

HANDLEIDING SPHINX SCHAAKCOMPUTER (CXG902)

GEFELICITEERD MET DE AANSCHAF VAN UW NIEUWE SPHINX SCHAAKCOMPUTER. DEZE HEEFT O.A. DE VOLGENDE EIGENSCHAPPEN:

- 1500 ELO notering.
- 64 moeilijkheidsgraden, van beginner tot gevorderde.
- 4 verschillende speelstijlen (normaal, willekeurig, agressief en defensief)
- Bord met druksensoren, de computer registreert uw zet bij het drukken op het bord.
- 2 laatste zetten terugneembaar.
- Help-functie; de computer stelt een zet voor.
- Waarschuwingsfunctie; de computer waarschuwt u voor mat of een andere bedreiging.
- Een functie om de posities van de stukken te checken of op te stellen.
- De mogelijkheid om slechts met enkele uitgekozen stukken te spelen. (b.v. een spel spelen met enkel koning, koninginnen en lopers.)
- Ontdekt mat en pat door de 50-zetten regel en door de repetitie-regel.
- Kan mat zetten met koning en koningin tegen koning, koning en toren tegen koning en koning en 2 lopers tegen koning.
- De computer rekent gedurende de tijd van de tegenspeler.
- Heeft een openingsbibliotheek met 20 verschillende openingen.
- Lange afstand niveau: kan een zet tot 24 uur analyseren.
- Kan mat-problemen oplossen tot mat in 5 zetten.

1. BATTERIJEN: De computer werkt met 3 AA batterijen (niet inbegrepen). Plaats de batterijen zorgvuldig, let erop dat + en - op de juiste plaats zitten. Als je het batterijdeksel terugzet moet je geluid (nieuw spel) horen, indien dit niet het geval is, herbeginnen.

Als de computer niet meer correct werkt, de batterijen vervangen. Geen oude of lege batterijen in de computer laten zitten, deze kunnen de computer beschadigen.

2. STARTEN VAN HET SPEL: Zet de stukken op de juiste startposities en zet de computer aan door eerst op "ON" te drukken en daarna op "NEW GAME". U zult het typische "NEW GAME" geluid horen en in de onderste linker hoek zal een rood lichtje gaan branden, dit duidt aan dat wit aan zet is. U kunt altijd opnieuw met een spel beginnen door op "NEW GAME" te drukken. Wit is normaal altijd eerst aan zet (en normaal speelt de computer zwart, dit kan veranderd worden, zie verder).

NOTA: Het computergeheugen bewaart altijd de stand van het laatste spel. Alvorens een spel te starten kunt u altijd een hoger niveau kiezen. Om een nieuw spel te beginnen moet u altijd "NEW GAME" indrukken.

3. SCHAAKNOTERING: De computer deelt zijn zetten tegenover u mee via een "algebraïsche notering". De lijnen, verticale kolommen of velden op het bord, worden aangeduid met de letters A-H (van links naar rechts). De rijen, horizontale kolommen, zijn genummerd van 1-8, van onder naar boven. Dit betekent dat elk veld geïdentificeerd kan worden door een letter en een nummer. VB. Bij het begin van een spel staat de witte koning op E1 en de zwarte koning op D8. Om het voor de speler gemakkelijk te maken elk van de velden te identificeren zijn ze allemaal aangeduid met hun algebraïsche coördinaten.

4. ZETTEN DOEN: Als u een zet doet, drukt u dan kort met de kant van het stuk op het veld waarvandaan u het stuk wilt verplaatsen. De computer geeft dan een bieptoon en twee rode lichtjes zullen gaan branden, nl deze van de lijn en de rij van het veld waarop het stuk staat. Dan drukt u met hetzelfde stuk op het veld waar u naartoe wilt om de zet af te maken ofwel drukt u opnieuw op het beginveld om de zet te annuleren. De computer registreert uw zet en begint met zijn tegenzet te berekenen.

