

Chess WizardTM

IQ V

- INSTRUCTION
- ANLEITUNG
- MODE D'EMPLOI
- MANUALE D'USO
- INSTRUCCIONES
- HANDLEIDING

INHOUDSTAFEL

I. ALGEMENE WENKEN

II. KORTE AANWIJZINGEN

III. HOOFDKENMERKEN

1. Een zet doen
2. Een stuk slaan
3. Onmogelijke en onrechtmatige zetten
4. Rokade
5. En-passant-slag
6. Een pion promoveren / lager promoveren
7. Patstelling en remise
8. Schaak en schaakmat
9. Aankondiging van mat

IV. BIJZONDERE FUNCTIES

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1. NEW GAME-toets | Een nieuwe partij beginnen |
| 2. SET LEVEL-toets | Vaardigheidsniveau instellen |
| 3. SOLVE MATE FUNCTIE | Matstellingen zoeken |
| 4. GO-toets | Een opdracht invoeren/een functie verlaten |
| 5. RANDOM-toets | Willekeuriger spel |
| 6. REFEREE-toets | Scheidsrechterfunctie |
| 7. HINT-toets | Suggesties |
| 8. TRAINING-toets | Inzicht oefenen |
| 9. TAKE BACK-toets | Een zet terugnemen |
| 10. TRACE FORWARD | Een zet hernemen |
| 11. CHANGE COLOR-toets | Kleurkeuze |
| 12. CLEAR/CLEAR BOARD-toets | Een zet uitwissen/Het bord leeg maken |
| 13. VERIFY-toets | Stellingen nakijken |
| 14. SET UP-toets | Stellingen opzetten/wijzigen |
| 15. RESTORE-toets | Een partij naspelen |
| 16. SOUND-toets | Geluidsignalen instellen |
| 17. AUTOPLAY | Automatisch gespeelde partijen |
| 18. INFO-toets | Inlichtingen |
| 19. EASY-toets | Computervoordeel uitschakelen |
| 20. NEXT BEST | De op één na beste zet |

V. BIJLAGE

1. Onderhoud van de schaakcomputer
2. Problemen oplossen
3. Technische gegevens en kenmerken

SCHAAKREGELS

I. ALGEMENE WENKEN

Schaken met de *IQ V* is eenvoudig vergeleken met andere schaakcomputers. Toch raden wij u aan de algemene aanwijzingen te lezen voor u begint te spelen.

De gedetailleerde aanwijzingen werden gerangschikt in doeltreffende, aparte hoofdstukken. U hoeft dus niet alles in één keer te lezen.

BATTERIJEN

De *IQ V* loopt op zes 1,5V alkaline batterijen van het type UM-3 (niet bijgeleverd).

Noot: Gebruik geen gewone batterijen, want dat kan leiden tot afwijkende prestaties.

Om de batterijen in uw toestel te zetten, opent u de batterijhouder aan de onderkant van de computer. Leg er de batterijen in zoals aangegeven door de +/- tekens. Een set nieuwe alkaline batterijen blijft ongeveer 75 uur werkzaam (onafgebroken werking). Verwijder de batterijen als u de computer voor een langere tijd niet gebruikt.

ADAPTOR

De adaptor van de *IQ V* (Art. Nr 8210) werd niet in uw set bijgeleverd, maar is apart verkrijgbaar bij uw verdeler. Let er wel op dat het een DC 9V adaptor met 300mA en een negatief centrum is. Kan u de adaptor niet verkrijgen, gebruik dan in geen geval een adaptor die niet deze technische voorwaarden voldoet.

Als u een te krachtige adaptor gebruikt, kunnen de onderdelen van uw eenheid verbranden. Controleer voor u de adaptor gebruikt of het voltage van uw electriciteitsnet overeenkomt met het bereik vermeld op het etiket van de adaptor.

Noot: Let erop dat u eerst de adaptor op de computer aansluit voor u deze op uw electriciteitsnet aansluit. De aansluiting voor de adaptor zit aan de achterkant van de computer. Wij raden u aan uitsluitend de speciaal voor deze computer ontwikkelde adaptor te gebruiken.

GEHEUGEN

De *IQ V* heeft een permanent geheugen en zal telkens de laatste stelling op het bord opslaan. Zorg er wel voor dat de computer batterijen bevat of aangesloten is op het electriciteitsnet, anders verliest u de geheugeninhoud.

