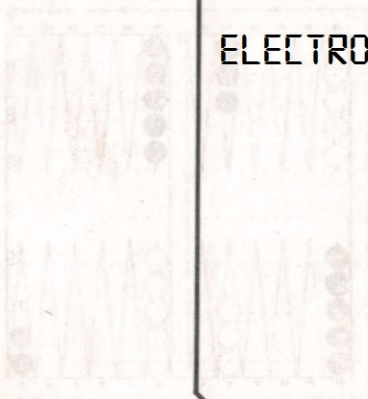


# BACKGAMMON COMPUTER

## BEDIENUNGSANLEITUNG

ELECTRO-GAMMON.NET

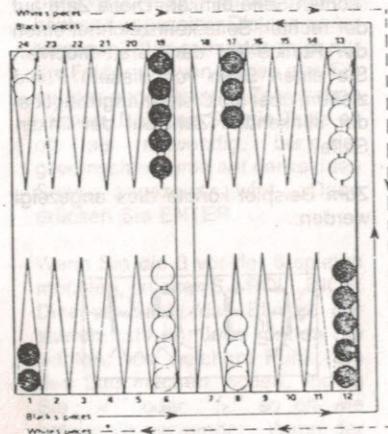


## INHALT

Der Anfang .....	3
Dein Zug .....	4
Zug des Computers .....	6
Fehler korrigieren .....	6
Ausnahme Situationen .....	6
Doppel-Wurf .....	7
Ein Spiel beenden — Neu anfangen .....	8
Schwarz spielen — Seiten Wechsel .....	8
Schwierig keitsstugen .....	8
Angabe der Positionen .....	9
Würfeln mit der Hand .....	9
Rückzüge nehmen .....	10
Speicherung .....	11

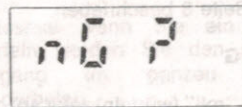
## DER ANFANG

Der Computer nimmt an, daß die "Punkte" auf dem Backgammon Brett in der Reihenfolge von 1-24 nummeriert sind. Schauen Sie die folgende Abbildung an. Der weiße Spieler macht den ersten Zug.



Stellen Sie das Brett auf, mit den Steinen in der Start-Position. Schalten Sie den Computer ein.

Beachten Sie, daß der Computer eine viereckige, Flüssigkristallanzeige hat (LCD-Liquid Crystal Display), und 12 Funktions-Tasten. Um anzufangen, drücken Sie die NEW GAME-Taste. Dann sollte dies angezeigt werden:



Wenn das der Fall ist, drücken Sie nocheinmal NEW GAME, um einen neuen Spiel-Anfang zu bestätigen. Dann werden Sie das Wort "roll" (würfeln) sehen, zusammen mit einem kleinen weißen Kästchen.\*\*

Sie werden ein paar Würfel mit dem Gerät vorfinden. Eine Art, um mit dem

Computer zu spielen, ist indem Sie mit der Hand würfeln und eine Zahl eingeben — wie auf Seite 15 beschrieben. Im Moment nehmen wir aber an, daß Sie die Zahlen, die der Computer vorgibt, verwenden möchten.

Wir schlagen vor, daß Sie im ersten Spiel mit weiß spielen. Um das Spiel anzufangen, fahren Sie fort, wie im nächsten Absatz angegeben ("Dein Zug"). Beachten Sie, daß die Schwierigkeitsstufe eingestellt werden kann, wie auf Seite 8 beschrieben.

#### DEIN ZUG

Das Wort "roll" (würfeln) zeigt an, daß der Computer zum Würfeln bereit ist. Das kleine weiße oder schwarze Kästchen zeigt an, wer dran ist.

\*\* Wenn Sie statt dessen zwei blinkende Fragezeichen sehen, drücken Sie so lange auf NEW GAME, bis "nG?" angezeigt wird. Dann drücken Sie die gleiche Taste nochmal, und dann DICE. Das Spiel kann nun beginnen, wie unten beschrieben.

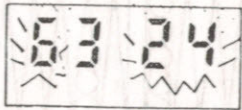
Drücken Sie die ROLL DICE Tast. (würfeln).

Der Computer simuliert den Wurf. Die zwei gewürfelten Zahlen werden auf der linken Seite des LCD's momentan blinkend angezeigt.

Drücken Sie ENTER (Eingabe), um den Wurf anzuerkennen.

Die niedrige Zahl wird aufhören zu blinken. Die höhere Zahl wird zusammen mit der neuen auf der rechten Seite blinken. Diese Zahl auf der rechten Seite kennzeichnet einen der Punkte auf dem Brett. Möchten Sie einen Stein von diesem Punkt ziehen, über die Distanz angezeigt bei der blinkenden Zahl auf der linken Seite?

