

HANDLEIDING SPHINX SCHAAKCOMPUTER MADRID (CXG 901)

1. Deze computer is een ideale tegenstander, klaar om te spelen op elk ogenblik, zo dikwijls u verkiest, op gelijk welk niveau of vaardigheid. Zijn klein formaat maakt hem extra handig voor uitstappen samen met een reisschaakset.

2. Starten van het spel

De computer is uitgerust met 3AAA batterijen. Hef het deksel aan de onderkant op en plaats ze in het vak, zorg dat de polariteit overeenstemt. Het witte symbool zal oplichten en de computer is klaar om te starten met een spel op niveau 1.

Hebt u de computer niet voorzien van nieuwe batterijen, zet u hem aan door op de ON toets te drukken. Het geheugen heeft de stand van het laatste spel bewaard. Vooraleer een spel te starten kunt u altijd een hoger niveau kiezen.

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, vertrekkend van het White End. Dit betekent dat elk veld kan genoemd worden door een letter en een nummer.

vb. bij het begin van een spel staat de witte koning op e1 en de zwarte koningin 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 kort met de kant van de pion op het veld waarvandaan u een stuk wilt verplaatsen. de LCD duidt het kleurensymbool aan (een wit veld als u wit speelt, een zwart veld als u zwart speelt) en de letter en het nummer overeenstemmend met het beginveld. 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. vb. ald u de pion wilt verplaatsen tegenover de witte koningin van e2 naar e4, drukt u met de kant op het e2 veld en u ziet E2 verschijnen op de LCD. Nu drukt u op het veld e4 en uw zet is volledig.

5. De zet van de computer

Als de computer beslist heeft een zet te doen, zal de LCD zijn kleurensymbool, de letter en het nummer aanduiden in overeenstemming met het beginveld. Duw kort met de pion van de computer op dit veld. Dan zal de computer het naartoe veld aanduiden, waarop u eveneens kort drukt met de pion. De LCD zal het witte of zwarte symbool tonen, zodat u weet welke speler aan de beurt is. Als het kleurensymbool flikkert, betekent het dat de computer nadenkt over zijn zet. Dan heeft geen enkele toets effect, alleen de MOVE toets.

6. Vergissingen

Zet annuleren: zie 4

Drukt u op een ongepaste toets of veld, hoort u een dubbele pieptoon en u ziet een ?. Duw op om het even welke toets of veld om de vergissing uit te wissen en zet het spel verder.

Zo wordt ook het beginveld uitgewist als dit al gekozen was. Als u een fout maakt wanneer een veld al is aangeduid op de LCD, duwt u op dat veld.

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 vooraleer u hem verwijdert.

Als de computer een en passant veroverig 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 naartoe veld op de gewone manier. De LCD toont het passende kleurensymbool en het nummer 5 (een koningin aanwijzend). Als je de pion wil promoten tot koningin, moet je niets wijzigen, gewoon drukken op de KONINGIN toets om te kiezen.

Als u een pion wenst te promoten tot toren, loper of paard, wanneer de computer nr.5 op de LCD toont, druk dan de toets voor TOREN, LOPER of PAARD om nummers 4, 3 of 2 te zien. Dan pas kunt u drukken om te kiezen. De LCD toont het veld, waarop u met het verplaatste stuk op het bord drukt.

ROKEREN: verplaats eerst de koning, dan de toren. Als u de koning gedrukt hebt op het beginveld en het naartoeveld, zal de computer automatisch de beide velden van de toren tonen.

9. Schaak, schaakmat enz...

Als de computer schaak aangeeft, zal het CHECK-lampje branden en hoort u 5 beeps. Als u of de computer schaakmat geeft, toont de LCD ofwel 0 1 (Zwart wint) ofwel 1 0 (Wit wint). Als de computer schaakmat geeft, hoort u 10 beeps. Als een speler pat geeft, toont de LCD = S. Als een speler een drievoudige herhaling ontdekt, toont de LCD = 3. Blijft het spel onbeslist onder de 50 bewegingen, toont de LCD 50.

