

**User Manual
Mode D'emploi
Bedienungsanleitung
Manual De Instrucciones
Gebruiksaanwijzing**

 **SPHINX**



© copyright 1992 National Telecommunication System Ltd.

Gebraiksaanwijzing

INHOUD

1. INTRODUCTIE	74
2. EEN SPEL BEGINNEN	74
3. HET MAKEN VAN ZETTEN	74
4. HET CORRIGEREN VAN FOUTEN	75
5. SPECIALE ZETTEN	76
6. WAARSCHUWING VOOR BEDREIGING	76
7. SCHAAKMAT - PAT ZETTEN - NIEUW SPEL	77
8. DE COMPUTER ONDERBREKEN - SPEELRICHTING WIJZIGEN	77
9. SPELNIVEAU'S	77
10. HET TERUGNEMEN VAN ZETTEN	81
11. HET SPELEN VAN BEIDE RICHTINGEN	82
12. DE STAND NAKIJKEN	83
13. EEN STAND AANGEVEN	84
14. GELUIDSIGNALLEN	88
15. GEHEUGEN	88
16. DE COMPUTER UITZETTEN	88

1. INTRODUCTIE

Uw Sphinx schaak computer is een ideale tegenspeler. Hij is ieder moment bereid met u te spelen, zo vaak u wilt, op elk niveau dat u wenst. Het gebruik van de machine is eenvoudig - u beweegt de stukken op uw schaakbord op dezelfde wijze alsof u een persoon als tegenspeler heeft.

Het grootste deel van deze handleiding geeft uitleg in het gebruik van de computer. De onderdelen 2 - 5 zijn de enige die u moet lezen om een spel te kunnen spelen.

2. EEN SPEL BEGINNEN

De computer wordt van energie voorzien door vier AA batterijen. Open de klep aan de onderkant van de machine en plaats de batterijen met de juiste polariteit op hun plaats.

Plaats de stukken in de start positie. Wit speelt "up the board", i.e. met het besturingspaneel aan de rechterkant. Zet de On/Off knop naar de On positie. Druk dan de toets "New Game". Het rode licht aan de linkerkant van het schaakbord aan de "Witte" kant is nu aan; dit betekent dat de machine nu klaar is voor de eerste zet, welke door Wit gemaakt wordt.

Eer het spel gestart wordt, kunt u, indien gewenst, een niveau van sterkte aangeven. Zie onderdeel 9.

3. HET MAKEN VAN ZETTEN

Als u Wit wilt spelen, dan wordt het spel op de volgende wijze gestart:

- a) Druk op het midden van het veld bezet met het stuk dat u wilt verzetten. De beste manier om dit te doen is, het stuk een beetje op te lichten en de ruit/veld met de rand van het stuk in te drukken. The machine piept en twee rode lichten gaan aan - aan het eind van de rij (of verticale kolom) waar het stuk is geplaatst.

- b) Plaats uw stuk naar het gewenste veld en druk het weer aan. De machine piept opnieuw. Uw zet is nu geregistreerd. De computer probeert nu meteen een tegenzet. Indien de machine hiervoor tijd nodig heeft, dan gaat het lampje aangegeven met "MOVE" aan, samen met het lampje aan de Zwarte kant van het schaakbord - om aan te tonen dat een zet wordt bepaald voor Zwart. Wanneer de computer klaar is met de zet, dan geeft hij een bepaald toonsignaal en twee lichtjes springen aan. De lichtjes richten zich naar het stuk dat verzet moet worden, door de rij en kolom aan te geven waar het stuk zich bevindt. Druk het aangegeven stuk aan. De lichtjes veranderen en wijzen nu naar een nieuw veld. Verzet het computer stuk nu naar dit vierkant en druk het weer aan. Het lampje aan uw kant van het bord springt weer aan. Verzet uw stuk zoals op de eerder aangegeven wijze. Indien u Zwart wil spelen, dan start u dit door het indrukken van de toets genaamd "Move" en de computer maakt dan de eerste zet voor Wit. Daarna, als het uw beurt is, is het licht aan de Zwarte kant aan.