Zum Beispiel könnte dies angezeigt werden:



Dies zeigt an, daß 6 und 3 gewürfelt wurden, und er läßt fragen, ob Sie Ihren Stein auf Punkt 24 6 Plätze vorgeschoben haben möchten.

— Wenn ja drücken Sie ENTER.

— Wenn Sie die 6 für einen anderen Stein verwenden möchten, drücken Sie einer der Tasten, markiert mit Möchten Sie einen Stein von diesem Feld aus über die blinkend angezeigte Distanz weiter bewegen? Der computer zeigt nur die Felder an, von denen aus Sie mit der angegebenen Zahl ziehen können. Drücken Sie die Taste so oft als notwendig, bis der gewünschte Punkt auf der rechten Seite angezeigt wird. Dann drücken Sie ENTER.

— Wenn Sie die 3 vor der 6 spielen möchten, drücken Sie ROLL DICE. Dies verursacht das Blinken der starren Zahl (3). Jetzt können Sie wählen, von welchem Punkt Sie den Zug machen wollen, indem Sie "<" oder ">" so oft wie notwendig verwenden. Wenn der gewünschte Punkt gezeigt wird, drücken Sie ENTER.

Machen Sie den Zug mit dem Stein auf dem Backgammon Brett.

Nun können Sie die andere Zahl auf dem Würfel spielen — welche Sie auf der Anzeige blinkend sehen können, zusammen mit der Zahl eines Punktes. Indem Sie "<" oder ">" verwenden, wählen Sie den nächsten Punkt von dem Sie ziehen wollen (es könnte natürlich der Punkt sein, den Sie schon mit einem Stein besetzt haben), dann drücken Sie ENTER.

Jedesmal wenn Sie ein Doppel würfeln werden Sie den gleichen Vorgang im ganzen viermal wiederholen.

Beachten Sie, daß Unterschied zwischen "<" und ">" der ist, daß Sie die verschiedenen Punkte in entgegengesetzter Reihenfolge anzeigen.

Beachten Sie auch, daß jeder gültige Tastendruck von einem oder mehreren hochtönigen "Bieps" anerkannt wird. Ein tiefes Summen weist darauf hin, daß Sie eine falsche Taste gedrückt haben, und es noch einmal versuchen sollen.

## ZUG DES COMPUTERS

Wenn Sie Ihren Zug gemacht haben, wird "roll" = (würfeln) wieder angezeigt.

Drücken Sie ROLL DICE. Die Steine werden "gewürfelt", und zwei blinkende Zahlen werden angezeigt.

Drücken Sie ENTER. Wenn der Computer Zeit braucht, um über seinen Zug nachzudenken, werden zwei Bindestriche in der rechten Hälfte des Anzeige zu sehen sein. Sie werden ein "BIEP" hören, wenn er für den Zug bereit ist.

Die Züge des Computers werden in der gleichen Weise auf dem LCD angezeigt, wie Ihre eigenen. Eine Zahl auf dem Würfel blinkt, zusammen mit einer Punkt-Zahl. Der Stein sollte so viele Plätze gerückt werden, wie die blinkende Zahl auf der linken Seite anzeigt. Drücke ENTER, dann wiederholen Sie den Vorgang mit der anderen Zahl.

Wenn "roll" (würfeln) angezeigt wird sind Sie bereit, Ihren eigenen nächsten Zug durchzuführen.

## FEHLER KORRIGIEREN

Wenn Sie gerade dabei sind, Ihren Zug einzugeben, und wollen Ihre Meinung ändern, drücken Sie die CLEAR ENTRY Taste (Eingabe Löschen). Dann können Sie nochmal anfangen, mit beiden Zahlen zu spielen.

CLEAR ENTRY wird auch verwendet, spezielle Transaktionen abzubrechen, sowie die Position anzugeben, oder den Doppelwurf zu überprüfen. Dieses wird später in der Bedienungsanleitung erklärt.

Selbst wenn Ihr Zug gemacht ist, ist es nicht zu spät, um ihn zurückzunehmen — jedoch müssen Sie erst die Antwort des Computers durchführen, siehe "Rückzüge nehmen", auf Seite 10.

## AUSNAHME SITUATIONEN

(a) Aussetzen der Steine: Um anzudeuten, daß der Stein aussetzen muß (Ihrer oder der vom Computer), wird "bA" anstatt einer Punkt-Zahl angezeigt.

(b) Entzug: Wenn der Computer einen Stein entzieht, oder kann auch von Ihnen entzogen werden, so wird die Punktzahl und die Würfelzahl ganz normal blinkend angezeigt.

(c) Eine Zahl nicht spielbar: Zwei Bindestriche nach den gewürfelten Zahlen stellen dar, daß die momentan blinkende Zahl nicht als erste Zahl oder überhaupt nicht gespielt werden kann. Drücken Sie ROLL DICE, um auf die andere Zahl umzuschalten.

