammon ist ein sehr altes Spiel. Die Ursprünge reichen mehrere Tausend Jahre zurück. In dieser Zeit hat seine Beliebtheit keineswegs nachgelassen — im Gegenteil: zusammen mit Schach gehört Backgammon zu den beliebtesten Brettspielen der Welt.

Obwohl der Spielverlauf letztlich durch den Zufall bestimmt wird, ist Backgammon ein hochstrategisches Spiel. Ein geübter Spieler wird den Neuling regelmäßig schlagen, weil er die Wahrscheinlichkeitsverteilung viel besser überblickt. Andererseits wird der Zufall immer wieder einmal die überlegene Strategie des Meisters doch noch durchkreuzen und dem Anfänger ein Gewinnspiel bescheren. Das macht Backgammon so aufregend.

Ihr Saitek Sensory Backgammon Computer kennt alle Spielregeln und weiß eine ganze Menge über die Strategie des Spiels. Dabei spielt er immer sehr schnell, so daß Sie nie lange warten müssen, während der Computer "denkt". Sie können den Spielstil ihres elektronischen Gegners verändern und ihn defensiv, aggressiv oder positionell spielen lassen. So lernen Sie die verschiedenen Spielarten kennen, die Ihnen auch im Spiel gegen Menschen begegnen werden.

Es gibt auch einige Abweichungen des Spiels, die Ihr Saitek Sensory Backgammon Computer beherrscht. So können Sie neben dem traditionellen Backgammon auch die "Jacquet"-Variante, die in vielen Ländern populär ist, spielen.

Das Gerät kennt auch das Pasch-Würfel-Spiel und 5-Steine-Backgammon. Sie können mit oder ohne Verdopplung spielen und die inneren Felder nach links oder rechts verlegen. Und der Computer ist auch jederzeit bereit, Sie beim Spiel zu beraten.

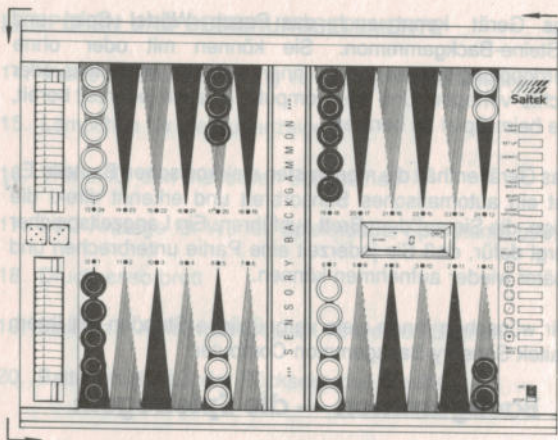
Das Gerät enthält die modernsten elektronischen Bauteile. Es hat ein automatisches Sensorbrett und erkennt direkt die Züge, die Sie auf dem Brett ausführen. Ein Langzeitspeicher sorgt dafür, daß Sie jederzeit eine Partie unterbrechen und später wieder aufnehmen können.

Wir wünschen Ihnen viele vergnügliche Stunden mit Ihrem Saitek Sensory Backgammon Computer.

1. Backgammon — die Spielregeln

Backgammon wird auf einem Brett gespielt, das in vier Quadranten oder "Felder" aufgeteilt ist: Jeder Spieler hat ein "inneres" und ein "äußeres Feld". Normalerweise ist das Rechteck oben rechts das innere Feld für Schwarz, das unten rechts das innere Feld für Weiß, während die beiden linken Quadranten die entsprechenden "äußeren" Felder darstellen.

Jedes Feld enthält sechs spitze Dreiecke, "Punkte" genannt, die abwechselnd in zwei verschiedenen Farben (hell und dunkel) gehalten sind. Die Mittellinie, die das Brett in zwei Hälften teilt, nennt man die "Bar". Insgesamt 30 Spielsteine stehen zur Verfügung, die Hälfte schwarz und die Hälfte weiß. Zum Spielbeginn werden die Steine so aufgestellt:



Die weißen Steine ziehen gegen den Uhrzeigersinn, die schwarzen in um gekehrter Richtung. Kein Stein kann rückwärts ziehen. Das Ziel ist, alle Steine in das innere Feld zu bringen und sie danach "abzutragen" (oder "herauszuwürfeln"). Der erste Spieler, der alle Steine herausgewürfelt hat, ist der Gewinner.

Am Anfang einer Partie würfelt jeder Spieler mit einem einzelnen Würfel, um zu bestimmen, wer anfängt. Der Spieler mit der höheren Zahl macht den ersten Zug, wobei er die Augenzahl von beiden Würfeln verwendet. Falls beide Würfel die gleiche Augenzahl zeigen, wird der Wurf wiederholt, bis zwei verschiedene Zahlen erscheinen.

Danach rollt jeder Spieler, der am Zug ist, beide Würfel. Was man zieht, hängt von der Augenzahl der beiden Würfel ab, wobei die Zahlen einzeln (und nicht in ihrer Summe) betrachtet werden. Wenn also ein Spieler eine 4 und eine 3 würfelt, darf er einen Stein um vier Punkte und einen anderen (oder denselben Stein) um drei Punkte vorwärtsbewegen. Die Reihenfolge ist beliebig — allerdings müssen beide Züge, jeder für sich, zulässig sein.

Wenn ein Spieler einen "Pasch" wirft (d.h. wenn beide Würfel die gleiche Zahl zeigen), so kann er die Zahl viermal verwenden.

Ein Stein darf nur dann einen Punkt besetzen, wenn dieser leer oder von einem oder mehreren Steinen der gleichen Farbe besetzt ist. Ein Stein darf auch auf einen Punkt ziehen, der von einem einzigen gegnerischen Stein besetzt ist (das nennt man einen "Blot"). In einem solchen Fall wird der gegnerische Stein entfernt und auf die Bar gesetzt. Der Gegner muß ihn dann über sein äußeres Feld (Punkt 24 für Weiß und 1 für Schwarz) wieder hineinwürfeln, bevor er weiterspielen kann. Das kann dazu führen, daß er einen oder mehrere Würfe aussetzen (d.h. "passen") muß. Es ist möglich, daß beide Spieler gleichzeitig Steine auf der Bar haben, und jeder muß alle Steine hereinwürfeln, bevor er seine anderen Steine vorwärtsbewegen kann.

Wenn auf einem Punkt zwei oder mehrere Steine stehen, sind diese vor dem Gegner sicher. Man sagt, daß der betreffende Spieler "den Punkt gemacht" oder "erobert" hat. Das ist natürlich ein Vorteil, zumal der Gegner diesen Punkt weder besetzen noch auf ihm zwischenlanden kann. Man darf beliebig viele Steine auf einen Punkt ziehen, den man gemacht hat, aber man darf niemals auf einen Punkt ziehen, der von zwei oder mehr gegnerischen Steinen besetzt ist.

Jeder Spieler muß, wenn irgend möglich, immer beide gewürfelten Zahlen ziehen, auch wenn das zu seinem Nachteil geschieht. Wenn er nur eine der beiden Zahlen ziehen kann, muß er die höhere ziehen, wenn das möglich ist.

Sobald ein Spieler alle 15 Steine auf sein inneres Feld gebracht hat, kann er damit beginnen, sie herauszuwürfeln. Dabei ist vorgeschrieben, daß er den ganzen Wurf ausnützen muß, oder soviel davon wie möglich. So darf er beispielsweise mit einer 5 keinen Stein von seinem Vierer-Punkt herausnehmen, wenn auf dem Sechser-Punkt ein Stein steht. Wenn aber weder der Sechser - noch der Fünfer - Punkt besetzt ist, darf der Stein auf dem Vierer - Punkt herausgenommen werden.

Wenn es einem Spieler gelingt, einen Stein zu schlagen, während der Gegner dabei ist, herauszuwürfeln, muß dieser natürlich den geschlagenen Stein wieder hereinwürfeln und ihn um das ganze Brett herumziehen, bevor er das Herauswürfeln fortsetzen kann.

Es gibt drei Arten des Spielgewinns:

Der normale Sieg, bei dem auch der Verlierer mindestens einen Stein herausgewürfelt hat. Der Gewinner bekommt einen Punkt (den Einsatz).

Ein "Gammon", bei dem der Verlierer nicht in der Lage war, einen einzigen Stein herauszunehmen. Der Gewinner bekommt den doppelten Einsatz.

Ein "Backgammon", bei dem der Verlierer keinen Stein herausgenommen hat und mit einem oder mehreren Steinen auf dem inneren Feld des Gegners oder sogar auf der Bar festsetzt. Der Gewinner bekommt den dreifachen Einsatz.

Normalerweise ist im Backgammon das "Doppeln" oder die "Verdopplung" erlaubt. Dafür gibt es auch den Verdopplungswürfel, der die Zahlen 2, 4, 8, 16, 32 und 64 trägt. Am Anfang eines Spiels wird der Verdopplungswürfel auf die Mitte der Bar gesetzt, und zwar mit der 64 nach oben. Nach dem ersten Wurf darf jeder der Spieler, wenn er am Zug ist (d.h. unmittelbar bevor er würfelt) den Einsatz verdoppeln. Das tut er, indem er den Verdopplungswürfel mit der 2 nach oben dreht. Der Gegner muß sich nun entscheiden, ob er annimmt (dann wird mit doppeltem Einsatz weitergespielt) oder ablehnt (dann ist das Spiel zu Ende und der Doppelnde gewinnt den Einsatz, der vor dem Angebot galt).

Wurde ein Doppel angenommen, darf danach nur der andere Spieler wieder Verdoppeln, d.h. es wird stets abwechselnd verdoppelt.

1.1 Das Pasch-Spiel

Diese Variante ist in allen Spielregeln dem normalen Backgammon gleich, außer in der Art, wie der Pasch behandelt wird. Die nachfolgende Tabelle zeigt, wie die Steine zu ziehen sind, wenn beide Würfel die gleiche Zahl zeigen. Wie im traditionellen Backgammon muß der Spieler alle vier Züge machen, wenn dies möglich ist.

Würfel	Wuerfel gebraucht			
	1. Zug	2. Zug	3. Zug	4. Zug
1 1	1	1	6	6
2 2	2	2	5	5
3 3	3	3	4	4
4 4	3	3	4	4
5 5	2	2	5	5
6 6	1	1	6	6

Bitte beachten Sie, daß die Reihenfolge der Züge zwingend ist. Wenn ein Spieler z.B. einen Zweierpasch geworfen hat, kann er nicht 2 - passen - 5 - 5 spielen, sondern nur 2 - passen.

1.2 Das Fünf-Steine-Spiel

Einzige Abweichung gegenüber dem traditionellen Backgammon: Am Ende eines Spielzuges dürfen nicht mehr als fünf Steine auf einem Punkt stehen—wohl aber während des Zuges, wo ein sechster Stein vorübergehend den Punkt besetzen kann.

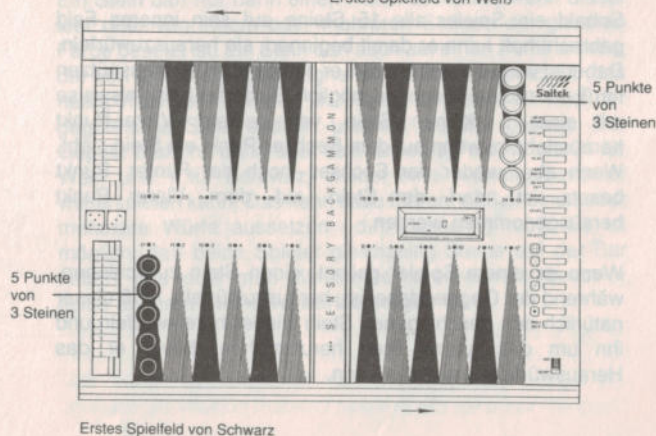
1.3 Das Jacquet-Spiel

Diese Spielart weicht erheblich stärker von dem normalen Backgammon ab. Gespielt wird auf dem gleichen Brett, mit 30 Steinen, je 15 von einer Farbe.

Das Brett ist ebenfalls in vier Quadranten aufgeteilt. Jeder Spieler hat ein erstes oder "inneres Feld", auf dem anfangs alle 15 Steine stehen. Das zweite Feld ist das nächste Feld im Gegenuhrzeigersinn, danach kommt das dritte und dann das vierte Feld. Die Steine werden von dem vierten Feld herausgewürfelt, genauso wie beim normalen Spiel.

Zum Spielbeginn werden die Steine so aufgestellt:

Erstes Spielfeld von Weiß



Erstes Spielfeld von Schwarz

Achtung: Beim Jacquet-Spiel ziehen beide Seiten gegen den Uhrzeigersinn!

Wie beim normalen Backgammon ist das Ziel, alle Steine um das Brett herum in das vierte Feld zu bringen und danach sie herauszuwürfeln. Der erste Spieler, der alle Steine herausgewürfelt hat, ist der Gewinner. Am Anfang würfelt jeder Spieler mit einem einzelnen Würfel, um zu bestimmen, wer anfängt. Dieser Spieler verwendet dann die Augenzahl von beiden Würfeln verwendet. Danach rollt jeder Spieler mit beiden Würfeln. Die Zahlen werden einzeln betrachtet, und wenn ein Spieler einen Pasch wirft, kann er viermal ziehen. Jeder Spieler muß alle Züge ausführen, die möglich sind. Wenn er nur eine der beiden Zahlen verwenden kann (womit jeweils die andere unmöglich wird), muß er die größere nehmen.

Der erste Stein, der das innere Feld verläßt, wird "Postillon" genannt. Er muß bis zum vierten Feld vordringen, eher die anderen 14 Steine ("Talon" genannt) das erste Feld verlassen dürfen. Um Verwechslungen zu vermeiden, wird der Postillon immer auf die Spitze der Punkte gesetzt, bis er das vierte Feld erreicht.

Beim Jacquet-Spiel gibt es keine Bar — gegnerische Steine können überhaupt nicht geschlagen werden. Wenn auf einem Punkt ein mehrere Steine stehen, darf der Gegner diesen Punkt nicht besetzen, auch nicht vorübergehend. Man kann also einen Punkt einfach dadurch blockieren, daß man einen Stein darauf setzt. Es gibt allerdings folgende Einschränkungen:

a) Man darf niemals das erste Feld mit sechs Steinen blockieren. Mindestens ein oder zwei Felder müssen stets freigehalten werden. Genau wieviele freizuhalten sind, wird vor dem Spiel vereinbart. Beim modernen Jacquet-Spiel sind es meist zwei Felder.

b) Anderswo auf dem Spielfeld darf man den Gegner mit sechs hintereinanderstehenden Steinen blockieren, jedoch nur, wenn man die letzten beiden Punkten des vierten Feldes besetzt hält.

Sobald ein Spieler alle Steine ins vierte Feld gebracht hat, kann er anfangen, sie herauszuwürfeln. Die Regeln hierfür sind die gleichen, wie beim normalen Backgammon-Spiel. Es ist üblich, die herausgewürfelten Steine gleich auf erste Feld des Gegners (sofern dort Punkte frei sind) zu setzen, damit man sofort mit einem neuen Spiel (mit vertauschten Farben) beginnen kann.

2.5 Das Schlagen

Wenn Sie auf einen Punkt ziehen, der von einem einzigen gegnerischen Stein besetzt ist, wird dieser "geschlagen" (auch "killing a blot" genannt). Der Computer wird Sie daran erinnern, den geschlagenen Stein zu entfernen: Sie hören eine "Hi-Melodie" und das Punktsicht blinkt. Drücken Sie den Stein leicht an. Nur können die vier Punktsämpchen neben der Bar. Das bedeutet, daß Sie den geschlagenen Stein dorthin setzen sollen (mit leichtem Druck).

Wer als erster alle Steine herausgewürfelt, hat das Spiel gewonnen. Er bekommt

- 1 Punkt, wenn der Gegner ebenfalls zumindest einen Stein herausgewürfelt hat;
- 2 Punkte, wenn alle gegnerischen Steine im letzten Feld stehen, jedoch keiner bislang herausgewürfelt werden konnte;
- 3 Punkte, wenn der Gegner einen oder mehrere Steine noch im dritten Feld hat;
- 4 Punkte, wenn der Gegner einen oder mehrere Steine noch im zweiten Feld hat;
- 5 Punkte, wenn der Gegner einen oder mehrere Steine noch im ersten Feld hat;

Eine "Verdopplung" gibt es beim Jacque-Spiel nicht.

2. Der Anfang

In diesem Kapitel werden Sie alle normalen Bedienungsmerkmale Ihres Saitek Sensory Backgammon Computers kennenlernen: wie man ein Spiel beginnt, wie man zieht, Fehler korrigiert — also alle Dinge, die in einem Spiel gegen den Computer vorkommen können.

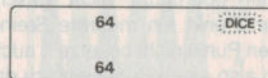
2.1 Batterien

Der Computer wird mit vier handelsüblichen Mignonzellen (Typ UM3) betrieben. Setzen Sie die Batterien wie in Abs. 1 dargestellt ein und schalten Sie den Hauptschalter auf die Stellung **GO**. Drücken Sie **NEW GAME**.

Ihr Backgammon-Computer schaltet sich automatisch aus, wenn zehn Minuten lang keine Taste gedrückt wurde. Bewegen Sie den Hauptschalter in die Stellung **GO**, um den Computer wieder einzuschalten.