OPGELET: U hoeft niet hard met het stuk te drukken, dit kan op termijn de sensoren beschadigen; druk met de zijkant van het stuk op het midden van het veld.

5. DE ZET VAN DE COMPUTER: Bij de aanvang van het spel zal de computer normaal onmiddellijk zijn tegenzet bekend maken daar de computer over een openingsbibliotheek beschikt van 20 verschillende schaakopeningen. Later in het spel zal in de bovenste rechterhoek een rood lichtje knipperen om aan te geven dat de computer aan het rekenen is. Als de computer beslist heeft een zet te doen, zal de computer aan bieptoon geven en door middel van rode lichtjes het veld aanduiden van het stuk dat hij wil verplaatsen. Duw kort met het stuk van de computer op dit veld. Dan zal de computer het naartoe veld aangeven, waarop u eveneens kort drukt met het stuk, en u verplaatst het stuk. Het rode lichtje in de linker benedenhoek gaat weer aan en geeft zo aan dat wit weer aan zet is.

6. VERGISSINGEN: Zet annuleren: zie 4. Drukt u op een verkeerde toets of veld of zet u een onmogelijke zet, hoort u een pieptoon. Dit betekent dat u iets verkeerd hebt gedaan en dat uw laatste zet niet geregistreerd is. Doe een nieuwe zet om verder te gaan. Als de computer een veld aangeeft moet u eerst op dit veld drukken.

7. SPECIALE ZETTEN: VEROVERINGEN worden uitgevoerd zoals elke andere zet. EN PASSANT VEROVERINGEN: Druk het beginveld en het naartoe veld van de veroverde pion. De computer zal het veld van de veroverde pion aanduiden. U moet drukken op het veld van de veroverde pion voordat u hem verwijdert. Als de computer een en passant verovering doet, zal hij het beginveld, daarna het naartoe veld aanduiden van de veroverde pion, gevolgd door het veld bezet door de veroverde pion. PIONPROMOTIE: Druk op het beginveld en het naartoeveld op de gewone manier. De computer veronderstelt dat je de pion wil promoveren tot koningin. Als je de pion tot een ander stuk wil promoveren kan dit door de positie te veranderen (zie SET-UP). De computer zelf zal altijd een pion tot koningin promoveren. ROKEREN: Verplaatst eerst de koning, dan de toren. Als u de koning gedrukt hebt op het beginveld en het naartoe veld, zal de computer automatisch de beide velden van de koning tonen.

8. SCHAAK, SCHAAKMAT ENZ: Als de computer schaak aangeeft, zal het "CHECK" lampje branden en hoort u een bieptoon. Als u of de computer schaakmat geeft hoort u een melodietje en het "CHECK" en "DRAW/MATE" lampje zal branden. Als u schaakmat geeft zullen de lichtjes blijvend branden, als de computer schaakmat geeft, zullen ze flikkeren. Als een speler pat geeft, zal het "DRAW/MATE" lichtje aangaan om aan te geven dat er een patstelling is. Als een zelfde stelling driemaal herhaald wordt of als geen enkele speler gedurende 50 zetten een pion verplaatst of een stuk veroverd zal het "DRAW/MATE" lampje ook branden, maar u kunt dan verder spelen indien gewenst.

9. OFF/SAVE: Als een spel beëindigd is kun je "NEW GAME" indrukken om een nieuw spel te beginnen, of de computer afzetten door op "OFF/SAVE" te drukken. De computer bewaart steeds de positie van het laatste spel, dit betekent dat je midden in een spel kunt stoppen en op een later tijdstip het spel hervatten. Als je echter een nieuw spel wilt beginnen dan steeds op "NEW GAME" drukken.

10. GELUID (SOUND): De beeper maakt geluid telkens als je een toets indrukt en op bepaalde andere momenten. Als je verkiest zonder geluid te spelen druk dan op "SOUND/COLOR" om uit te schakelen. Om weer in te schakelen weer op "SOUND/COLOR" drukken.