Noot: Indien u de SETUP / VERIFY-functie of de SET LEVEL-functie gebruikt, zal de computer de lopende functie opslaan als u de computer uitschakelt vóór u deze functie verlaat. Als u de computer opnieuw aanzet zullen de SET UP / VERIFY-LED of de SET LEVEL-LEDs nog steeds werkzaam zijn. Wilt u het spel hervatten of een nieuwe partij beginnen, druk dan eerst op de GO-toets om deze functies te verlaten. Wilt u een nieuwe partij beginnen, druk dan in elk geval op de NEW GAME-toets.

RESET SWITCH

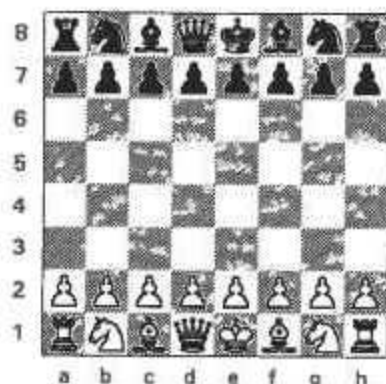
Krijgt u uw computer niet aan de gang, kijk dan eerst zorgvuldig de stroomtoevoer na of gebruik de RESET-schakelaar aan de onderkant van de *IQ V* om het totale computergeheugen uit te wissen.

Draai de computer om. Zoek de opening met het opschrift "RESET" of "ACL" en neem een puntig voorwerp (bv. balpen) om de opening te steken. Duw het er gedurende 3 seconden in. Het geheugen is nu leeg en u mag nu normaal verdergaan. Gebruik de RESET-voorziening uitsluitend als het nodig is.

De lichtwijzertjes worden in deze gebruiksaanwijzingen LEDs genoemd (Light Emitting Diodes).

II. KORTE AANWIJZINGEN

1. Zet voor u begint te spelen de schaakstukken op. (Witte stukken op rijen 1 en 2, zwarte stukken op rijen 7 en 8).



2. De hoofdschakelaar heeft twee mogelijke standen en bevindt zich aan de achterkant. (ON=de zwarte schakelaar wordt naar de contactdoos toe geduwd). Deze schakelaar bedient zowel de adaptor als de batterijen. Gebruikt u een adaptor, dan worden de batterijen automatisch uitgeschakeld.
3. Druk op de NEW GAME-toets: u hoort 3 pieptonen en het LCD-scherm duidt "00:00" aan. U kan nu de openingszet voor wit doen.
4. De IQ V heeft 48 vaardigheidsniveaus. Om de computer op één van de niveaus in te stellen, drukt u telkens op de toets met het opschrift SET LEVEL. Het gewenste niveau wordt aangeduid door de 2 overeenkomstige rij-LEDs die aan gaan (vak a1, a2, a3 enz. tot f8 komen overeen met één niveau). Een betere manier om het vaardigheidsniveau in te stellen, is drukken op het veld dat overeenkomt met dit vaardigheidsniveau. (zie IV.2.)

Noot: De 48 niveaus zijn verdeeld in 7 groepen (TR=Toernooi-niveaus, AT=Gemiddelde tijd-niveaus, SD=Snelschaak-niveaus, FD=Vastgelegd Denkvermogen-niveaus, AN=Analyse-niveaus, EA=Beginner-niveaus en IN=mat-in-x). Over de laatste groep vindt u meer uitleg onder paragraaf IV.3. SOLVE MATE-TOETS.

Door de SET LEVEL-toets telkens opnieuw in te drukken, kunt u alle bovengenoemde niveau-groepen oproepen. Het LCD-scherm duidt de afkorting van iedere groep aan.

Iedere groep is verdeeld in 8 niveaus die gekozen kunnen worden door op het overeenkomstige veld te drukken.

Voorbeeld: Om het snelschaak-niveau 5 in te stellen, drukt u op de SET LEVEL-toets tot het LCD-scherm "Sd 1" aanduidt. Druk nu op veld c5 en het LCD-scherm duidt "Sd5" aan, wat overeenstemt met het snelschaak-niveau 5.

5. Als u het gewenste niveau ingesteld heeft, drukt u op de GO-toets om de SET LEVEL-functie te verlaten. Na deze procedure kan u uw eerste zet voor wit opgeven. Druk licht op het stuk dat u wil verplaatsen en de 2 overeenkomstige rij-LEDs gaan aan. Zet dan het stuk op het gewenste veld en druk het opnieuw in. De overeenkomstige rij-LEDs gaan opnieuw aan en het LCD-scherm zal de volledige zet weergeven. Dit wijst erop dat de computer uw zet vastgelegd heeft.