4. HET CORRIGEREN VAN FOUTEN

Als u een van uw stukken aandrukt en dan besluit om het niet te verzetten, druk het dan een tweede keer op het veld aan. De lichten die dit veld aangaven gaan uit en u bent vrij een ander gewenst stuk te verplaatsen.

Indien u een stuk verzet naar een veld waar het officieel niet kan staan, dan maakt de computer een dubbele pieptoon - fout signaal. U moet nu uw zet opnieuw maken.

Het 'fout' signaal wordt ook gehoord, als u een verkeerde opdracht uitvoert voor de computer. Ga door met het maken van de zet zoals aangegeven door de lichtjes.

5. SPECIALE ZETTEN

a) Slaan:

U slaat een slag (voor uzelf of voor de computer) net als iedere andere zet.

Het stuk dat de slag neemt wordt aangedrukt op het oude en het nieuwe vierkant, terwijl het genomen stuk van het bord verwijderd wordt zonder aangedrukt te worden. Een geslagen pion "en passant" wordt op dezelfde wijze behandeld.

b) Rokeren:

Om te rokeren verzet u de Koning door het stuk op de normale wijze aan te drukken, maar verzet de toren zonder aan te drukken. Als de computer wil rokeren dan wordt alleen de zet van de koning aangegeven. Maak beide zetten, door de koning aan te drukken maar niet de toren.

c) Promotie van Pionnen:

Telkens wanneer een pion het einde van het bord heeft bereikt, wordt door de computer aangenomen dat deze is gepromoveerd tot Koningin.

6. WAARSCHUWING VOOR BEDREIGING

In sommige gevallen, nadat de zet voor de computer gemaakt is, ziet u een lichtje aangaan genaamd "THREAT" tezamen met twee lichtjes die het veld aangeven. Als uw Koning op dit veld staat, dan geeft de computer 'schaak' aan. Indien dit niet het geval is, dan waarschuwt de computer voor een mogelijke slag op dit veld, welke kan leiden tot een verlies voor u. Hetzelfde kan gebeuren na uw eigen zet, de lichtjes geven eventueel aan, dat een computer stuk wordt bedreigd.

Het "THREAT" signaal vervalt wanneer u een stuk op een veld aandrukt. Als u liever geen waarschuwing heeft voor een eventuele aanval, dan moet u een ander niveau inschakelen, zoals aangegeven in onderdeel 9.

7. SCHAAKMAT - PAT ZETTEN EN NIEUW SPEL

Indien een van de spelers de tegenspeler schaak zet, dan gaan alle lichtjes aan de linker buitenkant van het bord aan en uit.

De machine geeft eenzelfde indicatie bij pat, door het aan en uitgaan van de lichtjes aan de onder buitenkant van het bord.

Om een nieuw spel te beginnen, herplaats de stukken en druk de "NEW GAME" toets. U kunt dit doen wanneer er zich een schaak of pat situatie voordoet of wanneer de computer van u een zet verwacht.

8. DE COMPUTER ONDERBREKEN - SPEELRICHTING WIJZIGEN

Indien u MOVE indrukt terwijl de computer aan het 'denken' is, dan wordt de denktijd onderbroken en wordt de beste uitgewerkte zet gemaakt.

Neem in acht dat speciale opdrachten zoals het veranderen van niveau, het natrekken van de plaats van stukken of het aangeven van een positie (zie onderdelen 9, 12, en 13) alleen uitgevoerd kunnen worden als het uw beurt is. Dit kan een reden zijn waarom u soms de computer's analyse wilt onderbreken.

Indien u MOVE indrukt als het uw beurt is, dan start de computer het 'denken' voor de zijde die u gespeelt heeft en verwacht dat u de andere zijde overneemt. U kunt zo vaak u wenst van zijde veranderen. Door het indrukken van de MOVE toets na iedere zet, speelt de computer een compleet spel tegen zichzelf.