11. SPELNIVEAUS: De computer heeft 64 verschillende spelniveaus die als volgt georganiseerd zijn:

NIVEAU	GEMIDDELDE TIJD PER ZET	NORMAAL	AGRESSIEF	DEFENSIEF	WILLEKEURIG
1	BEGINNER	A1	C1	E1	G1
2	3 SEC	A2	C2	E2	G2
3	5 SEC	A3	C3	E3	G3
4	10 SEC	A4	C4	E4	G4
5	20 SEC	A5	C5	E5	G5
6	30 SEC	A6	C6	E6	G6
7	45 SEC	A7	C7	E7	G7
8	1 MIN	A8	C8	E8	G8
9	2 MIN	B1	D1	F1	H1
10	3 MIN	B2	D2	F2	H2
11	5 MIN	B3	D3	F3	H3
12	10 MIN	B4	D4	F4	H4
13	30 MIN	B5	D5	F5	H5
14	24 UUR	B6	D6	F6	H6
15	MATT NIVEAU	B7	D7	F7	H7
0	MULTI MOVE	B8	D8	F8	H8

De computer heeft 10 verschillende tijd-indelingen:

- Niveau 1 is een zwak beginnersniveau. De computer zal onmiddellijk een zet doen. De hulp (HINT) functie (zie verder) zal echter niet werken met dit niveau.
- Niveaus 2-13 geven een tijdsbepaling van 3 seconden tot 30 minuten per zet. De speel-sterkte is met deze niveaus van beginner tot gemiddelde speler. De tijden zijn gemiddelde tijden, de computer zal meer tijd gebruiken bij ingewikkelde posities en minder tijd bij gemakkelijker posities en bij de eindzetten. De computer rekent ook gedurende de tijd van uw zet en zal daarom soms onmiddellijk antwoorden als uw zet aan zijn verwachtingen beantwoordt.
- Niveau 14 is een speciaal analyse-niveau dat een positie gedurende 24 uur analyseert of tot u op "MOVE" drukt (zie verder: BEREKENING ONDERBREKEN). Deze functie is interessant om een analyse te maken of om schaak per correspondentie te spelen.
- Niveau 15 is een speciaal niveau om mat-stellingen op te lossen (zie verder).
- Niveau 0 is multimove, dit laat je toe met beide zijden te spelen. Dit kan nuttig zijn wanneer je de computer als schaakbord en als scheidsrechter wilt gebruiken als je met iemand anders speelt. Ook als je een bepaald spel wilt naspelen tot op een zekere positie, of een bepaalde opening wilt spelen.

De computer kent ook 4 verschillende speelstijlen:

- NORMAAL: De computer zal zich zowel op aanvallen als op verdedigen concentreren.
- AGRESSIEF: De computer zal zich op aanvallen concentreren en zal indien mogelijk vermijden om stukken uit te wisselen.
- DEFENSIEF: De computer zal zich concentreren om een sterke verdediging op te bouwen, zal vele pion zetten doen en stukken uitwisselen wanneer mogelijk.
- WILLEKEURIG: De computer zal vele pion zetten doen en soms vreemde zetten doen eerder dan steeds de beste zet doen.

Als je op "NEW GAME" drukt wordt het niveau op 2 gezet met een normale speelstijl. Om van niveau te veranderen, druk op LEVEL toets. De computer maakt het niveau en de speelstijl kenbaar door een veld aan te duiden (bijv A2 voor niveau 2 met normale speelstijl). Het "THREAT" lampje zal ook branden (zie verder BEDREIGING). Zoek in de tabel het veld dat met het gewenste niveau en speelstijl overeenstemt en druk dat veld in. Druk dan opnieuw op "LEVEL" om het niveau-instellen te verlaten.