2.2 Spiel gegen den Computer

Wenn Sie den Computer das erste Mal einschalten, sollte die folgende Anzeige erscheinen:



Das bedeutet, daß der augenblickliche Spielstand 0 ist, daß der Verdopplungswürfel auf 64 gestellt ist (d.h. beide Seiten haben nach dem ersten Zug das Recht zu verdoppeln), und daß der Computer auf den ersten Wurf wartet. Stellen Sie die Steine in der Anfangsstellung auf und drücken Sie **ROLL DICE**. Das Spiel beginnt.

Anmerkung: Falls der Computer bereits in Gebrauch gewesen ist, kann es sein, daß bestimmte Parameter verstellt sind und Sie keine normale Partie spielen können. Wenn Sie beispielsweise **2 PLAYERS** oder **MANUAL** in der Anzeige sehen, bedeutet dies, daß der Computer ein Spiel zwischen zwei Menschen überwachen will bzw. erwartet, daß die Würfelzahlen manuell eingegeben werden. Im Abschnitt 4.1 werden wir sehen, wie man mit **GAME OPTION** die "normale" Spielart einstellen kann (Mensch gegen Computer, elektronische Würfel, usw.), aber Sie können auch die Batterien für einige Sekunden entfernen, um alle Parameter zurückzustellen.

2.3 Der Spielanfang

Wenn Sie am Anfang des Spiels **ROLL DICE** drücken, würfelt der Computer für beide Seiten. Der rechte Würfel gehört Ihnen, und falls er höher ausfällt, dürfen Sie beginnen (es erscheint ein weißer Stein in der Anzeige). Sie müssen mit den Zahlen ziehen, die auf beiden Würfeln sichtbar sind. Falls der Computer den Anfangswurf gewonnen hat, sehen Sie **COM** (für "Computer") in der Anzeige und der Computer wird nach kurzer Bedenkzeit den ersten Zug ausführen, wobei er mit den schwarzen Steinen spielt. Wenn beide

Würfel beim Anfangswurf gleich, müssen Sie nochmals **ROLL DICE** drücken und den neuen Wurf verwenden.

2.4 Wie Sie Ihre Züge machen

Züge werden so ausgeführt: Drücken Sie einen Ihrer Steine leicht auf seinen augenblicklichen Punkt (Sie hören einen Summton und das Punktlämpchen leuchtet auf), bewegen Sie den Stein um die Zahl, die auf einem Würfel angezeigt ist, vorwärts, und drücken Sie ihn leicht auf den Zielpunkt. Sie werden bemerken, daß der soeben gespielte Würfel aus der Anzeige verschwindet, und Sie können die verbliebene Würfelzahl spielen.

Wenn Sie einen "Pasch" geworfen haben (beide Würfel gleich), dann sehen Sie eine zweite Umrahmung um beide Würfel. Das bedeutet, daß Sie insgesamt viermal ziehen dürfen. Achten Sie darauf, wie die Umrandung verschwindet, wenn Sie die ersten beiden Züge machen.

2.5 Das Schlagen

Wenn Sie auf einen Punkt ziehen, der von einem einzigen gegnerischen Stein besetzt ist, wird dieser "geschlagen" (auch "hitting a blot" genannt). Der Computer wird Sie daran erinnern, den geschlagenen Stein zu entfernen: Sie hören eine "Hit-Melodie" und das Punktlicht blinkt. Drücken Sie den Stein leicht an. Nun blinken die vier Punktlämpchen neben der Bar. Das bedeutet, daß Sie den geschlagenen Stein dorthin setzen sollen (mit leichtem Druck).

2.6 Herauswürfeln

Drücken Sie zunächst den Stein, den Sie herausnehmen wollen, leicht an, und dann die Taste mit der Aufschrift **BEAR OFF**. Denken Sie daran, daß Sie nur dann Ihre Steine herausnehmen können, wenn sich alle auf Ihrem inneren Feld befinden, und ferner, daß Sie den ganzen Wurf oder soviel davon wie möglich ausnützen müssen. Der Computer kennt diese Regeln ganz genau und wird Ihnen nicht gestatten, Steine regelwidrig herauszunehmen.

*Beim Jacquet-Spiel drücken Sie zunächst den Stein, dann **BEAR OFF**. Dann setzen Sie den Stein mit leichtem Druck auf den Anfangspunkt des Gegners.*

2.7 Computerzüge

Der Computer zeigt seine eigenen Züge dadurch an, daß er einen Piepser ertönen und ein Punktlämpchen aufleuchten läßt. Drücken Sie den Stein auf diesem Punkt leicht an. Nun leuchten die Lämpchen bis zum Zielpunkt nacheinander auf. Warten Sie auf den zweiten Summton, bevor Sie den Stein mit leichtem Druck dorthin versetzen.

Der Computer benutzt die vier Lämpchen neben der Bar, wenn er einen dort befindlichen Stein wieder hereinspielen will. Beim Herauswürfeln leuchten alle Lämpchen des inneren Feldes auf. Drücken Sie **BEAR OFF**, um dem Computer mitzuteilen, daß Sie den Stein herausgenommen haben.

*Beim Jacquet-Spiel leuchten alle Lämpchen des vierten Feldes auf. Drücken Sie **BEAR OFF**, um den Computer zu informieren, daß Sie den Stein entfernt haben, und setzen Sie ihn mit leichtem Druck auf den angezeigten Punkt (im ersten Feld des Gegners).*

2.8 Fehlerkorrektur

Falls Sie versuchen, einen unzulässigen Zug zu machen, werden Sie einen tiefen Summton hören und der Computer wird sich weigern, den Zug zu akzeptieren. Sie müssen den Stein auf ein zulässiges Feld ziehen oder ihn auf das Ausgangsfeld zurücksetzen, um den Zug zu löschen.

Wenn Sie einen Zug bereits ausgeführt haben und doch anders ziehen wollen, drücken Sie einfach **TAKE BACK**. Der Computer wird Ihnen helfen, den ganzen Zug zurückzunehmen, und Sie können anschließend anders ziehen. Verwenden Sie die elektronischen Würfel, so erscheinen diese beim Zurücknehmen wieder. Wenn allerdings Sie die Würfelzahlen manuell eingeben, müssen Sie diese wieder mit den Würfeltasten neu eintippen.

2.9 Passen

Der Computer erkennt sofort, wenn einer der beiden Spieler einen Zug (oder einen Teil davon) nicht ausführen kann. In der Anzeige sehen Sie und Sie müssen **ROLL DICE** drücken, um das Spiel fortzusetzen.

2.10 Verdopplung

Wenn der Computer verdoppeln will, hören Sie eine Reihe von Pieptönen und der doppelte Einsatz blinkt in der Anzeige. Sie können annehmen, indem Sie **ROLL DICE** drücken und das Spiel fortsetzen, oder mit **REJECT** ablehnen, womit Sie allerdings das Spiel aufgeben. Wollen Sie selber verdoppeln, so drücken Sie **DOUBLE**, wenn Sie am Wurf sind (also anstatt **ROLL DICE** zu drücken). Falls der Computer akzeptiert, wird er weiterwürfeln, ansonsten das Spiel beenden und Ihnen den Einsatz zurechnen.

Nachdem ein Verdopplungsangebot akzeptiert wurde, sehen Sie den neuen Einsatzwert in der Anzeige, und zwar auf der Seite, die nunmehr das Verdopplungsrecht besitzt.

Denken Sie daran, daß es beim Jacquet-Spiel keine Verdopplung gibt.

2.11 Das Spielende

Am Ende eines Spiels hören Sie die Gewinn- oder Verlust-Melodie und der Computer wird den augenblicklichen Spielstand anzeigen. Diese wird "kumulativ" geführt, d.h. es wird stets der Unterschied zwischen beiden Punktezahlen angezeigt. Wenn Sie also mit 4 Punkten geführt haben, und der Computer gewinnt ein einfaches Spiel, dann wird der Spielstand auf 3 Punkte reduziert. Wer gerade führt, erkennen Sie an der Weiß/Schwarz-Anzeige.

Achtung: Im Falle eines "Gammon" (der Verlierer war nicht in der Lage zumindest einen Stein vom Brett zu nehmen) wird der Einsatz verdoppelt. Im Falle eines "Backgammon" (der Verlierer hat keinen Stein vom Brett genommen und zumindest noch einen Stein in der Mitte oder im inneren gegnerischen Viertel) gewinnt der Sieger den dreifachen Einsatz.

Wenn Sie Jacquet spielen ist das zaehlt man anders. Der Sieger gewinnt:

- 1 Punkt, wenn der Verlierer schon mindestens 1 Stein herausgebracht hat.
- 2 Punkte, wenn der Verlierer alle seine Steine im letzten Viertel hat, aber noch keinen Stein herausgebracht hat.
- 3 Punkte, wenn der Verlierer noch einen oder mehr Steine im dritten Viertel hat.
- 4 Punkte, wenn der Verlierer noch einen oder mehr Steine im zweiten Viertel hat.
- 5 Punkte, wenn der Verlierer noch einen oder mehr Steine im ersten Viertel hat.

2.12 Neues Spiel

Nach Beendigung eines Spiels können Sie mit **NEW GAME** das Brett auf die Ausgangsstellung zurücksetzen. Wenn Sie den Spielstand löschen und komplett neu anfangen wollen, drücken Sie **REJECT** bevor Sie **NEW GAME** drücken. Ansonsten drücken Sie einfach **ROLL DICE**, um das nächste Spiel zu beginnen. Der augenblickliche Spielstand wird in diesem Fall für das nächste Spiel weitergeführt.

2.13 Unterbrechung eines Spiels

Wenn Sie ein Spiel unterbrechen müssen, schalten Sie den Computer unbesorgt aus. Er wird stets die letzte Stellung und alle Spielinformationen in seinem Langzeitspeicher behalten und sofort bereit sein, weiterzuspielen, wenn Sie ihn wieder einschalten. Sie können jederzeit ausschalten, auch bei kurzen Unterbrechungen. Also machen Sie von dieser Möglichkeit tüchtig Gebrauch. Sie verlängern damit die Lebensdauer Ihrer Batterien.

3. Die Spielstufen

Ihr Saitek Sensory Backgammon Computer hat neun Spielstufen, die jederzeit verstellt werden können — auch während einer Partie, aber nur wenn Sie am Zug sind. Mit der Spielstufe verändern Sie gleichzeitig Spielstärke und Stil des Computers. Nachfolgend finden Sie eine Beschreibung der einzelnen Spielstufen:

- Stufe 1** Superaggressives Spiel für unterhaltsame Partien.
- Stufe 2** Handikap-Stufe. Der Computer versucht, den Gegner zu blockieren, ohne auf die eigene Sicherheit zu achten.
- Stufe 3** Handikap-Stufe. Der Computer versucht, seine Steine in Sicherheit zu bringen.
- Stufe 4 - 8** Die Strategie variiert von defensiv bis aggressiv.
- Stufe 9** Beste allgemeine Strategie.

3.1 Wie man die Spielstufe verändert

Wenn Sie **LEVEL** drücken, wird die augenblicklich eingestellte Spielstufe angezeigt. Drücken Sie **REJECT**, bis Sie die gewünschte Spielstufe sehen dann **ROLL DICE**, um das Spiel fortzusetzen.

4. Sonderfunktionen

Was wir bislang gesehen haben, reicht aus, um Ihnen unzählige vergnügliche Stunden mit Ihrem Saitek Sensory Backgammon Computer zu bereiten. Sie können normale Partien gegen die Maschine spielen, Fehler korrigieren und die Spielstärke sowie den Spielstil nach Ihrem Geschmack verändern. Aber der Computer besitzt eine Menge von weiteren interessanten Funktionen, die Sie unbedingt kennenlernen sollen. Diese werden wir nun im einzelnen beschreiben.

4.1 Spiel-Optionen

Zu Beginn eines Spiels gibt es einige Spiel-Optionen, die Sie mit den Tasten **GAME OPTION** und **REJECT** anwählen können. Das geht so:

A. Drücken Sie **GAME OPTION**.

In der LCD-Anzeige sehen Sie **50**
für normale Tonsignale.

Drücken Sie **REJECT**

LCD-Anzeige: **n5** ("no sound")
für Spiel ohne Ton.

B. Drücken Sie **GAME OPTION**.

In der LCD-Anzeige sehen Sie **no**
für das normale Backgammon-Spiel

Drücken Sie **REJECT**

LCD-Anzeige: **JR** (JACQUET)
für das Jacquet-Spiel.

Drücken Sie **REJECT**

LCD-Anzeige: **PR** (PASCH)
für Spiel mit Pasch Wuerfel Regeln

Drücken Sie **REJECT**

LCD-Anzeige: **5-** (5-Mann)
für Spiel mit 5-Mann Regeln

Drücken Sie **GAME OPTION**

Nachdem Sie Jacquet gewaehlt haben, zeigt die LCD Anzeige **JF** an. Dies setzt die Anzahl der Spielflaechen, die im ersten Viertel jedes Spielers freigelassen werden muessen, auf 1.

Drücken Sie **REJECT**

LCD-Anzeige: **2F**
Dies setzt die Anzahl der Spielflaechen, die im ersten Viertel jedes Spielers freigelassen werden muessen, auf 2.

C. Drücken Sie **GAME OPTION**.

In der LCD-Anzeige sehen Sie **iPL**
für für "ein Spieler" (gegen den Computer).

Drücken Sie **REJECT**

LCD-Anzeige: **2 PLAYERS**
für zwei Spieler (gegeneinander).

D. Drücken Sie **GAME OPTION**.

In der LCD-Anzeige sehen Sie **RU**
für "automatisches Würfeln" (der Computer erzeugt
die Würfelzahlen)

Drücken Sie **REJECT**

LCD-Anzeige: **MANUAL**
für "manuelles Würfeln (die Spieler würfeln und
geben die Zahlen ein).

E. Drücken Sie **GAME OPTION**.

In der Anzeige sehen Sie **[-]**
für normale Spielrichtung (Weiß zieht gegen den
Uhrzeigersinn und von oben nach unten)

*Wenn Sie Jacquet spielen und die Anzeige **[-]**
sehen, bedeutet es, dass Weiß gegen den
Uhrzeigersinn vom oberen Brett in das untere obere
Brett spielt.*

Drücken Sie **REJECT**

LCD-Anzeige: **[+]**
für die umgekehrte Richtung (Weiß zieht im
Uhrzeigersinn und nimmt seine Steine links
heraus).

*Wenn Sie Jacquet spielen und die Anzeige **[+]**
sehen, bedeutet es, dass Weiß gegen den
Uhrzeigersinn vom unteren Brett in das obere Brett
spielt.*

F. Drücken Sie **GAME OPTION**.

In der Anzeige sehen Sie **do**
für ein normales Spiel mit Verdopplung.

Drücken Sie **REJECT**

LCD-Anzeige: **!PE**
für Ein-Punkt-Spiele, bei der es keine Verdopplung
gibt.

Nachfolgend finden Sie eine Zusammenfassung der Spiel-
Optionen und die entsprechenden Anzeigen:

Option	Anzeige
A. Ton ein/aus	So oder nS
B. Normales Spiel, JACQUET, PASCH, 5-Steine-Spiel 1 oder 2 Punkte frei (Jacquet)	no oder JA PA oder 5- 1F oder 2F
C. 1 oder 2 Spieler	!PE oder 2 PLAYERS
D. Würfel automatisch oder manuell	RU oder MANUAL
E. Spielrichtung	[-] oder [+]
F. Mit oder ohne Verdopplung (nicht bei Jacquet)	do oder !PE

4.2 Zwei-Spieler-Modus

Sie brauchen nicht immer nur gegen den Computer zu spielen, sondern können ihn auch bei Backgammon-Partien gegen einen Freund einsetzen. Schalten Sie wie im letzten Abschnitt beschrieben in den Zwei-Spieler-Modus und spielen Sie auf dem Sensorbrett, genauso wie Sie gegen den Computer spielen. Er wird für beide Seiten würfeln (im Auto-Modus), das Spiel überwachen und dafür sorgen, daß niemand einen unzulässigen Zug macht.

4.3 Manuelles Würfeln

Vielleicht haben Sie manchmal das Gefühl, daß der Computer "schummelt", d.h. daß er beim automatischen Würfeln sich selber bevorteilt. Dieser Verdacht ist gänzlich unbegründet, denn Ihr Saitek Sensory Backgammon Computer besitzt aufwendige Algorithmen, die absolut zufälliges Würfeln garantieren. Trotzdem können Sie, wenn Ihnen dabei wohler ist, mit normalen Würfeln spielen und die Augen manuell eingeben. Wählen Sie dazu wie im Abschnitt 4.1 beschrieben "Manuelles Würfeln" und benutzen Sie die Würfeltasten, um die geworfenen Augen einzugeben. Drücken Sie **ROLL DICE**, wenn Sie beide Zahlen eingetippt haben.

4.4 Der Seitenwechsel — Ratschläge vom Computer

Wenn Sie gegen den Computer spielen, können Sie jederzeit die Seiten wechseln, indem Sie **PLAY** drücken, anstatt einen Zug auszuführen. Mit dieser Methode können Sie auch auf einfache Weise Ratschläge vom Computer holen. Wenn Sie Hilfe brauchen, drücken Sie einfach **PLAY** und lassen Sie den

Computer den Zug für Sie ausführen. Drücken Sie nach dem nächsten Wurf nochmals **PLAY**, damit der Computer weiter für die Gegenseite spielt.

Wenn Sie übrigens nach jedem Zug **ROLL DICE** und **PLAY** drücken, wird der Computer die ganze Partie gegen sich selber spielen!