9. SPEL NIVEAU'S

De toets genaamd "LEVEL" - die ieder moment gebruikt kan worden, als u aan de beurt bent, geeft de mogelijkheid om de snelheid en het niveau van de computer's spel te wijzigen.

Als u deze toets indrukt, dan gaat een analoog lichtje branden op het bedieningspaneel. U kunt nu kiezen uit vierenzestig verschillende niveau's. Op het eerste niveau neemt de computer een gemiddelde van vijf seconde per zet. Op een hoger niveau, neemt hij meer tijd en de speelsterkte wordt analoog aangepast; het gemiddelde van niveau 64 is 20 - 25 seconde per zet.

U kiest het niveau door het indrukken van de aangegeven toets op het schaakbord. Dit wordt uitgelegd in een tabel op pagina 9 - 10.

Op sommige niveau's (zoals in de tabel aangegeven), zal de computer u waarschuwen voor een bedreiging op uw stukken, zoals beschreven in onderdeel 6. Op andere niveau's wordt alleen een schaak positie aangegeven.

Let ook op, dat op sommige niveau's, als het uw beurt is, de machine automatisch reageert door het verwerken van een zet voor de andere speelzijde - zoals u inmiddels weet. Deze niveau's worden aangegeven door "AUTOMATISCHE REACTIE" in de tabel. Op andere niveau's zal de machine alleen een zet verwerken als u de MOVE toets indrukt en de aanwijzing hiervoor geeft. Zie onderdeel 11.

HET AANGEVEN VAN NIVEAU'S

1. Druk LEVEL toets een keer. Er wordt een pieptoon gehoord.
2. Druk een veld analoog aan het gewenste niveau.
b.v. "h 1 " eenmaal, pieptoon volgt.
3. Druk LEVEL toets weer in. Er volgt weer een pieptoon dit betekent het aangegeven niveau is geaccepteerd.
4. Begin het spel.

NIVEAU	IN TE DRUKKEN TOETS	WAARSCHUWINGS- SIGNAAL	AUTOMATISCHE REACTIE
1	a1	nee	nee
2	b1	nee	nee
3	c1	nee	ja
4	d1	nee	ja
5	e1	ja	nee
6	f1	ja	nee
7	g1	ja	ja
8	h1	ja	ja
9	a2	nee	nee
10	b2	nee	nee
11	c2	nee	ja
12	d2	nee	ja
13	e2	ja	nee
14	f2	ja	nee
15	g2	ja	ja
16	h2	ja	ja
17	a3	nee	nee
18	b3	nee	nee
19	c3	nee	ja
20	d3	nee	ja
21	e3	ja	nee
22	f3	ja	nee
23	g3	ja	ja
24	h3	ja	ja
25	a4	nee	nee
26	b4	nee	nee
27	c4	nee	ja
28	d4	nee	ja
29	e4	ja	nee
30	f4	ja	nee
31	g4	ja	ja
32	h4	ja	ja
33	a5	nee	nee
34	b5	nee	nee
35	c5	nee	ja

NIVEAU	IN TE DRUKKEN TOETS	WAARSCHUWINGS- SIGNAAL	AUTOMATISCHE REACTIE
--------	------------------------	---------------------------	-------------------------

36	d5	nee	ja
37	e5	ja	nee
38	f5	ja	nee
39	g5	ja	ja
40	h5	ja	ja
41	a6	nee	nee
42	b5	nee	nee
43	c6	nee	ja
44	d6	nee	ja
45	e6	ja	nee
46	f6	ja	nee
47	g6	ja	ja
48	h6	ja	ja
49	a7	nee	nee
50	b7	nee	nee
51	c7	nee	ja
52	d7	nee	ja
53	e7	ja	nee
54	f7	ja	nee
55	g7	ja	ja
56	h7	ja	ja
57	a8	nee	nee
58	b8	nee	nee
59	c8	nee	ja
60	d8	nee	ja
61	e9	ja	nee
62	f8	ja	nee
63	g8	ja	ja
64	h8	ja	ja