Als je het huidige niveau wilt weten; druk op "LEVEL", het veld dat wordt aangegeven geeft het niveau aan. Druk opnieuw op "LEVEL" om te verlaten. U kunt steeds het niveau tijdens een spel veranderen wanneer u aan de beurt bent.

12. MAT PROBLEMEN: Niveau 15 is een speciaal niveau om mat-problemen op te lossen tot mat in 5 zetten, indien er genoeg tijd gegeven wordt. Om een mat-

probleem op te lossen ga als volgt te werk:

- stel een positie op (zie verder EEN POSITIE OPZETTEN).
- kies niveau 15, "LEVEL" toets dan veld B7, D7, F7 of H7; dan weer "LEVEL".
- druk op "MOVE", de computer zal dan beginnen met analyseren.

De computer zal nadenken totdat hij een mat vindt, en zal de eerste zet aangeven. U mag dan een tegenzet doen, de computer zal dan de volgende zet aangeven enz. Als er geen mat mogelijk is zal de computer oneindig blijven zoeken. De benaderende tijd om een mat op te lossen is:

Mat in 1	1 seconde
Mat in 2	1 minuut
Mat in 3	1 uur
Mat in 4	1 dag
Mat in 5	1 maand

13. ONDERBREKEN VAN HET SPEL EN VAN VELD VERWISSELEN:

Indien u op "MOVE" drukt als de computer aan de beurt is, stopt die zijn berekeningen en speelt hij de zet die hij tot op dat ogenblik de beste vond. Indien u op "MOVE" drukt terwijl u aan de beurt bent, zal de computer van kamp verwisselen en uw zet verder berekenen. Doortelkens op "MOVE" te drukken kun je de computer een heel spel laten spelen. Als je een heel spel met zwart wilt spelen, doe dan als volgt: nadat je "NEW GAME" hebt gedrukt, druk dan op "LEVEL", kies een niveau; druk dan op "SOUND/COLOR" dan wordt er van veld verwisseld; de zwarte stukken aan de onderkant van het bord en de witte stukken boven. Druk dan opnieuw op "LEVEL" om te verlaten. Plaats de zwarte stukken onder en de witte stukken boven op het bord. (Opgelet: de witte koningin op een wit veld en de zwarte koningin op een zwart veld). Druk dan op "MOVE". De computer zal een zet doen voor wit en verwacht dat u met zwart speelt. "MOVE" werkt niet in niveau 0 (multimove).

14. ZETTEN TERUGNEMEN (TAKE BACK): Als je een stuk wilt verzetten en je hebt er reeds mee op het bord gedrukt, en je wilt liever een ander stuk verzetten druk dan nogmaals met het eerste stuk op het bord om te annuleren en ga dan verder met het andere stuk. Als je een zet hebt afgewerkt en de computer is aan het rekenen voor zijn tegenzet, doe dan als volgt om je zet terug te nemen:

- Druk op "TAKE BACK", de computer stopt met rekenen.
- Druk opnieuw op "TAKE BACK".
- De computer wijst het veld aan waarop het laatste stuk werd gezet. Druk op dit veld.
- De computer wijst nu het veld aan waarvandaan het stuk kwam. Druk erop en zet het stuk terug.
- Als je een verovering of een "en passant" verovering terugneemt zal de computer u eraan herinneren om het veroverde stuk terug te plaatsen, druk op dat veld en plaats het veroverde stuk terug.

Als je een verkeerde zet hebt gedaan kun je nadat de computer zijn tegenzet heeft gedaan de tegenzet en je eigen zet terugnemen. Neem eerst de zet van de computer terug zoals hierboven beschreven; druk dan weer op "TAKE BACK" en neem dan je eigen zet terug. Nadat je de tegenzet van de computer hebt teruggezet, neem je je eigen zet terug. Als je twee zetten wilt terugnemen druk dan nogmaals op "TAKE BACK" en neem de computer's voorlaatste zet terug, druk dan een vierde maal op "TAKE BACK" en neem je eigen voorlaatste zet terug. Als je meer zetten wilt terugnemen zal de computer "ERROR" geven.