Noot: Het LCD-scherm duidt ook de gebruikte en de lopende tijd in optelling aan (enkel in aftelling voor snelschaak-niveaus) terwijl de speler of de computer aan het denken zijn.

Als u een rechtmatige zet deed, begint de computer aan zijn tegenzet. Als de zet berekend is, zal de computer zijn zet op het LCD-scherm aanduiden en gaan de rij-LEDs aan die met de zet overkomen. Een geslagen stuk wordt verwijderd door het gewoon weg te halen zonder druk uit te oefenen.

III. HOOFDKENMERKEN

1. EEN ZET DOEN

De *IQ V* heeft een SENSOR-SCHAAKBORD dat uw zetten automatisch vastlegt als de toepasselijke velden licht ingedrukt worden. De voor de *IQ V* uit te voeren zetten worden door 2 x 8 rij-LEDs en op het LCD-scherm aangeduid. Ieder veld op het bord kreeg een notitie volgens de standaardregels van de World Chess Federation (F.I.D.E.). Dit zijn de coördinaten van elk veld van A1 tot H8. Alle zetten worden ook op het LCD-scherm aangeduid.

Om te beginnen, drukt u op de NEW GAME-toets. U speelt automatisch met wit (de rode LED voor wit gaat aan). Om uw eerste zet uit te voeren bv. e2 - e4, drukt u licht de witte pion op veld e2 en daarna drukt u de pion licht op veld e4. Telkens gaan de overeenkomstige rij-LEDs aan om aan te duiden dat de computer uw zet heeft vastgelegd. De *IQ V* zal dan onmiddellijk zijn tegenzet berekenen (de groene LED voor zwart knippert terwijl de computer zijn berekeningen maakt).

Als de computer zijn zet berekend heeft, duiden de rij-LEDs het "van"-veld van het stuk dat de computer wil verplaatsen aan. Druk dit stuk licht op het "van"-veld en druk het dan op het "naar"-veld. Geef de aangeduide zet dus aan door licht te drukken op de aangeduide velden. Iedere druk op een veld gaat gepaard met een pieptoon, tenzij het geluid uitgeschakeld is (zie IV.15)

Noot: Als de *IQ V* berekeningen maakt, wordt druk op de meeste toetsen genegeerd, met uitzondering van de GO-toets. Dit kan de berekeningen onderbreken en de computer dwingen om meteen de zet te doen, die hij aan het analyseren was. U kan ook de NEW GAME-toets indrukken om een nieuwe partij te beginnen. Drukt u op de HINT- en INFO-toets dan zal de computer de zet die hij op dat moment in overweging neemt op het LCD-scherm weergeven en informatie over deze partij en zijn verloop verstrekken.

2. EEN STUK SLAAN

Als de computer een verplaatsing aanduidt naar een veld dat bezet wordt door een stuk van de tegenspeler, dan betekent dit dat het stuk geslagen wordt en van het bord verwijderd moet worden. Neem het gewoon weg zonder druk uit te oefenen. Als u een stuk wil slaan, verwijder dan het geslagen stuk en doe uw zet op normale wijze.

3. ONMOGELIJKE EN ONRECHTMATIGE ZETTEN

De *IQ V* is geprogrammeerd volgens de internationale schaakregels en aanvaardt of doet geen onrechtmatige zetten. Onrechtmatige zetten of vergissingen verbeteren in uit te voeren computer-zetten is heel eenvoudig.

Als u een onrechtmatige zet probeert te doen, hoort u 3 pieptonen en op het LCD-scherm ziet u het "Er r"-teken. Neem uw zet terug zonder druk op de velden uit te oefenen. Nu kan u een andere, rechtmatige zet doen.

Als u het verkeerde stuk probeert te verplaatsen terwijl u een zet van de computer uitvoert, hoort u 3 pieptonen en zullen de rij-LEDs van het juiste veld aan gaan. Om de zet juist uit te voeren, drukt u licht op het aangeduide veld.

Als u een vergissing wil verbeteren of uw strategie wil veranderen, wacht u op uw beurt en drukt u vervolgens op de TAKE BACK-toets. (zie IV.9.)