In de tabel wordt ieder veld weergegeven met een letter

van de rij en het nummer van zijn verticale lijn. Als u naar het bord kijkt van de Witte kant, dan lopen de verticale lijnen van "a" aan de linkerkant naar "h" aan de rechterkant; de rijen volgen 1 aan de onderkant naar 8 aan de bovenkant.

Let op, zolang het LEVEL lichtje aan is, wordt het huidige niveau aangegeven door het lichtje aan de buitenkant van het bord. Ook de "THREAT" en "THINK" lichtjes zullen aangeven of dit niveau een bedreigings signaal en automatische reactie weergeeft.

Als u het juiste veld ingedrukt heeft, zodat het lichtje aangeeft welk niveau wordt verwacht, druk dan opnieuw de LEVEL toets in. Het LEVEL lichtje gaat uit en het spel kan voortgezet worden.

Het niveau kan gewijzigd worden zo vaak u wenst gedurende het spel. Wanneer u, nadat u de batterijen aangebracht heeft, de machine voor het eerst aanzet, dan selecteert de computer automatisch niveau g1. Als u alleen maar het huidige niveau wilt bekijken, druk dan op de LEVEL toets en herdruk dezelfde toets nogmaals, zonder een ander veld in te drukken.

Op ieder niveau, zal de computer waarschijnlijk meer tijd nodig hebben voor een gecompliceerde positie - met koninginnen en vele andere stukken op het bord - dan in een relatief eenvoudige positie. Daar tegenover is het programma uitgerust met kennis van verschillende standaard schaak openingen - zodat de eerste zetten snel gespeeld worden, ongeacht het niveau.

10. HET TERUGNEMEN VAN ZETTEN

Als u een zet gemaakt heeft en deze dan terug wilt nemen, dan kan dat gemakkelijk gedaan worden. Als de computer al een tegenzet aangegeven heeft, dan moet u deze handeling op de normale manier uitvoeren.

Druk dan de "TAKE BACK" toets. De plaats en lijn lichtjes gaan aan, duidend naar het stuk dat verzet was; druk dit stuk op het veld en de lichtjes wijzigen en geven het veld aan waar het stuk eerder stondt. Zet het stuk terug en druk het weer op het veld aan. Druk nu TAKE BACK een tweede keer en herzet uw eigen stuk op dezelfde wijze. Vergeet niet eventuele geslagen stukken terug te zetten.

U kunt nu opnieuw een zet maken i.p.v. uw laatste. Eventuele opties, u kunt TAKE BACK opnieuw indrukken en de voorafgaande zet intrekken. Maximaal acht 'halve zetten' (i.e. vier zetten voor iedere speler) kunnen op ieder moment ingetrokken worden. Om het spel voort te zetten, zet op de normale manier voor de kant welke aan de beurt is, of druk de MOVE toets in om de computer te laten zetten.

De "TAKE BACK" functie mag zelfs gebruikt worden als een speler al in schak staat.

Als de "TAKE BACK" toets ingedrukt wordt terwijl de computer 'denkt', dan worden alle berekeningen gestopt. Weer zijn verschillende opties open; een zet maken voor de kant aan welke de computer speelt; of de MOVE toets indrukken; of TAKE BACK weer indrukken om verdere zetten in te trekken.

11. HET SPELEN VAN BEIDE RICHTINGEN

In de tabel van onderdeel 9, worden sommige niveau's in de kolom "AUTOMATISCHE REACTIE" met 'nee' aangegeven. Door een van deze niveau's te selecteren, krijgt u de mogelijkheid om verschillende achtereenvolgende zetten te maken voor beide kanten. B.v. u wilt een spel beginnen met een openingszet.