15. HULP (HINT): Je kunt de computer om advies vragen als het jouw beurt is.

- Druk op de "HINT" toets.
- De computer wijst het te zetten stuk aan; druk op dat veld of druk opnieuw op "HINT" voor een andere suggestie.
- De computer wijst het bestemmingsveld aan; druk op dat veld of druk opnieuw op "HINT".
- Je kunt nu de voorgestelde zet doen door opnieuw op die velden te drukken en de stukken te verplaatsen of je kunt een andere zet doen.

Als je de door de computer voorgestelde zet doet zal hij onmiddellijk een tegenzet doen vermits hij jouw zet verwachtte en reeds aan het rekenen was voor zijn tegenzet.

Als je wilt weten welke zet de computer aan het voorbereiden is terwijl hij aan het analyseren is:

- druk op "HINT" terwijl de computer nadenkt en het lichtje in de bovenste rechter hoek knippert.
- de computer zal het vertrekveld aanwijzen dat hij op dit ogenblik het beste vindt. Druk op dat veld of druk opnieuw op "HINT".
- de computer zal dan het bestemmingsveld aanwijzen, druk daarop of druk opnieuw op "HINT". De computer zal nu verder rekenen.

Je weet nu welke zet de computer waarschijnlijk zal doen en je kunt nu ook al beginnen na te denken in plaats van te wachten.

16. BEDREIGING (THREAT): Als de computer schaak geeft, hoort u een bieptoon en het "CHECK" lichtje gaat branden. Maar de computer zal u ook waarschuwen bij andere bedreigingen die je verlies aan materiaal kunnen kosten. Het "THREAT" (bedreiging) lampje gaat dan branden. Om te weten waar de bedreiging is:

- Druk de "THREAT" toets.
- De computer wijst het bedreigde veld aan. Normaal staat er een van uw stukken op dat veld die de computer zal veroveren, maar hij kan ook een veld aanwijzen waar de computer een pion kan promoveren, of je koning schaakmat kan zetten, of een vorkpositie waarbij hij schaakmat geeft en tegelijk een ander stuk bedreigt. Druk op dat veld of op de "THREAT" toets en het "bedreiging" lampje gaat uit.
- Maak nu een zet die de bedreiging kan vermijden, vraag eventueel advies door

de "HINT" toets.

Als je geen gebruik wilt maken van de "bedreiging" kun je dit als volgt afzetten: Druk op "LEVEL", de computer toont het huidige spelniveau en het "THREAT" lampje gaat aan. Druk dan opnieuw op "LEVEL" om te verlaten. Zelfs als het automatisch waarschuwen voor bedreiging is uitgeschakeld kun je nog steeds op de "THREAT" toets drukken nadat de computer een zet heeft gedaan om te weten of er ergens een bedreiging is. Als er geen bedreiging is hoor je het "ERROR" signaal.

17. BEREKENING ONDERBREKEN: Als je op "MOVE" drukt terwijl de computer aan zet is zal deze het berekenen onderbreken en zal hij de zet doen die op dat moment het meest geschikt is (dezelfde zet als "HINT" aan zou geven).

18. DE POSITIES VERIFIËREN: Als je de opstelling van alle stukken wilt weten:

- Druk op de toets "VERIFY POSITION".
- Druk op een van de 6 stukken toetsen. De computer toont u een rij met velden waarop dezestukken staan. Een blijvend licht is voor wit en een flikkerlicht is voor de zwarte stukken.
- Druk nogmaals op dezelfde toets en de computer toont de volgende rij met velden waarop deze stukken staan.
- De andere stukken zoek je op dezelfde wijze.
- Door nogmaals op "VERIFY POSITION" te drukken verlaat je deze methode.