4.5 Stellungskontrolle

Wenn Sie die Steine auf dem Brett durcheinandergebracht haben oder aus irgendeinem Grund unsicher sind, wo sie genau stehen, können Sie die Stellung leicht mit Hilfe des Computers kontrollieren. Drücken Sie dazu (wiederholt) **VERIFY**. Jedesmal leuchtet ein Punkt-Lämpchen auf, und gleichzeitig erkennen Sie in der Anzeige, wieviele Steine dort stehen. Die Farbe der Steine erkennen Sie am Begleitton (hoch = weiß, tief = schwarz) und an den Weiß/Schwarz-Symbolen in der LCD-Anzeige. Steine, die sich auf der Bar befinden, werden mit den vier Bar-Lämpchen angezeigt.

Nachdem Sie die Stellung kontrolliert (und ggf. korrigiert) haben, drücken Sie eine beliebige Taste, um zum normalen Spielmodus zurückzugelangen.

4.6 Veränderung der Brettstellung

Vielleicht wollen Sie mit dem Computer experimentieren und dafür die Brettstellung verändern. Dafür drücken Sie zunächst **SET UP**, um in den Stellungseingabe-Modus zu schalten. In der Anzeige sehen Sie "SET UP". Nun können Sie (mittels **REJECT**) zwischen zwei Eingabearten wählen:

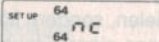
- nc** für Mehrfach-Zugeingabe, und
- cr** für Brett löschen.

Wenn Sie nur einige Steine versetzen wollen, ist es ratsam, die erste Option zu wählen. Drücken Sie nochmals **SET UP**, um die entsprechende Einstellung zu bestätigen.

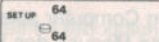
Nun sollten Sie in der Anzeige "SET UP" und einen weißen Stein sehen. Das bedeutet, daß Sie jetzt die Stellung der weißen Steine verändern können. Das geht genauso wie bei normalen Zügen: Stein andrücken und mit leichtem Druck auf das Zielfeld setzen. Im Unterschied zum normalen Spiel brauchen Sie nicht auf Würfelzahlen zu achten und können die Steine sogar rückwärts bewegen. Allerdings können Sie keinen Stein auf einen Punkt versetzen, der vom Gegner besetzt ist.

Nachdem Sie die weißen Steine wunschgemäß versetzt haben, drücken Sie noch einmal **SET UP**. Nun sehen Sie "SET UP" und einen schwarzen Stein in der LCD-Anzeige, d.h. Sie können die schwarzen Steine versetzen. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie noch einmal **SET UP** und benutzen Sie **REJECT**, um zwischen **PL** (für Spieler am Zug) und **Co** (für Computer am Zug) zu wählen. Drücken Sie wieder **SET UP**, um die Stellungsveränderung abzuschließen. Sie können nun mit **ROLL DICE** von der veränderten Stellung aus weiterspielen.

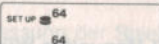
Zusammenfassung: Stellungsveränderung.

Drücken Sie **SET UP** Anzeige: 

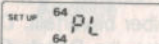
(Stellungsveränderung)

Drücken Sie **SET UP** Anzeige: 

Weißer Steine versetzen.

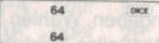
Drücken Sie **SET UP** Anzeige: 

Schwarze Steine versetzen.

Drücken Sie **SET UP** Anzeige: 

Mit **REJECT** Spieler **PL** oder Computer

Co am Zug wählen.

Drücken Sie **SET UP** Anzeige: 

Drücken Sie **ROLL DICE**, um das Spiel fortzusetzen.

4.7 Eingabe von Stellungen

Wenn Sie eine vollständig neue Stellung eingeben wollen, ist es besser, zunächst einmal das Brett komplett zu löschen. Drücken Sie **SET UP** und dann, wenn Sie **nc** in der Anzeige sehen, **REJECT**, um auf **cr** zu schalten. Drücken Sie nochmals **SET UP** (um die Wahl zu bestätigen). Nun sehen Sie "SET UP" und einen weißen Stein in der Anzeige. Sie können mit der Eingabe von weißen Steinen beginnen.

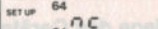
Setzen Sie einen weißen Stein auf einen Punkt (oder auf die Bar) und drücken Sie ihn leicht an. In der Anzeige sehen Sie eine 1 für einen weißen Mann auf dem Punkt. Sie können auf gleiche Weise weitere weiße Steine auf diesen oder auf andere Punkte eingeben. Wenn Sie mit den weißen Steinen fertig sind, drücken Sie **SET UP**, um auf Schwarz zu schalten. Geben Sie die schwarzen Steine wie soeben beschrieben ein.

Achten Sie darauf, daß Sie nicht mehr als 15 Steine pro Seite eingeben können. Wenn Sie weniger als 15 eingeben, nimmt der Computer an, daß diese schon herausgewürfelt worden sind.

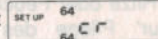
Es gibt eine elegante Methode, um die Eingabe einer Stellung zu beschleunigen: Wenn Sie eine ganze Anzahl von Steinen auf einen Punkt setzen wollen, drücken Sie nur einen an und benutzen Sie anschließend die Würfeltasten, um dem Computer die Anzahl der weiteren Steine auf diesem Punkt mitzuteilen. Wenn Sie beispielsweise die Taste 3 drücken, werden für den angewählten Punkt drei weitere (also insgesamt 4) Steine derselben Farbe angenommen. Wenn Sie irrtümlich zu viele Steine auf einen Punkt eingeben haben, drücken Sie so lange Würfeltasten, bis die Anzeige wieder auf Null und dann auf die richtige Zahl schaltet.

Nachdem Sie für beide Seiten eingegeben haben, drücken Sie **SET UP** und teilen Sie dem Computer wie im letzten Abschnitt beschrieben mit, wer am Zug ist (**PL** oder **Co**). Drücken Sie zum Schluß noch einmal **SET UP**, um zum normalen Partiemodus zurückzukehren.

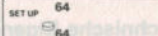
Zusammenfassung: Stellungseingabe.

Drücken Sie **SET UP** Anzeige: 

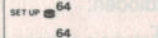
(Stellungseingabe)

Drücken Sie **REJECT** Anzeige: 

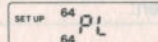
(Brett löschen)

Drücken Sie **SET UP** Anzeige: 

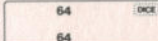
Weißer Steine eingeben.

Drücken Sie **SET UP** Anzeige: 

Schwarze Steine eingeben.

Drücken Sie **SET UP** Anzeige: 

Mit **REJECT** Spieler **PL** oder Computer **Co** am Zug wählen.

Drücken Sie **SET UP** Anzeige: 

Drücken Sie **ROLL DICE**, um das Spiel fortzusetzen.

5. Technische Eigenschaften

5.1 Batteriewechsel

Schwache Batterien sollten immer rechtzeitig ausgetauscht werden, um Beschädigung durch Auslaufen zu verhindern. Entfernen Sie auch immer die Batterien, wenn Sie längere Zeit nicht mit dem Computer spielen wollen.

5.2 Pflege des Geräts

Ihr Saitek Sensory Backgammon Computer ist ein elektronisches Präzisionsgerät, das Sie vor übermäßiger Kälte, Hitze oder Feuchtigkeit schützen sollten. Verwenden Sie zur Pflege des Computers niemals chemische Reinigungsmittel, da diese die Kunststoffteile angreifen können.

5.3 Technische Eigenschaften

Programmspeicher:	10 Kbytes
LCD-Anzeige:	48 Segmente
Leuchtdioden:	24 Brett-Lämpchen
Tasten:	17
Ton:	Piezo-elektrischer Summer
Stromverbrauch:	90 mW
Batterien:	4 AA/AM3/R6 Mignonzellen
Maße:	360 x 270 x 27 mm
Gewicht:	900 gm (ohne Batterien)
Zubehör:	17 weiße und 17 schwarze Steine (magnetisch) 2 Würfel 1 Schutzhülle

Saitek behält sich das Recht auf technische Änderungen vor, die der Verbesserung und Modernisierung des Gerätes dienen, ohne dieses besonders anzuzeigen.

Bescheinigung des Herstellers

(Bundesrepublik Deutschland)

Hiermit wird bescheinigt, dass der **Saitek Sensory Backgammon II (Art No. 680)** in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der AmtsblVfg.1046/1984 funktentstört ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

Saitek Ltd.

ACHTUNG! Verbrauchte Batterien nicht in den Hausmüll werfen. Batterien nur bei den bestehenden Sammelstellen oder bei einem Sondermüllplatz abgeben.

6. Fehlersuche

BESCHREIBUNG	MÖGLICHE URSACHE	WAS SIE TUN SOLLTEN
1. Das Gerät läßt sich nicht einschalten	Batterien schwach oder verbraucht	Batterien ersetzen
	Batterie nicht richtig eingesetzt	Siehe Zeichnung 1
	Schlechter Kontakt der Batterie	Überprüfen Sie die Kontakte
2. LCD-Anzeige nicht in Ordnung	Batterien schwach	Batterien ersetzen
	Fehler bleibt	Gerät einsenden
3. LCD-Anzeige schwach	Batterien schwach	Batterien ersetzen
4. Gerät reagiert nicht oder nur fehlerhaft	Batterien verbraucht	Batterien ersetzen
	Statische Entladung	Batterien 10 Sek. lang entfernen und wieder einsetzen
	Fehler bleibt	Gerät einsenden

Table des Matières

Touches, Lumières et Caractéristiques

Introduction

1. Backgammon - les règles de ce jeu

- 1.1 Le Pasch
- 1.2 Jeu à 5 pions
- 1.3 Le Jacquet

2. Mise en marche

- 2.1 Les piles
- 2.2 Pour jouer contre l'ordinateur
- 2.3 Début de la partie
- 2.4 Pour jouer un coup
- 2.5 Pour frapper un blot
- 2.6 Pour sortir un pion du tablier
- 2.7 Les coups de l'ordinateur
- 2.8 Pour corriger les erreurs
- 2.9 Passe
- 2.10 Pour doubler
- 2.11 Le score en fin d'une partie
- 2.12 Nouvelle partie
- 2.13 Interruption d'une partie

3. Niveaux de jeu

- 3.1 Comment changer de niveaux

4. Caractéristiques spéciales

- 4.1 Options de jeu
- 4.2 Mode 2 joueurs
- 4.3 Mode jet de dés manuel
- 4.4 Changement de côté - conseils donnés par l'ordinateur
- 4.5 Vérification de la position des pièces sur le tablier
- 4.6 Modification de la position sur le tablier
- 4.7 Pour mettre en place une position spéciale

5. Points techniques

- 5.1 Changement de piles
- 5.2 Soins et entretien
- 5.3 Spécifications techniques

6. Guide en cas de pannes

Touches, Lumières et Caractéristiques

TOUCHES

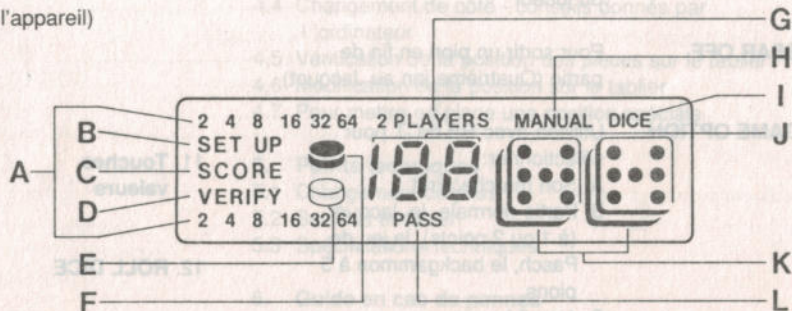
- NEW GAME** Pour commencer une nouvelle partie
- SET UP** Pour mettre en place une position spéciale
- VERIFY** Pour vérifier la position sur le tablier
- PLAY** Pour changer de couleur avec l'ordinateur
- TAKE BACK** Pour annuler le dernier coup du joueur
- BEAR OFF** Pour sortir un pion en fin de partie (Quatrième jan au Jacquet)
- GAME OPTION** Utilisée avec REJECT pour sélectionner:
 - Son marche/arrêt
 - Partie normale, le Jacquet (à 1 ou 2 points), le jeu de Pasch, le backgammon à 5 pions
 - 1 ou 2 joueurs
 - Jet de dés manuel ou automatique
- Direction de jeu**
- Possibilité de doubler ou non**
- LEVEL** Pour sélectionner le niveau de jeu 1 à 9
- DOUBLE/ACCEPT** Pour doubler les enjeux ou accepter le double
- REJECT** Utilisée pour refuser une offre de double et
 - Avec GAME OPTION, pour changer d'options
 - Avec SET UP pour choisir la méthode de mise en place
 - Pour remettre à zero le score après une partie
- Touches valeurs** Utilisée en mode jet de dés manuel pour enregistrer le jet de dés
- ROLL DICE** Pour jeter les dés (électroniquement)
- GO/STOP** Mise en marche ou arrêt (mémoire)

LUMIERES ET CARACTERISTIQUES

14. Rangement pour 15 pions noirs
15. Lumières à la pointe des flèches pour indiquer les coups
16. Dés pour jet de dés manuel
17. Ecran LCD multi-fonction, pour doubler, le score, les options, etc
18. Tablier sensitif
19. Rangement pour 15 pions blancs
20. Compartiment piles (au dos de l'appareil)

Ecran LCD

- A. Valeur du videau pour chaque camp
- B. Mise en place de positions spécifiques
- C. Cumul du score
- D. Vérification de la position
- E. Blancs
- F. Noirs
- G. 2 joueurs : sinon, c'est vous contre l'ordinateur
- H. Jet de dés manuel
- I. Clignote pour signaler le jet de dés
- J. Score
- K. Affichage du résultat du jet de dés
- L. Passe (pas de déplacement légal)



Introduction

Pour remonter à l'origine du Backgammon, il faut remonter des millénaires. A travers des années, sa popularité n'a pas diminuée; au contraire, de nos jours, c'est avec le jeu d'échecs, le jeu de société le plus connu.

Bien qu'il soit tributaire d'un jet de dés, le Backgammon reste un jeu tactique. Un joueur chevronné battra facilement un débutant grâce à sa connaissance des règles de probabilités. Mais il peut arriver que la chance permette au néophyte de détronner l'expert, c'est ce qui rend le Backgammon si excitant.

Votre ordinateur sensitif de Backgammon Saitek connaît toutes les règles de ce jeu et est expert en stratégie. Il vous permettra de vivre de nombreuses parties palpitantes en vous donnant sa réponse rapidement. Vous pouvez même modifier son style de jeu, en le faisant jouer de façon plus agressive, plus défensive ou plus stratégique. Ces différents styles reflètent les types de jeu utilisés par les joueurs humains.

Beaucoup de gens préfèrent avoir une plus ample variété de jeux. L'ordinateur Sensitif Saitek vous offre plusieurs choix. Au jeu traditionnel de Backgammon ou de Jacquet se greffent de nombreuses variantes. Ou vous pouvez opter pour le jeu de Pasch ou le

Backgammon à 5 pions. Vous également faire une partie avec ou sans doubler, avec les tabliers de droite ou de gauche. Et bien sûr, il vous recommandera invariablement le déplacement à effectuer.

Votre ordinateur est équipé des tous derniers composants à grande autonomie. Il possède un plateau sensitif qui enregistre vos coups au fur et à mesure où vous les jouez et une mémoire permanente qui vous permet d'interrompre une partie à tout moment et de la reprendre plus tard.

Nous vous souhaitons de nombreuses heures de plaisir avec votre ordinateur sensitif de Backgammon Saitek.

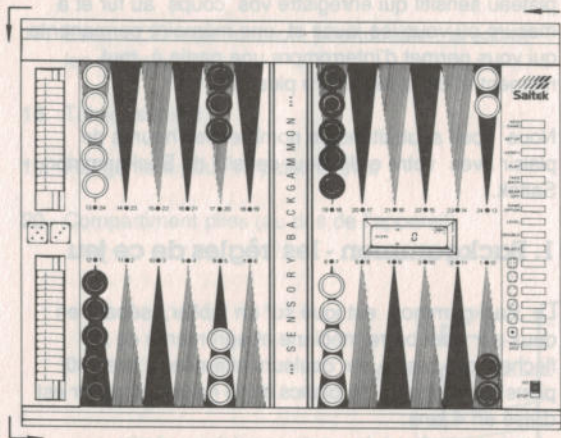
1. Backgammon - les règles de ce jeu

Le Backgammon est joué sur un tablier, séparé en deux par une barre médiane et agrémenté de 24 flèches ou cases de couleurs alternées, avec 30 pions (ou dames), 15 blancs et 15 noirs. Le tablier est divisé en 4 jans:

- Le jan situé sur la partie supérieure droite du tablier s'appelle jan intérieur noir.
- Le jan situé sur la partie supérieure gauche du tablier s'appelle jan extérieur noir.
- Le jan situé sur la partie inférieure droite du tablier s'appelle jan intérieur blanc.

- Le jan situé sur la partie inférieure gauche du tablier s'appelle jan extérieur blanc.

Chaque jan comporte six flèches (ou cases) alternativement de couleurs différentes. La partie qui divise le tablier en deux est appelée Barre. En début de partie, les pions sont disposés suivant le schéma ci-dessous:



Les pions blancs se déplacent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (comme montré par la flèche) et les pions noirs dans le sens des aiguilles d'une montre. Aucun pion ne peut reculer.

Le but du jeu est de déplacer vos pions dans le sens indiqué et de les amener dans votre jan intérieur. A ce moment là, quand vos 15 pions se trouveront dans votre jan intérieur, vous pourrez, en lançant vos dés, les faire sortir successivement du jeu. Le premier joueur ayant réussi à faire sortir tous ses pions du jeu aura gagné la partie.