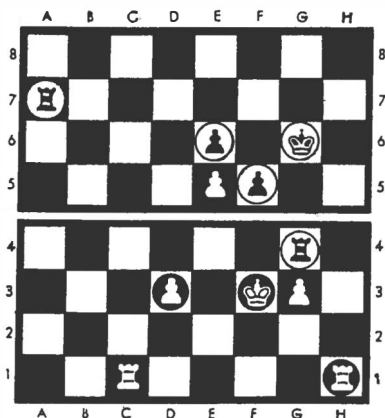
U maakt gewoon de zetten voor Wit en Zwart, door de stukken op het vlak te drukken. Op het moment dat u de positie bereikt heeft waar u de machine als tegenspeler wil, dan drukt u een niveau in, dat in de Automatische Reactie 'ja' heeft en druk daarna de MOVE toets om de computer in te schakelen.

12. DE STAND NAKLIJEN

In het geval van verwarring (indien u per ongeluk een stuk omgooit), dan kunt u de computer laten aangeven waar elk stuk behoort te staan, overeenstemmend met het geheugen. U doet dit met de toetsen met een symbool aanduiding (♔ ♕ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚), welke gebruikt kunnen worden iedere keer als u aan de beurt bent.


Als voorbeeld, stel voor de stand is de volgende:



ZWART



WITTE

Om de stand van de pionnen na te trekken, druk de PAWN toets. Het lichtje aan het eind van de derde rij (de derde van onderste rij vierkanten) gaat aan, aangevende dat deze rij het dichtst bij de Witte is en dat er pionnen op staan. Op hetzelfde moment, om aan te geven op welke vierkanten (vlakken) in deze rij de pionnen moeten staan, gaat het lichtje aan onderaan de "d" en "g" lijnen (de vierde en zevende kolom van links).

Druk nu () weer in. De volgende rij waar pionnen staan is de vijfde. Dus het lichtje voor deze rij gaat aan, tezamen met het lichtje aan onderkant van de "e" lijn. Op hetzelfde moment blinkt het lichtje voor de "f" lijn (gaat aan en uit). Dit betekent dat de pion op het vlak f6 zwart is.

Druk () een derde keer en het lichtje voor de zesde rij gaat aan, terwijl het lichtje voor de "e" lijn knippert. Als u een vierde keer () indrukt, dan worden er geen vlakken meer aangegeven; dit betekent dat er geen pionnen op het bord staan buiten de tevoren aangegeven stukken. (Een vijfde keer indrukken van de PAWN toets heeft hetzelfde effect als de eerste keer - de computer begint de aanduiding weer opnieuw).

Op dezelfde manier, kunt u de posities van de koningen en torens natrekken; een wit stuk wordt aangegeven door een constant licht naast de rij en lijn, terwijl voor een zwart stuk het lijnlicht knippert. Vanzelfsprekend worden er, als u de toetsen indrukt voor "QUEEN", "BISHOP" of "KNIGHT" geen aanduiding gegeven, omdat deze stukken niet op het bord voorkomen.

Wanneer u al de gewenste stukken hebt nagetrokken, dan kunt u gewoon verder spelen.


De lichtjes stoppen met de positie aanduiding meteen als u een vlak indrukt of een andere toets.

13. EEN STAND AANGEVEN

U wilt misschien een bepaalde positie construeren op het schaakbord, om te zien hoe de computer er mee omgaat. Om dit te doen, begin met het indrukken van de "SET UP" toets. Het licht naast deze toets gaat nu aan, om aan te geven dat de computer klaar is voor een bepaalde modus operandus. Zolang dit lichtje aan is, kunt u de inhoud van elk vlak wijzigen - door, zoals gewenst, stukken toe te voegen of te verwijderen.