(d) Kein Zug spielbar: Wenn beide Zahlen nicht gespielt werden können, werden 4 Halbstriche momentan erscheinen, dann wird Ihnen "roll" (würfeln) andeuten, daß die andere Seite weiterspielt.

## DOPPELWURF

Ab und zu, wenn Sie Ihren Zug gemacht haben, wird die Anzeige frei, außer einer einzigen Zahl, die auf der rechten Seite schnell blinkt. Das bedeutet, daß der Computer einen Doppel-Wurf anbietet; die Zahl zeigt den Wert des Doppel-Wurfes an.

Um den Doppel-Wurf anzunehmen, drücken Sie ENTER. Der neue Wert des Würfels ist kurz angezeigt, dann wird "roll" (würfeln) angezeigt, und das Spiel kann fortgesetzt werden.

Um ein Doppel zu deklinieren, drücken Sie die NEW GAME Taste zweimal. Dann wird die Punkt-Zahl des Gewinners angezeigt, und ein Druck auf die CLEAR ENTRY Taste erlaubt Ihnen, ein neues Spiel zu beginnen.

Am Anfang Ihres Zuges können Sie den Doppel — Würfel überprüfen, indem Sie die "DOUBLE" Taste drücken. Dies wird den jetzigen Wert des Würfels anzeigen, mit einem Fragezeichen dahinter. Das weiße oder schwarze Kästchen deutet die Seite an; die den Würfel reguliert (beide Kästchen werden angezeigt, wenn noch kein Doppel gewürfelt wurde).

Nun können Sie CLEAR ENTRY drücken, um weiter zu spielen; abwechselnd, wenn der Würfel auf Ihrer Seite ist, können Sie ENTER

drücken, um ein Doppel anzubieten. Wenn der Computer Ihren Doppel annimmt, wird er kurz den neuen Würfel-Wert anzeigen, danach "roll" = (würfeln). Wenn er dekliniert, wird "Lose" = "verloren" angezeigt, dann die Punkt-Zahl des Gewinners. Drücken Sie CLEAR ENTRY, um ein neues Spiel anzufangen.

### **EIN SPIEL BEENDEN — NEU ANFANGEN**

Wenn eine Seite die ganzen Steine aussetzt, so wird der Gewinner und die Punkt-Zahl des Spieles angezeigt. Drücken Sie CLEAR ENTRY, um ein neues Spiel anzufangen.

Sie können auch jederzeit ein neues Spiel anfangen, außer wenn die Maschine einen Zug macht oder von Ihnen erwartet, die Zahl des Würfels einzugeben, wie auf Seite 9 beschrieben.

### **SCHWARZ SPIELEN — SEITEN WECHSEL**

Wenn Sie schwarz spielen möchten, beginnen Sie das Spiel, indem Sie

MOVE statt der Taste ROLL DICE drücken. Dann wird der Computer für weiß den Zug durchführen.

MOVE kann auch während des Spieles gedrückt werden, jederzeit, wenn Sie zum würfeln dran sind. Der Computer wird dann für Ihre Seite würfeln und spielen, und wird von Ihnen erwarten die andere Seite zu übernehmen. Sie können so oft wie Sie wollen die Seiten so wechseln.

### **SCHWIERIGKEITSSTUFEN**

Sie können die Schwierigkeitsstufen selber wählen, die Sie zum spielen verwenden möchten. Die Stufen reichen von 1 (schwach) bis 8 (stark). Die momentane Stufe kann überprüft werden, wenn Sie an der Reihe sind. Drücken Sie die Taste LEVEL, dann wird (zum Beispiel) "Lv1" angezeigt. Nun können Sie einfach CLEAR ENTRY drücken und das Spiel fortsetzen, oder drücken Sie nochmal LEVEL um die Stufe zu wechseln. Jeder Druck auf LEVEL geht eine Stufe höher — oder von Stufe 8 zurück auf Stufe 1.

Wenn die Stufe Ihrer Wahl angezeigt wird Drücken Sie ENTER, und setzen Sie das Spiel fort. Wenn Sie

stattdessen CLEAR ENTRY drücken spielen Sie auf der gleichen Stufe wie vorher.

### **ANGABE DER POSITIONEN**

Wenn Sie sich über die Position der Spielsteine nicht mehr im Klaren sind, können Sie auch den Spielstands — Speicher abfragen. Sie können dies jederzeit tun, wenn "roll" = (würfeln) angezeigt ist. Drücken Sie die VERIFY POSITION Taste. Dann wird eine Punkt-Zahl angezeigt, und dann die Anzahl der Steine, die sich dort befinden. Die Farbe der Steine wird durch das schwarze oder weiße Kästchen gekennzeichnet. Wenn Sie jetzt VERIFY POSITION konstant drücken, werden alle besetzten Punkte nach der Reihe aufgezeigt. Wenn Sie all Positionen gesehen haben, können Sie weiter spielen, indem Sie CLEAR ENTRY drücken.