En début de partie, chaque joueur lance un dé. Celui ayant obtenu le point le plus élevé commencera la partie en utilisant les chiffres obtenus avec ce lancé de dés. Si les deux joueurs tirent le même nombre, ils relancent les dés jusqu'à ce qu'ils obtiennent un résultat différent.

Par la suite, chaque adversaire, à son tour de jouer, lancera les dés puis déplacera ses pions en fonction des chiffres amenés par les dés. Le joueur peut au choix soit:

- Jouer ses dés séparément, à savoir avancer un pion avec le chiffre du premier dé et un autre avec celui du deuxième dé.
- Soit avancer un pion du nombre correspondant au premier dé, puis avancer ce même pion du nombre correspondant au deuxième dé.

Important: chacun des deux déplacements doit être légal.

Si un joueur tire un double, il doit effectuer 4 déplacements (exemple: si vous tirez 5.5, vous devez jouer 4 fois 5).

Un pion peut arriver sur une flèche vide ou occupée par un ou plusieurs pions de sa couleur. Il peut aussi arriver sur une flèche occupée par un seul pion adverse, alors appelé blot. Dans ce cas, le pion adverse est enlevé du tablier et posé sur la barre, c'est ce que l'on appelle "frapper un blot". Ce pion adverse devra repartir du jan intérieur adverse (à la flèche 24 pour les blancs et à la flèche 1 pour les noirs). Il peut arriver que les deux adversaires aient au même moment des pions sur la barre. Si un joueur a un ou plusieurs pions sur la barre, il doit tous les rentrer sur le tablier avant de déplacer un autre pion. Par ce fait, il se peut que le joueur soit obligé de passer un tour, s'il ne peut pas jouer les nombres obtenus.

Si une flèche est occupée par 2 pions adverses ou plus, ces pions sont protégés et ne peuvent pas être frappés. Il est donc important de "faire un point" en plaçant deux de vos pions ou plus sur une même flèche. Le nombre de pions pouvant être posés sur une même case est illimité, mais vous ne pourrez jamais poser un de vos pions sur une flèche occupée par plus de 2 pions ennemis.

Un joueur doit toujours, lorsque c'est possible, effectuer le coup complet avec ses pions. S'il ne peut jouer nul part le coup complet et s'il peut utiliser les deux chiffres tirés, il devra jouer seul le dé le plus élevé des deux.

Quand un joueur a amené ses 15 pions dans son jan intérieur, il lui faut ensuite les sortir du jeu pour gagner la partie. Ceci se fait en fonction des dés qu'il jette. Dans ce cas aussi, le joueur doit jouer le coup complet, si c'est possible; s'il tire un 5 et s'il n'a pas de pions sur la flèche 5, il ne pourra pas retirer un pion placé sur la flèche 4 si un de ses pions se trouve sur la case 6. Le pion se trouvant sur la flèche 6 doit être joué vers la flèche 1 en comptant 5. Cependant, s'il n'a pas de pions sur les cases 5 et 6, le chiffre 5 servira à sortir un pion se trouvant sur la flèche 4 et ainsi de suite.

Si un joueur est frappé par son adversaire pendant qu'il sort ses pions, il devra rentrer son pion dans le jeu et l'amener dans son jan intérieur avant de faire sortir d'autres pions.

Il existe trois sortes de gains:

- Partie simple: le perdant a réussi à sortir au moins un pion. Le gagnant remporte l'enjeu.
- Partie double ou Gammon: le perdant n'a pas réussi à sortir un seul pion. Le gagnant remporte le double de l'enjeu.
- Partie triple ou Backgammon: le perdant n'a pas sorti un seul pion et a au moins un pion sur la barre ou dans le jan intérieur de son adversaire. Le gagnant remporte le triple de l'enjeu.

Au Backgammon, les joueurs ont le droit de doubler les enjeux. Pour ce faire, on utilise un dé spécial appelé videau. Le videau possède 6 faces marquées 2, 4, 8, 16, 32, 64. En début de partie, le videau est placé sur la barre, entre les deux joueurs, la face 64 visible. Après le premier jet de dés, chaque joueur peut doubler l'enjeu à tout moment de la partie, mais cela, avant de lancer ses dés. Si l'un des joueurs décide de doubler, il tourne le videau, la face "2" visible et attend la réponse de son adversaire. Si ce dernier refuse, il perd la partie et les enjeux. S'il accepte, la partie continue et l'enjeu initial est doublé.

En contrepartie, le joueur ayant accepté le double, possède la maîtrise du videau (par la suite, lui et lui seul pourra éventuellement redoubler).

1.1 Le Pasch

Cette variation du backgammon est en tout point identique à une partie normale de backgammon à l'exception de l'utilisation du videau. Le tableau suivant montre différents coups doubles et explique comment les pions doivent être déplacés et, comme dans une partie ordinateur, 4 déplacements doivent être effectués si possible.

		Dé usé			
		1er déplacement	2ème dép.	3ème dép.	4ème dép.
Dés lancés					
1	1	1	1	6	6
2	2	2	2	5	5
3	3	3	3	4	4
4	4	3	3	4	4
5	5	2	2	5	5
6	6	1	1	6	6

Attention, les dés doivent être joués en ordre. Par exemple: double 2 sort mais passe. Double 5 semble possible mais pas permis. Le joueur doit obligatoirement effectuer 2-passe.

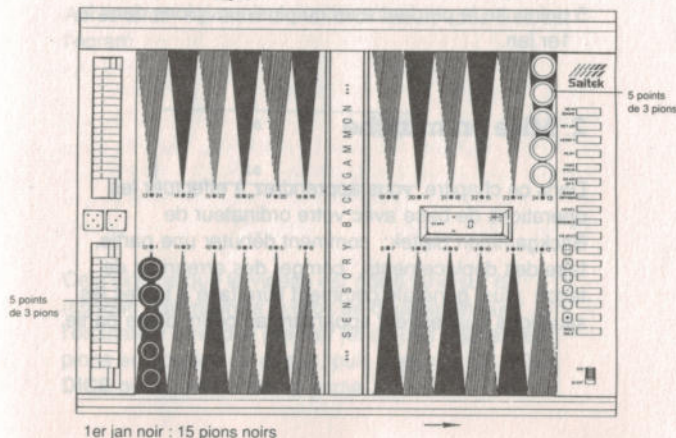
1.2 Jeu à 5 pions

C'est une petite variation de la partie jouée précédemment dans 1, mais on ne doit pas avoir plus de pions dans une flèche à la fin de son tour. Cependant, le joueur peut avoir momentanément plus de 5 pions dans une flèche quand il joue, mais ne doit pas en avoir plus de 5 à la fin de son tour.

1.3 Le Jacquet

Ce jeu est joué sur le tableau de backgammon et utilise les 30 pions, moitié d'une couleur moitié d'une autre (en général blanc et noir) mais il est très différent du backgammon ordinaire. Le plateau est divisé en 4 compartiments appelés jans. Le jan 1 est le compartiment d'où partiront les pions de chaque joueur. Le jan 2 est le compartiment placé à côté du 1er dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, le jan 3 est celui d'à côté toujours dans le même sens et le jan 4 est celui qui reste. Ce 4ème jan est celui d'où seront sortis les pions, exactement comme dans le backgammon.

Au début de la partie, les pions sont disposés de la façon suivante :



Dans le Jacquet les pions noirs et blancs se déplacent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Comme dans le backgammon, le but du jeu est d'amener tous les pions dans le 4ème jan correspondant à sa couleur. Ensuite il faut les sortir. Le gagnant sera celui qui les a tous sortis le premier.

En début de partie, chaque joueur jette un dé pour savoir qui commencera le premier. Celui qui aura obtenu le pion le plus élevé commencera la partie en utilisant les chiffres obtenus avec ce lancer de dés. Si les deux joueurs tirent le même nombre, ils relancent les dés jusqu'à ce qu'ils obtiennent un résultat différent. Ensuite, comme au backgammon, on ne fait pas la somme des 2 dés, chaque chiffre est pris individuellement. Si l'un des joueurs fait un double, c'est à dire les 2 dés ayant le même chiffre, il doit effectuer 4 déplacements.

L'un des pions de chaque joueur est appelé le Postillon. Il doit se déplacer de 1er au 4ème jan, c'est à dire faire un tour complet avant que les 14 autres appelés le Talon ne puissent à leur tour entrer en jeu.

En début de partie, pour éviter toute confusion, le Postillon est placé sur la point de la flèche qu'il occupe avant d'entrer dans le 4ème jan. Contrairement au backgammon, il n'y a ni frappé de blot, ni barre, ni videau. Un joueur doit toujours, lorsque c'est possible, effectuer le coup complet et s'il peut é utiliser les 2 chiffres tirés, il devra jouer seul le plus élevé des deux.

Vous pouvez bloquer votre adversaire en occupant une flèche avec un ou plusieurs pions. Si la flèche est déjà occupée par un pion, les pions adverses ne peuvent pas y entrer ni au cours d'un déplacement ni à la fin votre tour. C'est donc un avantage de bloquer votre adversaire en occupant plusieurs flèches consécutives.

Pendant il y a des règles à respecter:

- a) Vous ne pouvez pas bloquer votre adversaire dans votre 1er jan avec six pions consécutifs. Une à deux flèches doivent restées libres. Dans le jeu moderne 2 flèches doivent restées obligatoirement libres. Le nombre de flèches libres doit être fixé par les joueurs avant le début de la partie.
- b) Vous pouvez bloquer votre adversaire n'importe où ailleurs sur le plateau avec six pions consécutifs à condition que vous occupiez déjà les 2 dernières flèches dans votre 4ème jan.

Une fois que le joueur a amené ses 15 pions dans son 4ème jan, il peut commencer à les sortir. Ceci se fait en fonction des dés qu'il jette. Dans ce cas le joueur doit effectuer son coup complet si c'est possible. Les règles pour faire sortir les pions sont identiques à celles du backgammon.

Quand un pion est sorti, il est placé dans la case départ de l'adversaire si elle n'est pas occupée, pour la prochaine partie, quand les joueurs changent de couleur.

Le gagnant est celui qui sort tous ses pions le premier. Le gagnant gagne:

- 1 point si le perdant a sorti au moins un pion.
- 2 points si le perdant a tous ses pions dans le 4ème jan mais n'en a pas sorti un seul.
- 3 points si le perdant a un ou plusieurs pions dans le 3ème jan.
- 4 points si le perdant a un ou plusieurs pions dans le 2ème jan.
- 5 points se le perdant a un ou plusieurs pions dans le 1er jan.

2. Mise en marche

Dans ce chapitre, vous apprendrez à effectuer les opérations de base avec votre ordinateur de Backgammon Saitek: comment débiter une partie, faire des déplacements, corriger des erreurs et de façon plus générale comment faire face à toutes les situations qui peuvent apparaître au cours d'une partie.

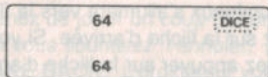
2.1 Les piles

Votre ordinateur fonctionne avec 4 piles standard AA ou AM3 ou R6. Installez les piles dans le compartiment situé au dos de l'appareil (c.f. Fig. 1), placez l'interrupteur sur la position **GO** et appuyez sur **NEW GAME**.

Votre ordinateur a une fonction spéciale qui lui permet de s'éteindre automatiquement. Si vous n'appuyez sur aucune touche pendant 10 minutes, votre ordinateur s'éteindra automatiquement. Placez l'interrupteur sur la position **GO** pour le mettre en marche.

2.2 Pour jouer contre l'ordinateur


Après avoir mis en marche l'ordinateur, vous lirez sur l'écran:



Cela signifie que le videau est positionné sur 64 (chaque adversaire a le droit de doubler) et que l'ordinateur attend le premier jet de dés. Placez les pions en position de départ, puis appuyez sur **ROLL DICE** pour commencer la partie.

Note: Si l'ordinateur a déjà été utilisé, il est possible que certaines fonctions soient mémorisées et donc, que vous ne puissiez pas faire une partie normale. Si vous voyez **PLAYERS** ou **MANUAL** sur l'écran, cela veut dire que l'ordinateur est programmé pour que deux joueurs humains s'affrontent (il ne jouera pas de coup lui-même) ou que les dés sont lancés manuellement. Dans la section 4.1, vous apprendrez à utiliser la fonction **GAME OPTION** pour choisir le type de jeu qui vous convient. Pour obtenir un type de jeu "normal", (à savoir humain contre ordinateur, jet de dés automatique, etc..) vous pouvez aussi procéder de la façon suivante: enlevez les piles de leurs compartiment durant 10 secondes. Cela aura pour effet de vider la mémoire permanente et de remettre à zéro toutes les options de jeu.

2.3 Début de la partie

Quand vous appuyez sur **ROLL DICE** en début de partie, l'ordinateur lancera un dé pour chaque camp. Le dé situé à la droite de l'écran a été lancé pour vous et, si c'est le plus élevé, c'est à vous de jouer en premier (un pion blanc s'affichera sur l'écran). Vous devez utiliser les deux nombres affichés. Si l'ordinateur remporte le premier jet de dés,  clignotera pour vous signaler qu'il est en train de réfléchir. Lorsqu'il vous aura donné sa réponse, jouez le premier coup avec les pions noirs (si les 2 dés, tirés au premier jet ont la même valeur, appuyez à nouveau sur **ROLL DICE**).

2.4 Pour jouer un coup

Pour faire un déplacement, appuyez sur la flèche où se trouve le pion que vous souhaitez déplacer (vous entendrez un bip sonore et une lumière située à l'extrémité de la flèche s'allumera); puis déplacez votre pion du nombre de flèches indiqué par un des dés et appuyez sur la flèche d'arrivée. Vous noterez que le dé venant d'être joué disparaîtra de l'écran LCD. Jouez le deuxième dé de la même façon pour achever votre coup complet.

Si vous avez tiré un double, la silhouette d'un deuxième dé apparaîtra derrière chacun des dés, pour vous rappeler que vous devez jouer en tout quatre fois. Vous verrez disparaître les silhouettes supplémentaires au fur et à mesure ou vous jouez.

2.5 Pour frapper un blot

Quand vous frappez un blot (c'est à dire quand vous arrivez sur une flèche occupée par un seul pion ennemi), après que vous ayez achevé votre coup, l'ordinateur vous rappellera d'enlever le pion du jan pour le placer sur la barre en émettant des bips sonores et en allumant la flèche où se trouve le pion frappé. Appuyez à nouveau sur la flèche où se trouve le pion frappé. Quatre lumières placées de part et d'autre de la barre s'allumeront indiquant que le pion doit être placé sur la barre (les pions noirs sur la partie supérieure et les blancs sur la partie inférieure). Placez le pion à sa place sur la barre en appuyant sur "black" pour un pion noir et "white" pour un blanc pour achever le coup.

2.6 Pour sortir un pion du tablier

Appuyez d'abord sur le pion devant être enlevé, puis sur **BEAR OFF**. Attention, vous n'avez pas le droit de commencer à sortir des pions avant d'avoir amené tous vos pions dans votre jan intérieur et, si c'est possible, vous devez jouer la totalité de votre coup.

*Si vous jouez au Jacquet, appuyez tout d'abord sur le pion devant être enlevé puis sur **BEAR OFF** et finalement appuyez sur le pion sur la flèche de départ de votre adversaire. Notez qu'au Jacquet tous les pions doivent se trouver dans le quatrième jan. Les règles du jeu pour faire sortir un pion du tablier sont identiques au jeu "normal" de Backgammon.*

2.7 Les coups de l'ordinateur

L'ordinateur signale ses coups en émettant un bip sonore et en allumant une lumière à la pointe d'une flèche. Appuyez sur cette flèche avec un pion. Une chaîne de points lumineux s'allumera vers la flèche d'arrivée. Appuyez sur la flèche d'arrivée. Si vous désirez, vous pouvez appuyer sur la flèche d'arrivée avant que la chaîne de points lumineux atteigne le point de destination.

L'ordinateur allumera les 4 lumières placées de part et d'autre de la barre pour vous signaler qu'il souhaite rentrer un pion de la barre.

Quand il voudra sortir un pion du tablier, il allumera toutes les lumières de son jan intérieur. Appuyez sur **BEAR OFF** pour indiquer à l'ordinateur que vous avez enlevé le pion.

*Si vous jouez au Jacquet, l'ordinateur allumera toutes les lumières du quatrième jan. Appuyez sur **BEAR OFF** pour indiquer à l'ordinateur que vous avez enlevé le pion ensuite avec votre pion appuyez sur la flèche de départ de votre adversaire (tel qu'indique la lumière).*

2.8 Pour corriger les erreurs

Si vous faites un coup illégal l'ordinateur émettra un bip sonore et refusera de le valider. Vous devez soit poser le pion sur une flèche légale, soit le remettre sur sa case de départ en appuyant sur cette dernière pour annuler le coup.

Si vous venez de jouer un coup (ou une partie de coup) et si vous souhaitez l'annuler, pressez la touche **TAKE BACK**. L'ordinateur vous aidera à revenir en arrière sur le coup complet et vous pourrez le jouer différemment (avec la fonction "jet de dés automatique", les dés réapparaîtront sur l'écran. Si vous avez choisi la fonction "jet de dés manuel", vous devrez les programmer à nouveau).