Wij zullen voorbeelden bekijken om te zien hoe de wijzigingen worden gemaakt. De algemene bedoeling is als volgt. Wanneer u een vlak indrukt waarop een wit stuk staat, dan neemt de computer aan dat stuk verwijderd wordt en een zwarte daarvoor in de plaats komt. Als u een vlak indrukt waarop een zwart stuk staat, dan neemt de computer aan dat het vlak leeg komt. Indien u een leeg vlak indrukt, dan wordt er een wit stuk op geplaatst. Om de computer te vertellen welk type van stukken u invoegt, gebruikt u de toetsen met de stukken symbolen. Letop, iedere keer dat er een vlak wordt ingedrukt, dan wordt de nieuwe inhoud aangegeven door de lichten zoals beschreven in onderdeel 10. Dus, als u dezelfde toets meerdere keren indrukt, dan ziet u de lichten roteren, aanduidend een wit stuk, een zwart stuk, een leeg vlak, een wit stuk enz.

Veronderstel, u wenst de positie zoals aangegeven op pagina 10 en wit is aan de beurt. Het maakt niet uit welke positie er aan voorafging.

Nadat u SET UP ingedrukt heeft ga door op deze wijze: Druk eenmaal op elk vierkant/vlak waar op dat moment een zwart stuk staat en verwijder het stuk van het bord. Kijk nauwkeurig, dat de lichtjes geen stuk meer aangeven op het vlak. Vervolgens verwijder alle witte stukken, door tweemaal op ieder vlak te drukken. Druk de 'toren' toets (). Dit betekent dat voorlopig alle toegevoegde stukken torens zijn.

Druk eenmaal op de vlakken voor de witte torens (c) en (h1) wanneer u de stukken op de nieuwe posities plaatst. Druk tweemaal op de vlakken voor de zwarte torens (g4 en h7).

Druk nu de 'pionnen' toets (). Druk eenmaal op de vlakken voor de witte pionnen en tweemaal op de vlakken voor de zwarte pionnen.

Druk de 'koning' toets (). Druk tweemaal op het vlak g6 (voor de zwarte koning). Druk eenmaal op f3 voor de witte koning. Let op, dat een wit stuk het laatst toegevoegd moet worden, aangezien we wit de volgende zet willen laten maken.

Uiteindelijk, druk the SET UP toets opnieuw om terug te keren naar de normale spel situatie. Als u nu MOVE indrukt, dan zal de machine een zet verwerken voor Wit. Als u zelf wit wilt spelen, speel dan deze zet op de normale manier.

Indien onze laatste handeling in SET UP "mode" betekent zou hebben, dat we een zwart stuk toegevoegd hadden, dan zou Zwart de eerste zet hebben gedaan voor het spel.

Let op, dat in de SET UP "mode", net als in het normale spel, meermalig drukken op een 'stuk' toets betekent dat alle 'stuk' posities van een bepaald soort worden aangegeven.

Indien u alle stukken van een bepaald soort van een rij verwijderd, dan verwijzen de lichtjes naar de volgende rij die dezelfde stukken bevat - of, als er geen stukken van dit soort meer zijn, dan gaan de lichten uit. Indien er helemaal geen 'stuk' toets ingedrukt wordt, dan neemt de computer aan dat alle nieuwe stukken pionnen zijn. Dus, wanneer u eerst SET UP indrukt, dan wordt de plaats van een of meerdere pionnen (indien deze aanwezig zijn op het bord) aangegeven door de lichtjes.

In het laatste voorbeeld hebben we het hele schaakbord vrijgemaakt eer de positie opnieuw samen te stellen. Een andere keer wilt u eventueel een positie aanpassen door het toevoegen of verwijderen van een of meerdere stukken. B.v. stel u wilt Wit een extra slag geven over de Koningin's paard aan het begin van een spel:

Druk NEW GAME, stel de stukken op in de start positie.

Druk SET UP, (het SET UP lichtje springt aan).

Druk tweemaal op het vlak van de Koningin's paard en verwijder het stuk van het bord.