### **WÜRFELN MIT DER HAND**

In der Beschreibung haben wir bis jetzt erwähnt, daß die Zahlen auf dem Würfel durch den Computer bestimmt werden. Es ist aber möglich, die Zahlen selber zu bestimmen (z.B.: indem Sie den üblichen Würfel

verwenden). Um auf Hand-Würfeln zu wechseln, drücken Sie die DICE Taste am Anfang Ihrer Runde. Dann wird "dd" momentan angezeigt, bevor "roll" angezeigt wird.

Wenn Sie jetzt ROLL DICE oder MOVE drücken, werden Sie ein Paar blinkende Fragezeichen sehen. Dies deutet an, daß Sie Ihre Zahlen auf dem Würfel angeben sollen, indem Sie zweimal auf die 1-6 Tasten drücken. Dann drücken Sie die ENTER Taste. Eine Würfel-Zahl wird blinken, mit einer Punkt Zahl zugleich. Nun setzen Sie normal fort, indem Sie "<" oder ">" verwenden, nach Bedarf.

Bis ENTER gedrückt ist, um die Zwei Zahlen zu bestätigen, haben Sie die Möglichkeit CLEAR ENTRY zu drücken und neu einzugeben.

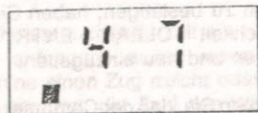
Beachten Sie, daß der Computer nicht zuläßt, am Anfang des Spieles ein Doppel einzugeben.

Beachten Sie bitte auch, daß die Taste NEW GAME immer dann, wenn eines oder zwei Fragezeichen im Display erscheinen. Zur Eingabe der Zahl 4 benutzt wird.

Um computergesteuertes Würfeln wiederaufzunehmen, drücken Sie nochmal DICE, wenn Sie dran sind Dann werden Sie die Zahlen 11, 22,.....66 sehen; wenn "roll" wieder angezeigt wird können Sie fortfahren.

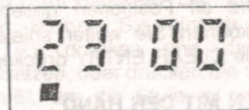
### ZÜGE ZURÜCKNEHMEN

Ein Zug, den Sie gerade für den Computer gemacht haben, kann wenn Sie wollen zurückgenommen werden. Drücken Sie die TAKE BACK Taste. Dann wird die Punkt-Zahl und Bestimmungsort einer der gerückte Steine angezeigt, zum Beispiel:



Dies sagt Ihnen, daß der schwarze Stein, der gerade nach Punkt 7 gerückt ist, muß auf Punkt 4 zurückgestellt werden. Rücken Sie den Stein zurück, dann drücken Sie die ENTER Taste. Dies zeigt noch einen Teil des letzten Computerzuges. Ersetzen Sie den Stein wie angegeben, dann drücken Sie nochmal ENTER. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis alle Teile des Zuges zurückgenommen worden sind, wenn "roll" wieder angezeigt wird.

**MERKE:** Wenn ein entzogener Stein ersetzt werden soll, sagen wir mal auf Punkt 23, dann wird dies angezeigt:



Wenn Sie den Zug des Computers zurückgenommen haben, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Sie können ROLL DICE drücken und einen neuen Zug würfeln lassen. Danach könnten Sie die Seite mit dem computer tauschen.
- Wenn Sie MOVE drücken, wird der Computer würfeln und wieder einen Zug machen.
- Sie können wieder TAKE BACK drücken, und ziehen Ihren letzten Zug zurück, genau wie beschrieben. Dann können Sie einen neuen Zug eingeben um den letzten zu ersetzen, sonst drücken Sie MOVE, so daß der Computer dies macht.

Wenn Sie einen Zug zurückgenommen haben und die gleichen Zahlen noch einmal spielen möchten, dann müssen Sie diese wie vorher beschrieben in den Computer eingeben.

### SPEICHERUNG

Wenn Sie ein Spiel unterbrechen müssen, und später fortsetzen wollen, sollte der OFF/ON/SAVE Schalter auf SAVE gestellt sein. Der Computer wird die Positionen

einspeichern, und sehr wenig Strom verbrauchen. Später können Sie wieder einschalten und weiterspielen.

**Wichtiger Hinweis:** Wenn Ihr Gerät nicht mehr richtig zu funktionieren scheint, dann drehen Sie es bitte um und drücken Sie einen Spitzen Gegenstand in das Reset-Loch neben der Battericklappe. Danach sollte eigentlich wieder alles in Ordnung sein.