*Si vous appuyer sur **LEVEL**, vous ferez apparaître sur l'écran le niveau actuel. Continuez d'appuyer sur **LEVEL** jusqu'à ce que le niveau choisi s'affiche. Pour continuer la partie pressez **ROLL DICE**.*

2.9 Passe

L'ordinateur saura immédiatement si un des joueurs n'est pas en mesure de jouer son jet de dés (ou une partie de celui-ci). Dans ce cas, il affichera sur l'écran **PASS**. Appuyez sur **ROLL DICE** pour continuer la partie.

2.10 Pour doubler

Quand l'ordinateur souhaite doubler, vous entendrez une série de bips et vous verrez sur l'écran le chiffre des enjeux doublés qui clignote. Vous pouvez accepter en pressant **DOUBLE/ACCEPT** pour continuer la partie, ou refuser en appuyant sur **REJECT**. Si c'est vous qui souhaitez doubler, à votre tour de jouer, appuyez sur **DOUBLE/ACCEPT** au lieu de **ROLL DICE**. Si il accepte, il effectuera un jet de dés et la partie continuera; dans le cas contraire, il refusera en arrêtant la partie et en vous accordant les enjeux.

Quand le double a été accepté, l'écran présentera la valeur actuelle du videau pour le camp ayant le droit de doubler (le videau sera vers le haut de l'écran si ce sont les blancs qui ont doublé en dernier et vers le bas si ce sont les noirs).

N'oubliez pas qu'il est impossible de doubler au Jacquet.

Pour une partie "normal" de Backgammon

2.4 Pour jouer un coup

2.11 Le score en fin d'une partie

A la fin d'une partie, vous entendrez le bip signifiant le gain ou la perte de la partie et l'ordinateur affichera le score cumulé des parties jouées jusqu'à présent. Par conséquent, si vous menez de 4 points et si l'ordinateur gagne la partie, le score sera de 3 points. L'indicateur Blancs/Noirs définira le camp qui mène.

Notez que dans le cas d'un Gammon (votre adversaire n'a pas sorti un seul pion) l'enjeu est doublé, et dans le cas d'un Backgammon (votre adversaire a encore un ou plusieurs pions dans votre jeu intérieur ou sur la barre) l'enjeu est triplé.

Si vous jouez au Jacquet le score est différent. Le gagnant a :

- 1 point si le perdant a déjà enlevé au moins un pion
- 2 points si le perdant a tous les pions dans le quatrième jeu mais aucun n'est enlevé
- 3 points si le perdant a un pion ou plus dans le troisième jeu
- 4 points si le perdant a un pion ou plus dans le deuxième jeu
- 5 points si le perdant a un pion ou plus dans le premier jeu

2.5 Pour sortir un pion du tablier

2.12 Nouvelle partie

Après avoir achevé une partie, vous pouvez remettre votre ordinateur en position de départ en appuyant sur **NEW GAME**. Si vous voulez effacer le score, (repartir à 0), appuyez sur **REJECT** et ensuite **NEW GAME**. Sinon, pressez **ROLL DICE**, le score actuel sera conservé pour la prochaine partie.

2.13 Interruption d'une partie

Si vous devez interrompre une partie, mettez l'interrupteur marche/arrêt sur la position **STOP**. La dernière position et toutes les informations de la partie seront conservées en mémoire et disponibles au moment où vous souhaitez reprendre la partie à partir de la position où vous vous étiez arrêté. Vous pouvez interrompre la partie uniquement à votre tour de jouer. Vous conserverez donc les piles.

3. Niveaux de jeu

Votre Saitek Sensory Backgammon possède 9 niveaux de jeu qui peuvent être sélectionnés à votre tour de jouer, et ceci, même au cours d'une partie. Ils vous offrent différents styles et forces de jeu. Vous trouverez ci-dessous le descriptif des caractéristiques de chaque niveau:

- Niveau 1 Niveau plaisant et spécial pour partie super agressive. Si possible, l'ordinateur va toujours capturer un pion.
- Niveau 2 Niveau handicap. L'ordinateur va essayer de barrer son adversaire sans être trop prudent.
- Niveau 3 Niveau handicap. L'ordinateur fera attention de perdre le moins possible de pions.
- Niveau 4-8 L'ordinateur peut choisir de jouer avec une stratégie plus défensive ou plus agressive.
- Niveau 9 Meilleure stratégie de tous les niveaux.

3.1 Comment changer de niveaux

Si vous appuyez sur **LEVEL**, vous ferez apparaître sur l'écran le niveau actuel. Continuez d'appuyer sur **LEVEL** jusqu'à ce que le niveau choisi s'affiche. Pour continuer la partie pressez **ROLL DICE**.

4. Caractéristiques spéciales

Ce que vous avez appris jusqu'à présent est suffisant pour vous apporter de nombreuses heures de plaisir avec votre Saitek Sensory Backgammon. Vous pouvez jouer des parties contre l'ordinateur, corriger vos erreurs et choisir le niveau et le style de jeu qui s'adapte à vos besoins. Mais il existe d'autres caractéristiques intéressantes qui rendent votre ordinateur encore plus agréable. Ce chapitre décrit individuellement chacune de ces caractéristiques.

4.1 Options de jeu

Avant de commencer une nouvelle partie, vous pouvez choisir certaines options de jeu en utilisant la touche **GAME OPTION** et en appuyant sur **REJECT** pour sélectionner chaque option. Les options disponibles sont les suivantes:

A. Appuyez sur **GAME OPTION**

L'écran affiche **50** (son branché)

Pour sons sonores normaux

Appuyez sur **REJECT**

L'écran affiche **n5** (nul son; coupé)

Pour une partie sans son sonore

B. Appuyez sur **GAME OPTION**

L'écran affiche **no** (normal)

Pour une partie "normal" de Backgammon

Appuyez sur **REJECT**

L'écran affiche **JR** (JACQUET)

Pour une partie au Jacquet*

Appuyez sur **REJECT**

L'écran affiche **PR** (PASCH)

Pour une partie de Backgammon en suivant les règles du jet des dés Pasch (voir 1.1)

Appuyez sur **REJECT**

L'écran affiche **5-** (5-pions)

Pour une partie de Backgammon en suivant la règle des 5 pions (voir 1.2)

*Appuyez sur **GAME OPTION**

après avoir choisi l'option Jacquet,

l'écran affiche **JF**

Pour mettre à 1 le nombre de points gratuits qui doit être dans le premier jan de chaque joueur.

Appuyez sur **REJECT**

L'écran affiche **2F**

Pour mettre à 2 le nombre de points gratuits dans le premier jan de chaque joueur

C. Appuyez sur **GAME OPTION**

L'écran affiche **1PL** (1 joueur)

Un joueur contre l'ordinateur

Appuyez sur **REJECT**

L'écran affiche **2PLAYERS**

Deux joueurs jouant l'un contre l'autre

D. Appuyez sur **GAME OPTION**

L'écran affiche **RU** (automatique)

Pour jet de dés automatique (l'ordinateur fait apparaître le résultat du jet des dés)

Appuyez sur **REJECT**

L'écran affiche **MANUAL**

Pour jet de dés manuel (le joueur jette les dés, programme les nombres et presse sur **ROLL DICE**)

E. Appuyez sur **GAME OPTION**

L'écran affiche **C**

direction normal de jeu. Les jans intérieurs se trouvant à votre droite : (les blancs se déplaçant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, du haut vers le bas)


Si vous jouez au Jacquet, l'affiche **C**

signifie que les blancs se déplacent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre du haut vers le bas du tablier.


Appuyez sur **REJECT**

L'écran affiche 


Pour direction de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre, les jans intérieurs à votre gauche : (les blancs se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre du haut vers le bas)

Si vous jouez au Jacquet, l'affiche  indique que les blancs se déplacent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre du bas vers le haut du tablier

F. Appuyez sur **GAME OPTION**

L'écran affiche  (doubler) signifiant que vous pouvez doubler au cours de la partie











Appuyez sur **REJECT**

L'écran affiche  (1 point) vous ne pouvez pas doubler et le gain de la partie vaut 1 point


Vous trouverez ci-dessous un sommaire de différentes options de jeu :

OPTIONS

AFFICHAGE

- A. Son branché / coupé  ou 
- B. Partie "normal", JACQUET, no ou JA
les dés PASCH, règle des 5 pions PA ou 5-
1 ou 2 points gratuits (Jacquet) 1F ou 2F
- C. 1 ou 2 joueurs  ou 
- D. Jet de dés automatique ou manuel  ou 
- E. Direction de jeu  ou 
- F. Doubler ou 1 point  ou 
(pas disponible au Jacquet)

4.2 Mode 2 joueurs

Vous n'êtes pas obligés de toujours jouer contre l'ordinateur, vous pouvez aussi l'utiliser pour arbitrer des parties entre 2 joueurs humains. Choisissez l'option  comme décrit dans la section précédente et jouez sur le tablier de l'ordinateur. Entrez les coups de la même façon que lors d'une partie contre l'ordinateur. Il effectuera les jets de dés à votre place (en option Jet de Dés Auto), conservera en mémoire le score et vous pouvez être certain que les 2 joueurs ne pourront pas faire des coups illégaux.

4.3 Mode jet de dés manuel

Il peut parfois vous sembler que l'ordinateur triche, en manipulant les jets de dés automatiques. Cet effet n'est pas fondé; votre ordinateur sensitif de Backgammon Saitek possède un algorithme très élaboré permettant d'obtenir des jets de dés de façon totalement aléatoires. Ceci a été vérifié mathématiquement. Cependant, si cela peut vous rassurer, vous pouvez utiliser le jeu de dés fourni avec votre appareil et programmer les résultats obtenus avec les jets de dés manuels. Pour ce faire, sélectionnez l'option de jeu **MANUAL** comme décrit au paragraphe 4.1 et enregistrez les résultats obtenus en utilisant les touches marquées de 1 à 6. Puis, appuyez sur **ROLL DICE** après avoir enregistré les 2 chiffres.

4.4 Changement de côté - conseils donnés par l'ordinateur

Quand vous jouez contre l'ordinateur, vous pouvez changer de côté à tout moment en appuyant sur **PLAY** au lieu de faire un coup. C'est aussi un excellent moyen d'obtenir un conseil de l'ordinateur. Si vous ne savez pas quoi jouer, appuyez sur **PLAY**, l'ordinateur jouera à votre place. Après le jet de dés suivant, appuyez sur **PLAY** si vous souhaitez revenir à votre couleur initiale.

Si vous pressez **ROLL DICE** et **PLAY** après chaque coup, l'ordinateur jouera toute la partie contre lui-même.

4.5 Vérification de la position des pièces sur le tablier

Si vous avez mélangé des pions ou si pour une toute autre raison, vous estimez que la position n'est pas correcte, vous pouvez toujours demander à l'ordinateur de vous montrer la position exacte des pions sur le tablier. Appuyez de façon répétitive sur **VERIFY**. A chaque pression, l'ordinateur allumera une lumière située sur une flèche et au même moment le nombre de pions sur cette flèche s'affichera sur l'écran. Vous connaîtrez la couleur des pions en écoutant les bips émis par l'ordinateur (aigu:blanc, grave:noir) et en consultant l'écran.

Quand vous aurez fini la vérification, appuyez sur n'importe quelle touche pour revenir au jeu normal.

4.6 Modification de la position sur le tablier

Il peut vous arriver d'avoir envie de faire des expériences avec votre ordinateur et donc d'avoir besoin de modifier la position. Pour ce faire, vous devez appuyer sur la touche **SET UP**. Vous lirez sur l'écran "SET UP". Vous pouvez choisir entre deux options (en utilisant **REJECT** pour passer de l'une à l'autre):

nc

pour multi-déplacements et

cr

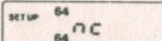
pour effacer tous les pions de la mémoire.

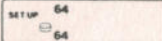
Comme nous avons simplement besoin de modifier la position, nous choisirons **nc** et nous confirmerons ce choix en pressant à nouveau **SET UP**.

A présent vous verrez "SET UP" et un pion blanc sur l'écran. Cela signifie que vous pouvez changer la position des pions blancs. Pour ce faire, appuyez sur la case où se trouve le pion blanc que vous souhaitez bouger, placez-le sur sa nouvelle flèche en appuyant sur cette dernière; procédez de la même façon si vous voulez déplacer d'autres pions blancs. Vous pouvez les déplacer dans toutes les directions, mais vous ne pourrez pas les placer sur une flèche occupée par un pion adverse.

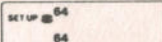
Après avoir déplacé le dernier pion blanc, appuyez sur **SET UP**. Vous verrez sur l'écran SET UP et un pion noir. A présent vous pouvez modifier la position des pions noirs. Après avoir achevé cette opération, pressez à nouveau sur **SET UP** et utilisez **REJECT** pour choisir entre **PL** (le joueur joue en premier) et **CO** (l'ordinateur joue en premier). Appuyez encore sur **SET UP** pour quitter le mode set up. Vous pouvez commencer la partie en appuyant sur **ROLL DICE**.

Voici un sommaire de la façon de procéder:

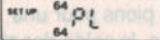
Appuyez sur **SET UP** Sur l'écran: 

Appuyez sur **SET UP** Sur l'écran: 


Déplacez les pions blancs.

Appuyez sur **SET UP** Sur l'écran: 

Déplacez les pions noirs.

Appuyez sur **SET UP** Sur l'écran: 

Utilisez **REJECT** pour définir si c'est le joueur **PL** ou l'ordinateur **CO** qui joue en premier.

Appuyez sur **SET UP** Sur l'écran: 

Appuyez sur **ROLL DICE** pour débiter la partie.

4.7 Pour mettre en place une position spéciale

Si vous voulez mettre en place une position complètement différente, il est préférable d'utiliser l'option "clear board". Appuyez sur **SET UP**, quand vous verrez **nc** sur l'écran, pressez **REJECT** pour sélectionner **cr**. Appuyez encore sur **SET UP** pour confirmer votre choix. Vous verrez sur l'écran **SET UP** et un pion blanc, indiquant que l'ordinateur est prêt à positionner des pions blancs.

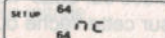
Placez un pion blanc sur une flèche (ou la barre) et appuyez sur cette dernière. Vous verrez apparaître le chiffre 1 sur l'écran, signalant qu'un pion blanc a été placé sur cette flèche. Placez d'autres pions blancs sur cette flèche ou d'autres flèches. Après avoir positionné tous les pions blancs, appuyez sur **SET UP** pour positionner les pions noirs. Placez les pions noirs de la même façon.

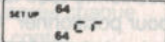
Vous ne pourrez pas enregistrer plus de 15 pions pour chaque couleur. Si vous mémorisez moins de 15 pions pour une couleur, l'ordinateur estimera que le solde des pions a été sorti du tablier.

Nous allons vous donner une astuce pour rendre l'opération plus facile: Si vous désirez placer plusieurs pions sur une même flèche, pressez une fois sur la flèche puis utilisez les touches marquées 1 à 6 pour ajouter d'autres pions (ex. pressez la touche 3 pour ajouter 3 pions sur cette flèche, sans appuyer à chaque fois sur la flèche). Si vous avez enregistré trop de pions sur une flèche, appuyez sur la touche dés marquée 1, jusqu'à ce que l'écran affiche le nombre correct.

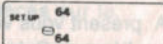
Après avoir fini de placer les pions pour les deux couleurs, appuyez sur **SET UP**. Comme décrit dans la section précédente, l'ordinateur vous demandera si c'est le joueur ou l'ordinateur qui doit jouer en premier **PL** ou **CO**. Utilisez **REJECT** pour choisir une de ces deux options et pressez **SET UP** pour revenir au mode de jeu normal.

Voici le résumé de la procédure totale:

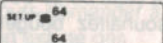
Appuyez sur **SET UP** Sur l'écran: 

Appuyez sur **REJECT** Sur l'écran: 

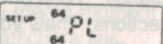
(tous les pions sont effacés de la mémoire)

Appuyez sur **SET UP** Sur l'écran: 

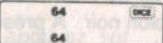
Placez les pions blancs

Appuyez sur **SET UP** Sur l'écran: 

Placez les pions noirs

Appuyez sur **SET UP** Sur l'écran: 

Utilisez **REJECT** pour décider si c'est le joueur **PL** ou l'ordinateur **CO** qui joue en premier.

Appuyez sur **SET UP** Sur l'écran: 

Appuyez sur **ROLL DICE** pour débiter la partie.

5. Points techniques

5.1 Changement de piles

Des piles usées devront être remplacées rapidement car elles peuvent couler et donc abîmer votre ordinateur. Enlevez toujours les piles si vous pensez ne pas utiliser votre appareil pendant un certain temps.

5.2 Soins et entretien

Votre ordinateur Saitek Sensory Backgammon est un instrument de précision électronique; il ne doit donc pas subir de chocs ou être soumis à des températures extrêmes ou à l'humidité. N'utilisez pas de produits chimiques, car ils pourraient endommager le plastique.

5.3 Spécifications techniques

Programme mémoire	: 10 Kbytes
Ecran LCD	: 48 segments
Lumières LED	: 24 lumières sur le tablier
Touches	: 17
Son	: Piézo-électrique
Consommation	: 90 mW (max.)
Piles	: 4 AA/AM3/R6
Dimensions	: 360 x 270 x 27 mm
Poids	: 900 grammes (sans piles)
Accessoires	: 17 pions magnétiques blancs 17 pions magnétiques noirs 2 dés 1 housse

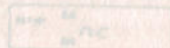
Saitek se réserve le droit d'apporter toutes modifications pouvant améliorer son produit sans notice préalable.