Druk driemaal op het vlak van een witte pion. (Het effect is dat een witte pion wisselbaar is voor een zwarte, de zwarte wordt verwijderd en dan wordt weer een witte ingevoegd. Als u deze handeling nalaat, dan moet de eerste zet van het spel door zwart gemaakt worden.)

Druk SET UP weer. Het SET UP lichtje gaat uit en de computer is klaar voor de eerste zet van Wit.

In verband met de start posities, zijn er nog enkele punten waarop gelet moet worden:

a) **ROKEREN EN 'EN PASSANT'**

Indien een koning of toren op het bord wordt geplaatst op de wijze zoals we net beschreven, dan kan er niet gerokeerd worden met dat stuk. Om een positie te creeren waar Wit het recht heeft de konings kant te rokeren, druk dan NEW GAME alvorens SET UP - laat dan de witte koning en de koning's paard staan op hun start posities, terwijl andere stukken verwijderd en toegevoegd worden indien nodig.

Nadat een positie is opgesteld, kan de volgende zet geen pion slag "en passant" worden. Om een positie te creeren waar zo'n slag mag, stel de direct voorafgaande positie op en maak dan de zet welke de slag permitteert.

b) **SPEL VASTLEGGEN**

Als u de SET UP toets indrukt, dan gaan de tijds klokken naar nul en het computer geheugen van alle zetten die voorafgaand gespeeld werden, vervalt. Deze zetten kunnen daarna niet herroepen worden met de TAKE BACK toets.

c) **VERBODEN POSITIES**

Eer de computer uit de 'SET UP' stand gehaald wordt, moet u overtuigd zijn dat de positie die u gecreeerd heeft niet verboden is. Er mogen niet te veel stukken van hetzelfde soort zijn - b.v., als er achte witte pionnen op het bord staan, dan kunnen er geen twee witte koninginnen zijn.

Elke kant moet, natuurlijk, maar een koning hebben en de koning van de speler die niet aan de beurt is, moet niet schaak staan. Er moeten geen pionnen op de eerste of de achtste lijn staan. Als u probeert de computer te laten spelen vanuit een verboden positie, wees dan niet verbaasd, dat er vreemde resultaten uitkomen!

14. GELUIDSIGNALLEN

Druk de SOUND toets als u prefereert dat de computer zonder audio signalen werkt. De geluiden kunnen weer aangezet worden door de toets opnieuw in te drukken.

15. GEHEUGEN

Als een spel onderbroken moet worden, dan kan de computer uitgezet worden (zie onderdeel 16); de spel stand wordt opgeslagen in het geheugen terwijl het minimum aan energie wordt verbruikt. Als u de machine weer aanzet, dan is de stand compleet onveranderd en kan het spel voortgezet worden; maar als de machine bezig was een zet te maken terwijl u uitschakelde, dan moet u MOVE indrukken om de berekeningen weer op te starten.

16. DE COMPUTER UITZETTEN

De computer kan alleen uitgezet worden als het uw beurt is om een zet te maken.

U kunt de computer niet uitzetten totdat de zet van de computer is opgenomen en het uw beurt is om te zetten. De computer kan ook niet uitgezet worden als de SET UP and LEVEL LCD's aan zijn.

De Schaak Stukken die bij deze Schaak Computer geleverd worden zijn klein genoeg om ingeslikt te worden. Houdt ze daarom uit het bereik van kleine kinderen, in het bijzonder kinderen beneden drie jaar.

Niet geschikt voor kinderen beneden 3 jaar.

AANTEKENING

Het komt voor dat het apparaat abnormaal reageert als er nieuwe batterijen aangebracht worden of wanneer de verdeler wordt aangesloten. Indien dit zou gebeuren, dan draait u de machine om en zoekt een gaatje naast het midden genaamd ACL. Plaats een kleine schroevendraaier in het gaatje en druk een keer. U moet dan een piepton horen. De machine is dan weer opgestart en klaar voor een nieuw spel.

ML0815900440-8