19. EEN POSITIE OPSTELLEN (SET-UP POSITION): Om de posities op het bord te veranderen of om een geheel nieuwe positie op te stellen:

- Druk op "SET UP POSITION", het "SET UP" lampje zal gaan branden.
- Als je een volledige nieuwe positie wilt opstellen, druk dan op "TAKE BACK" om de huidige positie te wissen.
- Druk op een van de stukken toetsen. Als er van deze stukken op het bord voorkomen zal de computer ze aanwijzen zoals bij "VERIFY POSITION".
- Als je een stuk wilt wegnemen, druk dan op het veld en het betreffende lampje aan de onderkant van de computer zal uitgaan.
- Als je een stuk wilt verplaatsen; druk dan op het veld waar het stuk staat en dan op het veld waar het stuk naartoe moet. Het betreffende lampje gaat branden.
- Om een stuk toe te voegen: druk op het lege veld waarop het stuk moet komen, het lampje zal gaan branden; een blijvend lampje geeft een wit stuk aan, een knipperend lampje geeft een zwart stuk aan. Als de kleur verkeerd is neem dan het stuk terug door op het veld te druk ken. Verander dan van kleur door op "SOUND/COLOR" te drukken en druk opnieuw op het veld waarop het stuk moet komen. Wil je nog meer stukken van dezelfde kleur plaatsen, druk dan een voor een op de lege velden waarop ze moeten staan.
- Als je klaar bent met het opstellen of wijzigen van een positie, controleer dan of beide zijden een koning hebben, en dat de speler aan zet de koning van de tegenspeler niet kan nemen.
- De kleur van het laatste stuk dat verplaatst, toegevoegd of weggenomen is bepaalt de kleur van wie als eerste aan zet is. Als dit niet de gewenste kleur is, verander deze dan door nog een stuk van die kleur toe te voegen of te verplaatsen ofwel door op "SOUND/COLOR" te drukken.
- Dan verlaat je "SET UP" door opnieuw op de "SET UP" toets te drukken. Het "SET UP" lampje zal uitgaan.

20. SPELEN MET UITGEKOZEN STUKKEN: De computer heeft een speciale optie die beginners toelaat te leren hoe ze met de verschillende stukken kunnen spelen. Onmiddellijk nadat je op "NEW GAME" hebt gedrukt kun je:

- De PION toets indrukken om enkel met pionnen en koningen te spelen.
- De PAARD toets indrukken om enkel met pionnen, paarden en koningen te spelen.
- De LOPER toets indrukken om enkel met pionnen, lopers en koningen te spelen.
- De TOREN toets indrukken om enkel met pionnen, torens en koningen te spelen.
- De KONINGIN toets indrukken om enkel met pionnen, koninginnen en koningen te spelen.

21. ONDERHOUD: Je schaakcomputer vergt weinig onderhoud. De volgende tips zullen je helpen om jaren plezier te hebben van je computer:

- Hou de computer droog, als hij nat wordt, wrijf hem onmiddellijk droog.
- Vernieuw tijdig de batterijen, laat geen oude of lege batterijen in de computer zitten, ver-widder de batterijen als je de computer een tijd niet zal gebruiken.
- Behandel de computer voorzichtig, laat hem niet vallen.
- Reinig desnoods de computer met een vochtige doek, maar gebruik geen chemicaliën of de-tergenten.
- Als de computer niet goed functioneert, controleer dan eerst de batterijen, lees dan de instructies nog eens door om na te gaan of je niets verkeerd gedaan hebt.
- **OPEN NOOIT ZELF DE COMPUTER, ALS U DIT TOCH DOET VERVALT DE GARANTIE.**

WIJ WENSEN U VEEL PLEZIER MET UW NIEUWE SCHAAKCOMPUTER!!!

Bij voorkomende problemen en/of storingen kunt u het beste rechtstreeks contact opnemen met de importeur:

J.B.A. B.V.
Staverenstraat 5
NL-7418 CJ Deventer
Tel. 05700-26297 Fax
05700-26955