6. Guide en cas de pannes

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	QUE DEVEZ-VOUS FAIRE
1. L'appareil ne s'allume pas	Piles faibles ou usées	Changez les piles
	Piles mal positionnées	Voir Fig. 1
	Mauvais contact du connecteur de piles	Contrôler le connecteur de piles
2. Mauvais affichage sur l'écran	Piles usées	Changez les piles
	Si le problème persiste	Consultez le Centre de Service Après Vente
3. Segments sur l'écran pâlisent	Piles usées	Changez les piles
4. Pas de réponse ou réponse incorrecte	Piles usées	Changez les piles
	Décharge electrostatique	Enlevez les piles durant 10 secondes, puis remettez les
	Si le problème persiste	Consultez le Centre de Service Après Vente

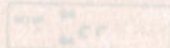
Appuyez sur SET UP

Sur l'écran:



Appuyez sur REJECT

Sur l'écran:



(tous les points sont effacés de la mémoire)

Inhoudsopgave

Toetsen, Lampjes en Speelmateriaal

Inleiding

1. Backgammon - de spelregels

- 1.1 Het Pasch spel
- 1.2 Het spel mets 5 stenen
- 1.3 Jacquet

2. Backgammon spelen met de Saitek computer

- 2.1 Batterijen
- 2.2 Tegen de computer spelen
- 2.3 Het spel beginnen
- 2.4 Zetten
- 2.5 Een steen slaan
- 2.6 Uitspelen
- 2.7 Zetten van de computer uitvoeren
- 2.8 Fouten herstellen
- 2.9 Passen
- 2.10 De inzet verdubbelen
- 2.11 Het einde van het spel
- 2.12 Een nieuw spel beginnen
- 2.13 Een spel onderbreken

3. Spelniveaus

- 3.1 Een ander spelniveau kiezen

4. Speciale functies en mogelijkheden

- 4.1 Spelvarianten
- 4.2 Twee spelers
- 4.3 Zelf met de dobbelstenen gooien
- 4.4 Van plaats wisselen - advies vragen aan de computer
- 4.5 Een stelling controleren
- 4.6 Een stelling veranderen
- 4.7 Een volledig nieuwe stelling opzetten

5. Enkele technische gegevens

- 5.1 De batterijen vervangen
- 5.2 Verzorging en onderhoud
- 5.3 Technische specificaties

6. Leidraad voor problemen

Toetsen, Lampjes en Speelmateriaal

TOETSEN

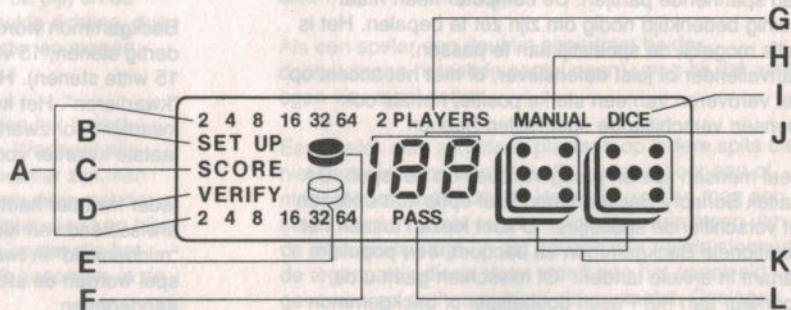
- | | CAUSES POSSIBLES | QUE DEVEZ-VOUS FAIRE |
|-----------------------|---|--|
| 1. NEW GAME | Hiermee begint u een nieuw spel | Backgammon met 5 stenen
C. 1 of 2 spelers |
| 2. SET UP | Hiermee kunt u een nieuwe stelling opzetten | D. Dobbelstenen gooien met de hand of d.m.v. de computer
E. Speelrichting
F. Verdubbeling inzet wel of niet toegestaan |
| 3. VERIFY | Druk hierop om te controleren of de juiste stelling op het bord staat | |
| 4. PLAY | Hiermee kunt u "van plaats wisselen" met de computer | 8. LEVEL |
| 5. TAKE BACK | Druk hierop om de laatste zet van de speler terug te nemen en een andere zet te doen. | 9. DOUBLE/ACCEPT |
| 6. BEAR OFF | Toets voor het uitspelen, d.w.z. het verwijderen van een steen uit het laatste kwartier | 10. REJECT |
| 7. GAME OPTION | Wordt gebruikt in combinatie met REJECT voor het kiezen van de volgende spelvarianten:
A. Geluid aan/uit
B. Normaal spel, Jacquet spel (1 of 2 gratis punten), Pasch dobbelstenen gooien, | 11. Toetsen voor invoer worp |
| | | 12. ROLL DICE |
| | | 13. GO/STOP |

LAMPJES EN SPEELMATERIAAL

14. Opbergrek voor 15 zwarte stenen
15. Lampjes op spitsen voor het aangeven van de zetten van de computer
16. Dobbelstenen
17. LCD-display voor verdubbelingsblokje, status van het spel, score, enz.
18. Speelbord
19. Opbergrek voor 15 witte stenen
20. Batterijvak (aan de onderkant van het apparaat)

LCD Display

- A. Waarde van de verdubbelingsblokje voor beide partijen
- B. Stelling opzetten
- C. Totaalscore
- D. Stelling controleren
- E. Wit
- F. Zwart
- G. Twee spelers (in het andere geval speelt u tegen de computer)
- H. Dobbelstenen gooien met de hand
- I. Knippersignaal voor worp met dobbelstenen (Roll dice)
- J. Display van score, controle en diverse meldingen
- K. Dobbelstenen
- L. Pas (geen geoorloofde zet)



Inleiding

Backgammon is een heel oud spel: duizenden jaren geleden werd het al gespeeld. In al die tijd heeft het niet aan populariteit ingeboet - integendeel, samen met schaken is het op dit moment het populairste bordspel ter wereld.

Hoewel Backgammon wordt gespeeld met dobbelstenen, komt het ook aan op vaardigheid en inzicht. Een goede speler kan een beginner gemakkelijk verslaan, doordat hij meer inzicht heeft in de kansberekening. Maar soms is het mogelijk een expert de pas af te snijden door een gelukkige worp, zodat ook een speler met weinig ervaring niet geheel kansloos is.

De Saitek Sensory Backgammon computer kent alle regels van het spel en beheerst de strategische mogelijkheden tot in details, zodat u verzekerd bent van spannende partijen. De computer heeft maar weinig bedenktijd nodig om zijn zet te bepalen. Het is zelfs mogelijk de speelstijl aan te passen: aanvallender of juist defensiever, of met het accent op het veroveren van een sterke positie, net als ook mensen verschillende speelstijlen hebben.

Veel mensen spelen graag variaties op het spel. De Saitek Sensory Backgammon spel-optie laat u kiezen uit verschillende spelletjes. U kunt kiezen tussen het traditionele Backgammon en Jacquet, een populaire variant in enkele landen. Of misschien geeft u de voorkeur aan het Pasch dobbelspel of backgammon

met 5 stenen. U kunt kiezen of u met of zonder verdubbeling van inzet wilt spelen, en of u het laatste kwartier links of rechts wilt hebben. En natuurlijk kan de computer u op ieder gewenst ogenblik advies geven voor uw volgende zet.

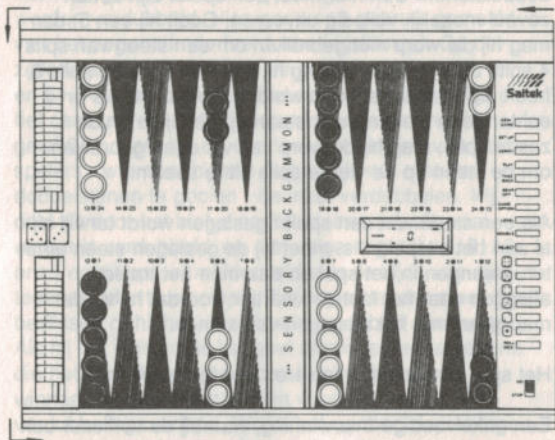
De Saitek computer is uitgerust met de meest geavanceerde elektronische onderdelen en verbruikt heel weinig stroom. Het gevoelige speelbord registreert al uw zetten en dankzij het permanente geheugen kunt u een partij altijd onderbreken om het op een later tijdstip voort te zetten.

Wij wensen u vele uren speelplezier met uw Saitek Sensory Backgammon computer.

1. Backgammon - de spelregels

Backgammon wordt gespeeld op een speelbord met dertig stenen, 15 van een kleur (meestal 15 zwarte en 15 witte stenen). Het speelbord is verdeeld in vier "kwartieren". Het kwartier rechtsboven is het laatste kwartier voor zwart, en het kwartier rechtsonder is het laatste kwartier voor wit.

Ieder kwartier heeft zes "spitsen" of "tongen", die afwisselend van kleur zijn. Het bord wordt door een "middenveld" in tweeën gedeeld. Aan Het begin van het spel worden de stenen opgesteld zoals hieronder is aangegeven:



De witte stenen worden tegen de wijzers van de klok in verplaatst (zoals aangegeven door de pijl) en de zwarte stenen gaan in tegenovergestelde richting, dus met de wijzers van de klok mee. De stenen mogen nooit achteruit worden gezet.

Het doel van het spel is met alle stenen het traject naar het laatste kwartier af te leggen. Wanneer alle stenen van een kleur in het laatste kwartier zijn, kan de speler met het "uitspelen" beginnen: door met de dobbelstenen het juiste aantal ogen te gooien kan hij stenen van het speelbord nemen. De speler die het eerst al zijn stenen van het bord heeft genomen, is de winnaar.

Aan het begin van het spel gooit iedere speler met een dobbelsteen om te beslissen wie het spel opent. De speler die het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen. Bij zijn eerst zet gebruikt hij het aantal ogen van elk van beide dobbelstenen. Gooien de spelers een gelijk aantal ogen, dan wordt er opnieuw gegooid, net zolang tot elk van de spelers een verschillend aantal ogen gooit.

Vervolgens gooit elke speler bij iedere beurt steeds met twee dobbelstenen. Hij doet bij elke beurt ook twee zetten, overeenkomstig het aantal ogen dat hij met elke dobbelsteen heeft gegooid. De ogen van de beide dobbelstenen mogen niet als som worden beschouwd: als een speler een 4 en een 3 gooit, mag hij met een steen vier spitsen en met een andere steen drie spitsen verder, of met dezelfde steen vier en vervolgens drie spitsen vooruit (in dit geval moet ook de eerste zet van vier een geoorloofde zet zijn). Andere combinaties, bijvoorbeeld twee met de ene en vijf met de andere steen, zijn niet toegestaan.

Als een speler een doublet gooit (met beide dobbelstenen hetzelfde aantal ogen), mag hij dat aantal ogen vier maal zetten.

Een speler mag zijn steen plaatsen op iedere spits die niet bezet is of op een spits die bezet is door een of meer stenen van dezelfde kleur. Bovendien mag een steen worden gezet op een spits waar een steen van de tegenpartij staat. In dat geval "slaat" hij de steen van de tegenpartij: diens steen wordt van het speelveld genomen en op het middenveld geplaatst. Geslagen

stenen moeten de weg over het bord opnieuw afleggen, te beginnen bij het eerste kwartier van de betreffende kleur (nummer 24 voor wit, nummer 1 voor zwart). Het is mogelijk dat beide spelers tegelijkertijd stenen op het middenveld hebben staan. Als een speler een of meer stenen op het middenveld heeft staan, moet hij deze eerst allemaal weer in het spel brengen voor hij met een van de andere stenen mag zetten. Hierdoor kan er een situatie ontstaan waarin niet alle worpen van de dobbelstenen kunnen worden benut.

Als een spits bezet wordt door twee of meer stenen van de tegenpartij, vormen deze stenen een zogenaamde "boei". Stenen die een boei vormen kunnen niet worden geslagen en blokkeren de spits die zij bezetten. U mag zoveel stenen als u wilt plaatsen op een lege spits of een spits die u zelf bezet houdt, maar u mag nooit naar een spits gaan waar uw tegenstander twee of meer stenen heeft staan.

Iedere speler is verplicht zijn zetten geheel uit te voeren, dat wil zeggen dat hij als het aantal gegooiden ogen vooruit moet gaan, wanneer dat op enigerlei wijze mogelijk is. Indien het alleen mogelijk is een van beide zetten uit te voeren, moet de speler, als dat kan, de zet behorende bij de hoogste worp uitvoeren.

Als een speler alle 15 stenen in het laatste kwartier heeft gebracht, kan hij beginnen met het "uitspelen" van zijn stenen. Dit gebeurt door te gooien met de

dobbelstenen. Ook hier moet een speler zijn zetten zoveel mogelijk volledig uitvoeren. Gooit hij een 5, dan mag hij die worp niet gebruiken om een steen van spits 4 spits uit te spelen, zolang hij nog een spits op spits 6 heeft die naar spits 1 kan worden verplaatst. Als er echter geen stenen meer staan op de vijfde en de zesde spits, mag hij de worp van vijf ogen gebruiken om de steen op de vierde spits uit te spelen.

Als een steen van een speler geslagen wordt terwijl hij al aan het uitspelen is, moet hij de geslagen steen eerst terugbrengen in het spel en daarmee het traject afleggen naar het laatste kwartier, voordat hij verder mag gaan met het uitspelen van stenen.

Het spel kan op drie manieren worden gewonnen:

Een enkelvoudige overwinning, waarbij de verliezer ook al een of meer stenen heeft uitgespeeld. Als er om inzet wordt gespeeld, wordt de enkelvoudige inzet gewonnen.

Een dubbele overwinning ("gammon"), waarbij de verliezer geen enkele steen heeft kunnen uitspelen. Als er om inzet wordt gespeeld, wordt twee maal de inzet gewonnen.

Een drievoudige overwinning ("backgammon") als de verliezer nog geen enkele steen heeft uitgespeeld en er zich bovendien nog ten minste een steen op het middenveld of in zijn eerste kwartier bevindt. Als er om inzet wordt gespeeld, wordt drie maal de inzet gewonnen.

Normaal gesproken kan bij backgammon de inzet worden verdubbeld. Hiervoor wordt gebruik gemaakt van het zogenaamde "verdubbelingsblokje". Op de zijden van dit blokje staan de getallen 2, 4, 8, 16, 32 en 64. Aan het begin van het spel wordt het blokje in het centrum van het middenveld geplaatst met het getal 64 boven. Na de eerste worp mag elk van beide spelers - wanneer hij aan de beurt is om met de dobbelstenen te gooien - de inzet verdubbelen. Hij doet dit door het blokje op 2 te zetten (of, als er al eerder is verdubbeld, op een volgend getal - 4, 8, 16, enz.) en dit op het middenveld aan de zijde van zijn tegenstander te plaatsen. Zijn tegenstander moet dan beslissen of hij het verdubbelingsaanbod aanneemt. Als hij het weigert, is het spel afgelopen en is degene die het verdubbelingsaanbod heeft gedaan, de winnaar; hij wint de inzet van voor zijn verdubbelingsaanbod. Wordt het aanbod daarentegen aangenomen, dan gaat het spel verder om de dubbele inzet.

Nadat een verdubbelingsaanbod is aangenomen, krijgt degene die dat aanbod heeft aangenomen de "controle" over het verdubbelingsblokje, dat wil zeggen dat alleen hij het recht heeft het volgende verdubbelingsaanbod te doen.

1.1 Het Pasch spel

Deze variant van het backgammon spel is identiek aan het gewone spel behalve op de manier waarop de verdubbeling van de dobbelstenen plaatsvindt. De onderstaande tabel laat verschillende dubbele dobbelstenen zien en hoe de stenen verplaatst dienen te worden, en, zoals bij gewoon backgammon, vier zetten moeten gedaan worden als dat kan.

Dobbelsteen gegooid		Steen gebruikt			
		eerste zet	tweede zet	derde zet	vierde zet
1	1	1	1	6	6
2	2	2	2	5	5
3	3	3	3	4	4
4	4	3	3	4	4
5	5	2	2	5	5
6	6	1	1	6	6

N.B. De dobbelstenen moeten in de juiste volgorde gebruikt worden.

Voorbeeld:

een dubbele 2 wordt gegooid.

Nu 2 - overslaan - 5 - 5 schijnt mogelijk te zijn, maar is niet toegestaan.

De speler moet 2 verplaatsen - beurt overslaan.

1.2 Het spel met 5 stenen

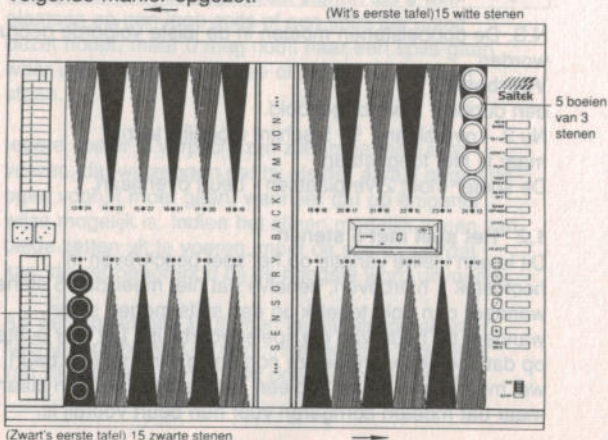
Dit is een kleine variatie op het spel beschreven in hoofdstuk 1 hierboven, behalve dat niet meer dan 5 stenen, wanneer dan ook, tegelijk op een spits mogen staan, wanneer de beurt van die speler voorbij is. Let u er echter op dat spelers, wanneer ze nog bezig zijn met hun beurt, wel meer dan 5 stenen op een spits mogen hebben staan, maar dat moeten corrigeren voor hun beurt voorbij is.