9. Nieuw spel

Om een nieuw spel te beginnen, druk op NEW GAME de LCD zal aangeven NG Druk nu opnieuw NEW GAME om te bevestigen. Het wit (White) symbool zal oplichten en de computer is startklaar. Als je een afwijkend spel wil beginnen, druk dan NEW GAME niet opnieuw in maar druk in de plaats op een van de volgende symbolen:

PION: om een spel te beginnen met enkel koningen en pionnen.
KONINGIN: om een spel te beginnen met enkel koningen, koninginnen en pionnen.
LOPER: om een spel te beginnen met enkel koningen, lopers en pionnen.
TOREN: om een spel te beginnen met enkel koningen, torens en pionnen.
PAARD om een spel te beginnen met enkel koningen, paarden en pionnen.

Als je een spel start met een van de voorgaande opties zal de computer klaar zijn om enkel met deze aangeduide stukken te spelen die allen op hun normale startplaats zullen staan.

De vijf opties zijn ontworpen om beginners te helpen. Als beginner zal het je helpen hoe je goed met pionnen moet omgaan als je enkel met koningen en pionnen speelt. Als je denkt dat je weet hoe je pionnen kunt verplaatsen en hoe je met je koning de pionnen van de tegenstander langs opzij en langs achter kunt aanvallen dan kun je de volgende opties een voor een uitproberen. In sommige situaties kan de NEW GAME toets geen effect hebben. Als de LCD een letter en een nummer aanduidt vb. EZ, druk dan dit veld in op het bord. Als de LCD een stuk type aanduidt (1,2,3,4,5 of 6) duw dan op de desbetreffende toets van de stukken (pion, paard, enz...). Als je in de set-up positie zit moet je die verlaten.

Door een van deze operaties uit te voeren moet NEW GAME nu werken.

10. Onderbreken van het spel en van veld verwisselen

Indien u op MOVE drukt als de computer aan de beurt is, stopt dit zijn berekeningen en maakt hij de zet die hij tot op dat ogenblik de beste vindt. Indien u om MOVE drukt terwijl u aan de beurt bent, zal de computer van kamp verwisselen en uw zet verder berekenen. Noteer dat MOVE niet operationeel is op niveau 0 (multimove).

11. Spelniveaus en beide kanten spelen

Er zijn 16 niveaus genummerd 0 tot 15.

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 wil gebruiken als je met iemand anders speelt. Ook als je een bepaald spel wil naspelen.

Als je de computer voor het eerst aanzet, begint hij automatisch op niveau 1 (het zwakste niveau).

Om van niveau te veranderen, druk op LEVEL toets. De display toont het niveau. Door telkens op LEVEL te drukken verhoog je het niveau. Door LEVEL ingedrukt te houden zal het cijfer snel veranderen. Als het 15 bereikt heeft zal het niveau met de volgende druk op de toets terug op 0 staan.

Niveau 1-5 nemen ongeveer 4 seconden per zet.

Niveau 8-10 nemen ongeveer 30 seconden per zet.

Niveau 11-14 nemen ongeveer 2 à 3 minuten per zet.

Niveau 15 neemt ongeveer 10 minuten per zet.

Met niveau 15 kun je "Mat in 2" problemen oplossen. Dit zijn posities waarbij het mogelijk is voor de speler die aan de beurt komt schaakmat te forceren bij de tweede zet, ongeacht de verdediging van zijn tegenstrever. Zulke problemen vind je in schaakmagazines en dagbladen. Door op eender welke toets te drukken verlaat je het niveau.

12. De posities verifiëren

Duw op de toets VERIFY POSITION en op de display verschijnt

u

Om te controleren wat er op een bepaald veld staat, druk op dat veld en als dit veld bezet is, zal de display aangeven: het kleursymbool gevolgd door u en dan het stuknummer (1= pion, 2= paard, 3= looper, 4= toren, 5= koningin, 6= koning). Door op eender welke toets te drukken verlaat je "POSITIES VERIFIEREN"

13. Een positie opstellen (Set-up position)

Door op SET-UP POSITION te drukken toont de display de kleur die aan bod komt en de indicatie "SET-UP". Als de computer in "SET-UP" positie is kun je van het bord aller verwijderen door op MOVE te drukken, op de display verschijnt "cb" clear board en dan moet je terug op MOVE drukken om te bevestigen dat je alles wil verwijderen, of je kunt het commando annuleren door op een andere toets te drukken dan MOVE.