1.3 Jacquet

Hoe wel dit spel op het backgammon bord wordt gespeeld en 30 stenen gebruikt, de helft de ene kleur, de helft de andere (gewoonlijk zwart en wit), is het verschillend op vele manieren van het gewone backgammon.

Het bord is verdeeld in 4 kwartieren, die in dit geval tafels worden genoemd. De eerste tafel van elke tegenstander is de tafel, waar van daan al zijn stenen beginnen te spelen. De tweede tafel is het volgende kwartier, de derde tafel het kwartier daarna en de vierde tafel het laatste kwartier. Deze vierde tafel is de tafel waar de stenen van het bord of komen, op een gelijksoortige manier als in het gewone backgammon.

Wanneer het spel begint, worden de stenen op de volgende manier opgezet:



Bij Jacquet spelen zowel zwart als wit tegen de klok in.

Netals bij backgammon, is het doel van het spel je stenen het bord rond te spelen totdat je ze naar de vierde tafel brengt. Daarna kun je ze "uitspelen". De speler die ze het eerste uitgespeeld heeft, wint.

Wanneer het spel begint, gooit elke speler een dobbelsteen om te beslissen wie het eerst speelt. Degene die gebruikt het hoogst gooit doet de eerste zet, en daar bij het aantal ogen van beide dobbelstenen. Als beide spelers het zelfde gooien, gaan ze door met gooien tot het verschillend is. Net als bij gewoon backgammon, worden de ogen afzonderlijk geteld (voor elke dobbelsteen), niet samen. Als een speler dubbel gooit (beide dobbelstenen laten hetzelfde nummer zien), dan verplaatst hij dat aantal ogen vier keer.

Een van de stenen van elke speler wordt de Postillon ("Le Postillon") genoemd, en moet van de eerste tafel naar de vierde tafel reizen, voor de overgebleven 14 stenen, die tezamen de Talon ("Le Talon") worden genoemd, in het spel kunnen worden gebracht.

Wanneer het spel begint, om ver warring te voor komen, wordt de Postillon op het uiteinde van de spits gezet dat hij bezet tot hij de vierde tafel binnen gaat. In Jacquet, in tegenstelling tot gewoon backgammon, wordt er geen steen geslagen, er is geen middenveld en geen "boei". Een speler moet altijd zijn zet volledig uitvoeren, moet alle ogen van beide dobbelstenen spelen, als zijn stenen dat kunnen waar dan ook op het bord. Als hij er maar één kan verplaatsen (maar in geen geval het

tweede aantal ogen kan spelen) dan moet hij het grootste aantal ogen op het bord uitvoeren.

U kunt uw tegenstander blokkeren door eenvoudig een spits te bezetten met een of meer mannen. Als een spits bezet is door een steen van een kleur, dan kan de tegenpartij die spits noch tijdelijk noch bezetten gedurende een beurt of permanent aan het einde van een beurt.

De volgende regels gelden echter:

a) U kunt uw tegenstander nooit blokkeren op de eerste tafel met zes opeenvolgende stenen. Ten minste een of twee spitsen moeten vrijgelaten worden, in het moderne spel worden twee spitsen vrijgelaten. Het aantal spitsen vrijgelaten, moet worden overeengekomen aan het begin van het spel.

b) U kunt uw tegenstander alleen elders op het bord blokkeren met zes aaneengesloten stenen, als u de laatste twee spitsen in uw vierde tafel bezet.

Wanneer een speler al zijn 15 stenen naar de vierde tafel verplaatst heeft, kan hij beginnen met "uitspelen". Dit wordt gedaan door de dobbelstenen te werpen en de speler moet zijn gehele worp zo mogelijk gebruiken. De regels voor het uitspelen zijn identiek aan gewoon backgammon.

Wanneer een steen "uitgespeeld" wordt, is het normaal gebruik om deze te plaatsen aan het

uitgangspunt van de tegenstander, aangenomen dat dat niet bezet is, klaar voor het volgende spel, wanneer de tegenstanders van kleur verwisselen.

De winner van het Jacquet spel is die speler die zijn stenen het eerst uitspeelt. De winner wint:

- 1 punt als de verliezer al ten minste een steen van het bord gebracht had.
- 2 punten als de verliezer al zijn stenen op de vierde tafel heeft maar nog geen stenen uitgespeeld heeft.
- 3 punten als de verliezer een of meer stenen op de derde tafel heeft.
- 4 punten als de verliezer een of meer mannen op de tweede tafel heeft.
- 5 punten als de verliezer een of meer mannen op de eerste tafel heeft.

2. Backgammon spelen met de Saitek computer

In dit gedeelte wordt de basis uitgelegd van het spelen met de Saitek Sensory Backgammon computer: hoe u een spel begint, hoe u zetten doet, hoe u fouten herstelt en wat er nog meer van belang is bij het spelen.

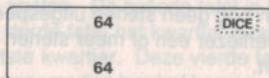
2.1 Batterijen

De computer werkt op vier standaard batterijen van type AA, AM3 of R6. Plaats de batterijen in het batterijvak aan de onderkant van de computer, zoals is aangegeven in afbeelding 1. Zet de aan/uitschakelaar in de stand **GO**, en druk op **NEW GAME**.

Uw Backgammon Computer heeft een mechanisme dat het automatisch uit doet schakelen. Wanneer u 10 minuten lang geen enkele toets indrukt schakelt hij van zelf uit.

2.2 Tegen de computer spelen

Nadat u de computer hebt aangezet, ziet u het volgende op de display:



Dit betekent dat het verdubbelingsblokje op 64 is gezet (d.w.z. beide kanten hebben het recht te verdubbelen) en dat de computer wacht op de eerste worp met de dobbelstenen. Plaats de stenen in de beginopstelling op het bord voor het spel dat u gaat spelen en druk op **ROLL DICE**.

Opmerking: Als de computer al eerder is gebruikt, is het mogelijk dat bepaalde instellingen zijn gewijzigd en dat de computer niet meer het "gewone" spel speelt. Als u bijvoorbeeld de aanduiding **2 PLAYERS** op de display ziet, verwacht de computer dat twee mensen tegen elkaar spelen (de computer doet dan zelf geen zetten). En als u **MANUAL** op de display ziet, verwacht de computer dat de dobbelstenen met de hand worden gegooid en dat het aantal ogen wordt ingetoetst. In 4.1 wordt uitgelegd hoe u met behulp van **GAME OPTION** deze instellingen kunt veranderen. Een andere manier om de computer weer in te stellen op het "gewone" spel (een speler tegen computer, automatisch werpen van dobbelstenen, enz.) is gedurende tien seconden de batterijen uit het apparaat te nemen. Hierdoor wordt het geheugen gewist en wordt de computer weer op de standaardinstelling gezet.

2.3 Het spel beginnen

Wanneer u aan het begin van het spel op **ROLL DICE** drukt, doet de computer voor elk van beide partijen een worp met de dobbelsteen. De dobbelsteen rechts op de display is die van u, en als hiermee het hoogste aantal ogen zijn gegooid, mag u het spel openen (er verschijnt een witte steen op de display). U moet voor uw zet gebruik maken van het resultaat van beide dobbelstenen. Als de computer het hoogste aantal ogen heeft gegooid, ziet u op de display de letters **CO** verschijnen. Dit betekent dat de computer aan het "nadenken" is over zijn zet. Vervolgens zal de computer zijn eerste zet doen met de zwarte stenen. Als bij de eerste worp met beide dobbelstenen hetzelfde aantal

ogen is gegooid, moet u opnieuw op **ROLL DICE** drukken.

2.4 Zetten

Ga als volgt te werk wanneer u een zet wilt doen: duw de steen die u wilt verplaatsen zachtjes omlaag (u hoort een geluidssignaal en het lampje van de spits gaat branden), verplaats de steen het aantal spitsen dat overeenkomt met het aantal ogen van een van de dobbelstenen, en duw de steen omlaag op die spits. De dobbelsteen die u zojuist hebt benut, verdwijnt nu van de display. Doe de tweede zet op dezelfde wijze.

Als u een doublet hebt gegooid, ziet u op de display een dubbel kader rond de beide dobbelstenen. Hiermee wordt aangegeven dat u in totaal vier zetten mag doen. Bij iedere zet ziet u een van de kaders verdwijnen.

2.5 Een steen slaan

Wanneer u uw steen verplaatst naar een spits die bezet wordt door een steen van uw tegenstander, zal de computer u eraan herinneren dat u die steen van het speelveld moet verwijderen en op het middenveld moet plaatsen: er klinkt een melodietje en het lampje van de spits gaat knipperen. Duw de steen omlaag op de spits waar deze zich bevindt. Vier lampjes van de spitsen geven aan dat de steen nu op het middenveld moet worden geplaatst (zwarte stenen boven en witte onder). Plaats de steen op het middenveld en duw hem zachtjes omlaag, zodat de computer hem kan registreren.

2.6 Uitspelen

Druk eerst op de steen die u van het bord wilt nemen en daarna op de toets **BEAR OFF**. Denk eraan dat u pas kunt beginnen met uitspelen wanneer u al uw stenen in het laatste kwartier hebt gebracht, en dat u indien mogelijk alle ogen van de worp moet gebruiken. De computer kent deze regels exact en zal niet toestaan dat u een steen op ongeoorloofde wijze probeert uit te spelen.

*Als u Jacquet speelt, drukt u eerst de steen neer die u weg gaat nemen, druk **BEAR OFF** en druk de steen daarna neer op het begin-punt van de tegenstander. Niet vergeten dat bij Jacquet al uw stenen in de vierde tafel moeten zijn en dat de regels voor het uitspelen hetzelfde zijn als voor gewoon backgammon.*

2.7 Zetten van de computer uitvoeren

De computer geeft zijn eigen zetten aan door middel van een geluidssignaal en met behulp van het lampje van een van de spitsen. Duw een van de stenen aan op deze spits. Om aan te geven waar de steen heen moet, gaat er een lampje branden, en tegelijkertijd een hele reeks lampjes naar het lampje van de spits toe. Duw de steen neer op de aangegeven spits. U kunt uw steen neerduwen voor de reeks lampjes ophoudt te bewegen, als u daar de voorkeur aan geeft.

De vier lampjes van de spitsen naast het middenveld gaan branden wanneer de computer wil aangeven dat er een steen uit het middenveld moet worden genomen.

Wanneer de computer een steen wil uitspelen, gaan alle lampjes in het laatste kwartier branden. Druk op **BEAR OFF** om aan te geven dat u de steen van het veld hebt verwijderd.

*Als u Jacquet speelt, doet de computer alle lichtjes aan van de vierde tafel. Druk **BEAR OFF** om de computer mee te delen dat u de steen uitgespeeld hebt en druk de steen dan aan op het beginpunt van de tegenstander zoals aangegeven door het lampje.*

2.8 Fouten herstellen

Als u een ongeoorloofde zet probeert te doen, geeft de computer een laag geluidssignaal. De zet wordt niet geaccepteerd. In dat geval moet u ofwel de steen die u wilde verplaatsen op een plaats zetten die wel geoorloofd is, ofwel de steen weer op de uitgangspositie zetten en omlaag duwen om zo de zet te annuleren.

Het is mogelijk een zojuist gedane zet terug te nemen. Druk hiervoor op **TAKE BACK**. De computer geeft aanwijzingen om u te helpen de steen of de stenen weer op de juiste plaats terug te zetten. Nadat u de stenen hebt teruggezet, kunt u een andere zet doen. Bij gebruik van automatische dobbelstenen verschijnen de dobbelstenen opnieuw op de display; als u zelf de dobbelstenen gooit, moet u het aantal gegooide ogen opnieuw intoetsen.

2.9 Passen

De computer zal het onmiddellijk zien wanneer een

speler niet in staat is zijn (hele) worp te zetten. Op de display verschijnt dan het woord **PASS**. Druk op **ROLL DICE** om het spel voort te zetten.

2.10 De inzet verdubbelen

Als de computer de inzet wil verdubbelen, hoort u een reeks geluidssignalen en gaat op de display de dubbele inzet knipperen. U kunt het verdubbelingsaanbod aannemen door op **DOUBLE/ACCEPT** te drukken, waardoor het spel wordt voortgezet. Wanneer u het verdubbelingsaanbod wilt weigeren, drukt u op **REJECT**. Wanneer u zelf de inzet wilt verdubbelen, drukt u, wanneer u aan de beurt bent om met de dobbelstenen te gooien, op **DOUBLE/ACCEPT** (in plaats van op **ROLL DICE**). Als de computer het aanbod accepteert, zal deze een worp met de dobbelstenen doen en kan het spel verder gaan. Anders zal hij weigeren door het spel te beeïngigen en de winst en de inzet van dat moment aan u toe te wijzen.

Wanneer een aanbod tot verdubbeling is geaccepteerd, wordt de inzet van dat moment afgebeeld aan de zijde die dan het recht krijgt om te verdubbelen (dus aan de bovenzijde van de display als wit als laatste heeft verdubbeld en zwart dus het recht heeft, en aan de onderzijde als zwart als laatste heeft verdubbeld en wit het recht heeft).

Als u Jacquet speelt niet vergeten dat verdubbelen niet bestaat in dit spel.

2.11 Het einde van het spel

Aan het einde van het spel klinkt een melodietje waaraan u kunt horen of u hebt gewonnen of verloren. Op de display ziet u de totale score van de partijen die tot dan toe zijn gespeeld. Als u een voorsprong hebt van 4 punten en vervolgens een partij wordt gewonnen door de computer, komt de score daarmee op 3. De indicatie wit/zwart geeft aan welke partij de leiding heeft.

Bij een "gammon" (als de verliezer niet een van zijn stenen heeft kunnen uitspelen) wordt twee keer de inzet bij de score van de winnaar opgeteld. Bij een "backgammon" (als de verliezer niet een van zijn stenen heeft kunnen uitspelen en ten minste een steen op het middenveld of in zijn eerste kwartier heeft), scoort de winnaar drie maal de inzet.

Als u Jacquet speelt is het scoren verschillend. De winner wint:

- 1 punt als de verliezer al tenminste een steen uitgespeeld heeft
- 2 punten als de verliezer alle stenen in de vierde tafel heeft, maar nog geen stenen heeft uitgespeeld
- 3 punten als de verliezer een of meer spelers in de derde tafel heeft
- 4 punten als de verliezer een of meer spelers in de tweede tafel heeft
- 5 punten als de verliezer een of meer stenen in de eerste tafel heeft

2.12 Een nieuw spel beginnen

Als een spel is afgelopen, kunt u opnieuw beginnen door op **NEW GAME** te drukken. Als u de score wilt wissen, dus als u weer met een stand 0 wilt beginnen, drukt u op **REJECT**. Als u dat niet doet, en gewoon op **ROLL DICE** drukt, blijft de score in het geheugen van de computer bewaard.

2.13 Een spel onderbreken

U kunt een partij tegen de computer eenvoudig onderbreken, namelijk door de computer uit te zetten. De laatste stelling blijft, evenals alle andere informatie over het spel, in het geheugen bewaard. Wanneer u op een later tijdstip de computer weer aanzet, kunt u gewoon verder spelen. U kunt de computer echter alleen uitzetten als u zelf aan de beurt bent. Hierdoor worden de batterijen zo min mogelijk belast.

3. Spelniveaus

De Saitek Sensory Backgammon Computer kent 9 spelniveaus. U kunt een ander spelniveau kiezen op ieder moment dat u zelf aan de beurt bent, dus ook tijdens een partij. De niveaus corresponderen met verschillende speelsterkten en speelstijlen. Hieronder geven wij een beschrijving van de verschillende niveaus:

- Niveau 1 Bijzonder lvniveau voor superagressief spel (de computer slaat altijd als hij de kans krijgt)
- Niveau 2 Handicap niveau (computer probeert de tegenstander te blokkeren en let daarbij weinig op veiligheid)
- Niveau 3 Handicap niveau (computer de kansen om geslagen te worden zoveel mogelijk te verkleinen)
- Niveau 4-8 De strategie van de computer verschilt van defensie ver to agressiever
- Niveau 9 De aller beste strategie

3.1 Een ander spelniveau kiezen

Wanneer u op **LEVEL** drukt ziet u op welk niveau de computer op dat moment is ingesteld. Blijf **LEVEL** drukken tot u het gewenste niveau aangegeven ziet op de display. Druk op **ROLL DICE** om door te gaan met het spel.

4. Speciale functies en mogelijkheden

Wat in het voorafgaande deel is uiteengezet, is voldoende voor talloze uren speelplezier met uw Saitek Sensory Backgammon computer. U kunt partijen spelen tegen de computer, fouten herstellen en een andere speelstijl en speelsterkte kiezen. Maar de computer beschikt over een aantal andere interessante mogelijkheden. In dit gedeelte worden deze stuk voor stuk behandeld.

4.1 Spelvarianten

Voor u een nieuw spel begint, kunt u een aantal spelvarianten selecteren met behulp van de toets **GAME OPTION** in combinatie met de toets **REJECT**. De computer beschikt over de volgende keuzemogelijkheden:

A. Druk op **GAME OPTION**

LCD display geeft (geluid aan)
aan voor normale geluidsignalen

Druk **REJECT**

LCD display geeft (geen geluid)
aan, zodat u in het geheel niets hoort

B. Druk op **GAME OPTION**

LCD display geeft (normaal)
aan, voor een gewoon spelletje backgammon

Druk op **REJECT**

LCD display geeft (JACQUET) **JR**

aan, voor het Jacquet spel*

Druk op **REJECT**

LCD display geeft (PASCH) **PR**

aan, voor backgammon gespeeld met Pasch
dobbelsteen-regels (zie 1.1)

Druk op **REJECT**

LCD display geeft (5-man) **5-**

aan, voor backgammon gespeeld met 5
stenen-regel (zie 1.2)

Druk **GAME OPTION na het kiezen van
Jacquet,*

*geeft de LCD display **IF** aan.*

*Dit zet het aantal punten dat vrij moet worden
gelaten in de eerste tafel van elke speler
op één*

Druk op **REJECT**

LCD display geeft **2F** aan.

*Dit zet het aantal punten dat vrij moet worden
gelaten in de eerste tafel van elke speler op
twee*

C. Druk op **GAME OPTION**

LCD display geeft (1 player) **1PL**

aan, voor een speler tegen de computer

Druk op **REJECT**

LCD display geeft **2PLAYERS**

aan, voor twee spelers die tegen elkaar
spelen

D. Druk op **GAME OPTION**

LCD display geeft (Automatic) **RU**

aan, voor automatisch werpen van
dobbelstenen (de computer gooit de
dobbelstenen)

Druk op **REJECT**

LCD display geeft **MANUAL**

aan, voor met de hand werpen van de
dobbelstenen (de speler gooit de dobbelstenen,
toetst het resultaat van iedere worp in en drukt
op **ROLL DICE**)

E. Druk op **GAME OPTION**

LCD display geeft **C-**

aan, voor de gewone spelrichting, binnentafels
aan uw rechterhand: (wit speelt tegen de klok
in van boven naar beneden)

*Als u Jacquet speelt, betekent dit
display **C-***

*dat wit tegen de klok in van het boven bord
naar beneden speelt*

Druk op **REJECT**

LCD display geeft **C-**

aan, dat met de klok mee wordt gespeeld,
binnentafels aan uw linkerhand: (wit speelt met
de klok mee van boven naar beneden)

Als u Jacquet speelt, betekent dit display

***C-** dat wit tegen de klok in speelt van het
benedenbord naar boven*

F. Druk op **GAME OPTION**

LCD display geeft (doubling) **do** aan, om de inzet te verdubbelen (verdubbeling toegestaan)

Druk op **REJECT**

LCD display geeft (1 point) **IP1** aan, voor e n-punt spelletjes waarbij verdubbeling niet is toegestaan

Hieronder volgt een overzicht van de verschillende mogelijkheden en de daarbij behorende aanduidingen op de display.

- A. Geluid aan/uit **So** of **nS**
- B. Gewoon spel, Jacquet, Pasch dobbelste 5-stenen regel 1 of 2 punten vrij (Jacquet) **no** of **JA**
PA
5-
1F of **2F**
- C. 1 of 2 spelers **IP1** of **2 PLAYERS**
- D. Automatisch of met de hand gooien van dobbelstenen **RU** of **MANUAL**
- E. Spelrichting **CC** of **CC**
- F. Verdubbeling of 1 punt spel (geen Jacquet) **do** of **IP1**

4.2 Twee spelers

U hoeft niet altijd tegen de computer te spelen: de Saitek computer kan ook worden gebruikt wanneer u een levende tegenstander hebt. Daarvoor stelt u de computer in op **2 PLAYERS**, en speelt u op het speelbord van de computer. Duw bij iedere zet de steen omlaag op het bord, net als bij een partij tegen de computer. U kunt gebruik maken van de automatische dobbelsteenfunctie van de computer. Bovendien wordt de score automatisch bijgehouden en controleert de computer bij iedere zet of deze goorloofd is.

4.3 Zelf met de dobbelstenen gooien

Misschien krijgt u wel eens het gevoel dat de computer "vals speelt", dat wil zeggen dat hij bij het gooien van de dobbelstenen zichzelf bevoordeelt. Dit is absoluut niet het geval: iedere worp is volstrekt willekeurig. De wiskundige formule hiervoor is gecontroleerd door een onafhankelijke instelling. Als u wilt, kunt u echter ook zelf met de meegeleverde dobbelstenen gooien en de resultaten van iedere worp intoetsen. Stel de computer hiertoe in op **MANUAL** op de manier die beschreven is in 4.1, en toets de resultaten in. Druk op **ROLL DICE** nadat beide getallen zijn ingetoetsd.

4.4 Van plaats wisselen - advies vragen aan de computer

Als u tegen de computer speelt, kunt u op ieder willekeurig moment van plaats wisselen door op **PLAY** te drukken in plaats van zelf een zet te doen. Deze

methode is ook heel geschikt om de computer om een advies te vragen. Als u niet weet welke zet u moet doen, drukt u eenvoudig op **PLAY**: de computer doet dan een zet voor u. Wanneer u daarna weer met uw oude kleur wilt verder spelen, drukt u na de volgende worp opnieuw op **PLAY**.

Als u na iedere zet op **ROLL DICE** en op **PLAY** drukt, speelt de computer de hele partij tegen zichzelf.

4.5 Een stelling controleren

Als u per ongeluk de stukken op het speelbord door elkaar hebt gegooid of om de een of andere reden niet zeker weet of alle stenen op de goede plaats liggen, kunt u de computer altijd vragen de positie van alle stenen aan te geven. U doet dit door steeds opnieuw op **VERIFY** te drukken. Iedere keer dat u op deze toets drukt, gaat het lampje van een van de spitsen branden. De display geeft dan aan hoeveel stenen zich op dat moment op de betreffende spits bevinden. Op de display kunt u ook zien welke kleur de stenen op de spits hebben; ook het geluidssignaal verschilt afhankelijk van de kleur (wit = hoge toon, zwart = lage toon). Om aan te geven dat er stenen op het middenveld horen, gaan de vier lampjes van de spitsen direct naast het middenveld branden.

Als u alle stenen hebt gecontroleerd, kunt u op een willekeurige toets drukken om verder te gaan met het spel.

4.6 Een stelling veranderen

Het is ook mogelijk te experimenteren door de computer vanuit een door u gekozen stelling verder te laten spelen. Hiertoe drukt u op de toets **SET UP**. De woorden "SET UP" verschijnen dan op de display. Er zijn nu twee mogelijkheden, die u kunt kiezen met behulp van de toets **REJECT**:

nc als u een aantal zetten na elkaar wilt doen,

cr als u de bestaande stelling uit het geheugen wilt wissen.

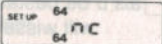
We gaan er in dit eerste voorbeeld van uit dat we hier alleen de stelling willen wijzigen en kiezen daarom **nc**. Om deze keuze te bevestigen, drukken we opnieuw op **SET UP**. Op de display ziet u dan de woorden "SET UP", evenals een witte steen. Nu kunt u de witte stenen gaan verplaatsen. U doet dit door ze omlaag te duwen op hun huidige positie, ze naar de gewenste spits te verplaatsen en ze daar opnieuw op het bord te duwen. Als u wilt kunt u stenen ook achteruit zetten, maar het is niet mogelijk een witte steen te plaatsen op een spits waar al een zwarte steen staat.

Druk opnieuw op **SET UP** als u klaar bent met het verplaatsen van de witte stenen. Op de display ziet u dan weer de woorden "SET UP", nu in combinatie met een zwarte steen. U kunt dan alle zwarte stenen op de gewenste plaats zetten. Druk opnieuw op **SET UP**, wanneer u hiermee klaar bent. Kies vervolgens met

behelp van de toets **REJECT** tussen **[PL]** (speler aan zet) en **[Co]** (computer aan zet).

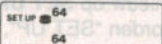
Druk opnieuw op **SET UP** om de procedure te beëindigen. U kunt het spel beginnen door op **ROLL DICE** te drukken.

Hieronder volgt een kort overzicht van de hele procedure:

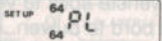
Druk op **SET UP** Display: 

Druk op **SET UP** Display: 

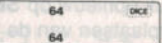
Verplaats de witte stenen

Druk op **SET UP** Display: 

Verplaats de zwarte stenen

Druk op **SET UP** Display: 

Druk op **REJECT** om te kiezen voor computer **[PL]** aan zet of speler **[Co]** aan zet

Druk op **SET UP** Display: 

Druk op **ROLL DICE** om het spel te hervatten.

4.7 Een volledig nieuwe stelling opzetten

Als u een volledig nieuwe stelling wilt opzetten, kunt u beter de optie **[cr]** kiezen om de bestaande stelling uit het geheugen te wissen. Druk op **SET UP** en vervolgens, als u op de display de letters **[nc]** ziet verschijnen, op **REJECT** om over te schakelen op **[cr]**. Druk opnieuw op **SET UP** om uw keuze te bevestigen. Op de display verschijnen dan de woorden **[SET UP]** en een witte steen. Dit betekent dat u nu de witte stenen op het bord kunt gaan plaatsen.

Plaats een witte steen op het speelveld (of op het middenveld) en duw deze omlaag. Op de display ziet u een 1 verschijnen, om aan te geven dat op de betreffende spits 1 steen is geplaatst. Plaats op dezelfde wijze de andere witte stenen op dezelfde spits of op andere spitsen. Als u klaar bent met het plaatsen van de witte stenen, drukt u op **SET UP** om te beginnen met het plaatsen van de zwarte stenen.

U mag ook minder dan 15 stenen per kleur op het bord plaatsen. Wanneer u dat doet, gaat de computer ervan uit dat de resterende stenen al zijn uitgespeeld.

Op de volgende manier kunt u de procedure nog iets eenvoudiger maken. Wanneer u meer dan een steen op dezelfde spits wilt plaatsen, plaatst u alleen de eerste omlaag. Daarna toetst u het aantal stenen dat u erbij wilt zetten, in met de toetsen die u normaal gebruikt om het aantal ogen van de dobbelstenen in te voeren. U toets bijvoorbeeld 3 in als u in totaal 4 stenen op de spits wilt plaatsen. Als u per ongeluk teveel stenen hebt

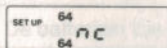
opgegeven, blijf dan op de toetsen drukken tot het goede aantal op de display wordt afgebeeld.

Druk opnieuw op **SET UP** wanneer u klaar bent met het opzetten van de stelling. Net als bij de procedure uit de vorige paragraaf, moet u nu kiezen of de speler aan zet is **PL** of de computer **Co**. Druk op **REJECT** om een van deze mogelijkheden te kiezen en vervolgens op **SET UP** om de procedure te beëindigen.

Hieronder volgt een kort overzicht van de hele procedure:

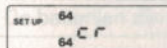
Druk op **SET UP**

Display:



Druk op **REJECT**

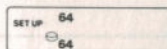
Display:



Stelling uit geheugen wissen

Druk op **SET UP**

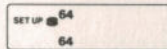
Display:



Plaats de witte stenen

Druk op **SET UP**

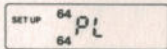
Display:



Plaats de zwarte stenen

Druk op **SET UP**

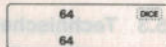
Display:



Druk op **REJECT** om te kiezen voor computer **Co** aan zet of speler **PL** aan zet

Druk op **SET UP**

Display:



Druk op **ROLL DICE** om het spel te hervatten.

5. Enkele technische gegevens

5.1 De batterijen vervangen

Batterijen die leeg of bijna leeg zijn, moeten onmiddellijk worden vervangen. Neem de batterijen altijd uit de computer wanneer u deze langere tijd niet gebruikt. Anders bestaat het gevaar dat ze gaan lekken en het apparaat beschadigen.

5.2 Verzorging en onderhoud

De Saitek Sensory Backgammon Computer is een elektronisch precisie-apparaat, dat met de nodige voorzichtigheid moet worden behandeld en niet mag worden blootgesteld aan extreme temperaturen of vocht. Gebruik geen chemische schoonmaakmiddelen om het apparaat te reinigen; het kunststof oppervlak wordt hierdoor beschadigd.

5.3 Technische specificaties

Programmageheugen:	10 kilobyte
LCD-display:	48 segmenten
LED-lampjes:	24 lampjes op speelbord
Toetsen:	17
Geluidssignaal:	Piezo-elektrisch
Verbruik:	90mW (maximaal)
Batterijen:	4 x AA/AM3/R6
Afmetingen:	360 x 270 x 27 mm
Gewicht:	900 gram (zonder batterijen)
Toebehoren:	17 magnetische witte stenen 17 magnetische zwarte stenen twee dobbelstenen een bewaartasje

Saitek streeft er voortdurend naar haar producten te verbeteren. Daarom behoudt zij zich het recht voor deze zonder nadere kennisgeving te wijzigen.

6. Leidraad voor problemen

SYMPTOMEN	MOGELIJKE OORZAKEN	WAT TE DOEN
1. Het apparaat gaat niet aan	De batterijen zijn zwak of leeg	Vervang de batterijen
	De batterijen zijn niet goed geplaatst	Zie Fig. 1
	Batterijenaansluiting: slecht contact	Controleer batterijenaansluiting
2. Verkeerde informatie opuitgeput op LCD display	De batterijen zijn uitgeput	Vervang de batterijen
	Als de fout aanhoudt	Raadpleeg uw Service Centre
3. Onduidelijke verschijning op LCD	De batterijen zijn zwak	Vervang de batterijen
4. Geen antwoord of onjuist antwoord	De batterijen zijn uitgeput	Vervang de batterijen
	Electrische ontlading	Verwijder de batterijen 10 seconden en stop ze vervolgens weer terug
	Als de fout aanhoudt	Raadpleeg uw Service Centre

Authorized Service Centers

AUSTRIA Theuretzbacher & Co. Sonnleithnergasse 20 A-1100 Wien	GERMANY Siso KG Postfach 4751 Duisburger Straße 57 8500 Nürnberg 60, West Germany	NEW ZEALAND Commodore Computer (NZ) Limited 250 Forrester Hill Road P.O. Box 33 - 847 Takapuna Auckland	SWEDEN Mästarting AB Box 6002 S-172 06 Sundbyberg
AUSTRALIA Wheelite Pty. Ltd. 16 Hertford Crescent Wheelers Hill 3150 Melbourne	HOLLAND, BELGIUM, LUXEMBOURG Electronics Nederland B.V. Tijnmuiden 15/17/19 NL-1046 AK Amsterdam Holland	SAUDI ARABIA Universal Electronics Apl. P.O. Box 2154, Al-Khobar 31952	SWITZERLAND Küpfer Electronic AG Soodstrasse 53 CH-8134 Adliswil
DENMARK Finn Andersen en Gros Hoenaesvej 42 DK-2610 Roedovre	HONG KONG Bondwell Trading Limited 2/F, Chung Nam Centre 414 Kwun Tong Road Kwun Tong, Kowloon	SINGAPORE INC Enterprises (Pte) Ltd. Raffles City P.O. Box 684 Singapore 9117	UNITED KINGDOM Systema (UK) Ltd. 12 Albury Close Loverock Road Reading RG3 1BB
FINLAND Mantrim Oy P.O. Box 97 SF-02211-Espoo	ITALY Intelligent Games Srl. Via Germanico 107 I-00195 Roma	SPAIN Umossa Compas de la Victoria No. 3 E-29012 Malaga	U.S.A. Saitek Industries Ltd. Suite 108 2301, West 205th Street Torrance, CA 90501
FRANCE Transecom S.A. Avenue des Morillons Parc d'Activités des Doucettes F-95140 Garges-Les-Gonesse	JAPAN Sakura Trading Co., Ltd. 2nd Floor, Toko Bldg. 3-3, Yanagibashi 1-chome Taiko-Ku Tokyo		

Service Centers are correct at the time of going to press but may change from time to time.

Authorized Service Centers

Notes

AUSTRIA

Thurnthaler & Co.
Schnitzlergasse 2
A-1020 Wien

GERMANY

346 K5, Pöschel 4751
Ottobrunnstraße 55
8000 Nürnberg 90, West Germany

NEW ZEALAND

Confidence Computer Ltd. Limited
70, Remond Street
P.O. Box 92
Wellington
Telephone
Assistant

SPAIN

Murillo 100
41013 Sevilla
Telephone 360200

AUSTRIA

TE Market Contact
Währing 110 200
München

HOLLAND, BELGIUM, LUXEMBOURG

Telecenter 131 719
M. 3045 AA Amsterdam
Netherlands

SAUDI ARABIA

Universal Electronics A.S.
P.O. Box 100
Riyadh 10000

SWEDEN

Compucenter 33
C/40, S-141 00
Stockholm

DENMARK

Perk Andersen og Søn

HONG KONG

Boswell Trading Limited

SINGAPORE

110, Cross Street
Singapore 050110

Universal Electronics A.S.
Symbion 101
10460, Copenhagen

FINLAND

110, Cross Street
P.O. Box 90
SF-00111 Espoo

2-4 Kwai Koon Road
Kwai Tsing, Kowloon

110, Cross Street
P.O. Box 904
Singapore 050110

110, Cross Street
Singapore 050110

FRANCE

110, Cross Street
P.O. Box 90
SF-00111 Espoo

ITALY

110, Cross Street
P.O. Box 90
SF-00111 Espoo

SPAIN

110, Cross Street
P.O. Box 90
SF-00111 Espoo

110, Cross Street
Singapore 050110

FRANCE

110, Cross Street
P.O. Box 90
SF-00111 Espoo

JAPAN

110, Cross Street
P.O. Box 90
SF-00111 Espoo

110, Cross Street
Singapore 050110

* Service Centres are subject to the approval of the Service Centre for each country.

© 1988 Columbia
Sales Ltd. All rights reserved.
Printed in Hong Kong

Notes

© 1988 Copyright
Saitek Ltd. (a SciSys company)
Imprimé à Hong Kong
Printed in Hong Kong

ELECTRO-GAMMON.NET

Art no. 680
Ver. 2

英德法荷