Als je een bepaald stuk op een leeg veld wil plaatsen, druk op een groene "stuk" toets en dan op het veld. Om een veld te ledigen, druk op dat veld zonder eerst een groene "stuk"toets in te drukken.

Als het volgende stuk dat je wil plaatsen een andere kleur heeft dan het laatst geplaatste stuk, verander dan van kleur door op de WHITE/BLACK toets te drukken. Om SET-UP te verlaten, druk nogmaals SET-UP. Noteer dat de kleur die de display aangeeft het eerst aan zet komt, om die te veranderen, druk dan op WHITE/BLACK alvorens SET-UP te verlaten.

Als je SET-UP verlaat, test het programma:

- dat elke speler 1 koning heeft.
- de kleur die eerst moet spelen geen schaakmat geeft.
- dat er geen pionnen staan op de 1e of de 8e rij.

Als er een foute positie is, zal de display het kleurensymbool aanduiden en "??"
Met VERIFY POSITION (cfr.12) kun je nagaan wat er fout is. Je kunt terug naar de SET-UP GAAN of gewoon een nieuw spel beginnen.

14. Zetten terugnemen (Take back)

Als je een verkeerde zet hebt gedaan kun je nadat de computer zijn tegenzet heeft gedaan de tegenzet en je eigen zet terugnemen. Om een zet terug te nemen druk op TAKE BACK de display toont nu het bestemmingsveld van de laatste zet, (je kunt nu het commando annuleren door terug op TAKE BACK te drukken) je drukt op het bestemmingsveld en dan toont de display het vertrek-veld, zet het stuk terug op het vertrek-veld en druk dat in. Nadat je de tegenzet van de computer hebt teruggezet, neem je je eigen zet terug.

Als de zet een verovering was, zal de display het kleurensymbool en het stuknummer van het veroverde stuk opgeven. (1= pion, 2= paard, 3= loper, 4= toren, 5= koningin, 6= koning). Druk op de groene toets van het desbetreffende stuk en de computer geeft aan op welk veld de verovering is gebeurd. Duw op dat veld en zet het stuk er terug.

Als de teruggenomen zet een rokade was zal de computer je eerst de koning laten terugzetten en dan de toren.

Als de teruggenomen zet een pionpromotie was, zal de computer aangeven hoe het gepromoveerde stuk van het bestemmingsveld terug naar het vertrekveld moet en zal de display het nummer 1 aangeven (omdat het gepromoveerde stuk een pion was), dan moet je de groene pion toets induwen, nogmaals op het vertrekveld drukken en dan de pion terugplaatsen.

Als de teruggenomen zet een verovering en een pionpromotie was, druk dan het bestemmingsveld, het vertrekveld, de groene "stuk" toets (voor het veroverde stuk), het bestemmingsveld (als je het veroverde stuk terugplaatst), de groene pion toets en uiteindelijk het vertrekveld als je de pion terugplaatst.

N.B. terugnememn herstelt de 50-zetten rekening en wist alle herhalingen van posities uit, maar hertelt de rokade zetten indien toepasselijk.

15. Geluid (Sound)

De beeper maakt geluid telkens je een toets indrukt en bij zekere andere gelegenheden. Als je verkiest zonder geluid te spelen druk dan op SOUND om uit te schakelen. Om terug in te schakelen terug op SOUND drukken.

16. Geheugen

Als je een spel wil onderbreken, kun je de computer uitschakelen en de posities blijven in het geheugen van de computer zitten met een minimum stroomverbruik. Bij het terug aanzetten kun je het spel onveranderd hernemen.

17. Uitschakelen

Duw OFF/SAVE. De posities van de stukken blijven in het geheugen, je kunt de stukken wegnemen ofwel vind je de posities terug door VERIFY POSITION (cfr.12) ofwel schrijf je ze eerst op voordat je ze wegneemt.

WE WENSEN JE VEEL PLEZIER MET JE NIEUWE SCHAAKCOMPUTER !!!!