4. ROKADE

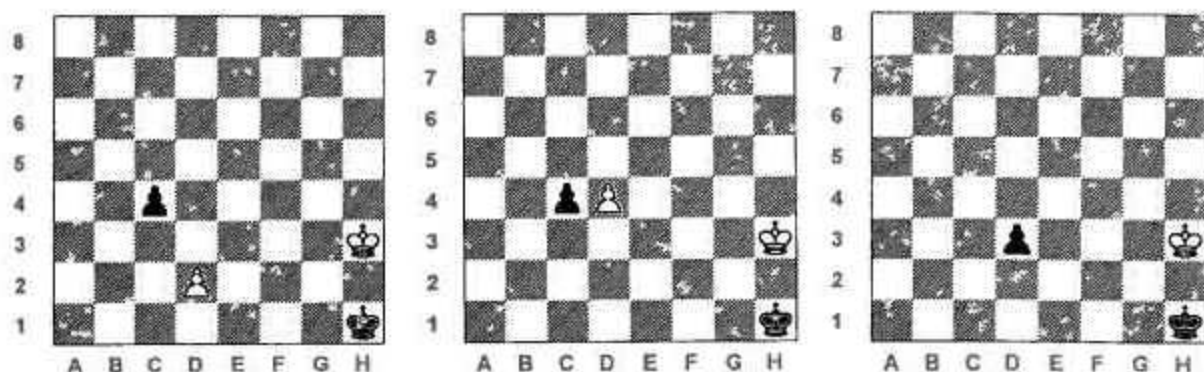
Verplaats bij rokade, volgens de regels, eerst de koning en dan de toren. Beide stukken worden verplaatst door ze licht in te drukken, zoals bij een andere zet. De computer zal de velden aanduiden die u moet indrukken.

Noot: U mag een koning niet rokeren in schaak, uit schaak of tijdens schaak.

De *IQ V* aanvaardt en voert rokade uit in opgezette stellingen.

5. EN-PASSANT-SLAG

Als u deze bijzondere pion-slag uitvoert, hoeft u enkel de "van" en "naar" velden van deze zet op te geven zoals bij een normale zet. Vergeet niet dat u de geslagen pion van het veld moet verwijderen. U (of de computer) mag een En-passant-slag doen in opgezette stellingen. Druk het aangeduide veld in en haal de pion van het bord om de computer te laten weten dat hij verder kan gaan.



De officiële schaakregels:

Een pion, die een veld aanvalt dat gekruist wordt door een pion van de tegenspeler, die vanuit zijn uitgangspositie in één zet twee velden opruikt, mag deze vijandige pion slaan alsof deze laatste slechts één veld vooruit gegaan was. Deze slag mag alleen gebeuren tijdens de zet die onmiddellijk op dit vooruitgaan volgt en wordt "en passant" slaan genoemd.

6. EEN PION PROMOVEREN / LAGER PROMOVEREN

Als één van uw pionnen de tegenovergestelde zijde van het bord bereikt, zal de computer u de gelegenheid geven om deze te promoveren tot elk gewenst stuk.

Zodra dit gebeurt, gaan de rij-LEDs van dit veld aan en verschijnt het woord "Pro?" op het LCD-scherm. U kunt nu het stuk waartoe u wenst te promoveren kiezen door op de respectievelijke SYMBOOL-toets te drukken. De LEDs gaan uit en de computer begint zijn tegenzet te berekenen.

Als een pion van de computer de tegenovergestelde zijde van het bord bereikt, zal de computer op het LCD-scherm aanduiden tot welk stuk de pion gepromoveerd/lager gepromoveerd wordt. Druk het gepromoveerde stuk licht op het aangeduide veld. U kan de positie van het gepromoveerde stuk altijd controleren. (zie IV.13.)

Noet: De computer aanvaardt ook promoties in opgezette stellingen.

7. PATSTELLING EN REMISE

Een patstelling wordt aangekondigd door de STALE- en MATE-LED.

Een remise wordt uitsluitend door de STALE-LED aangekondigd.

8. SCHAAK EN SCHAAKMAT

Als u schaak gezet wordt door de computer, zal de CHECK-LED aan gaan. Het is niet toegelaten om uw koning in schaak te laten staan. Als u de schaakcomputer schaak zet, zal dit niet uitdrukkelijk aangeduid worden.

Is het schaakmat, dan hoort u 3 pieptonen en gaan de CHECK- en MATE-LED aan om het einde van de partij aan te geven.

9. MAT AANKONDIGING

Uw schaakcomputer zal altijd mat aankondigen. De LEDs aan de linkerkant van het bord zullen knipperen om aan te duiden in hoeveel zetten mat voorzien wordt en op het LCD-scherm zal bijvoorbeeld "n 03" aangekondigd worden, wat mat in drie zetten betekent.

De *IQ V* is geprogrammeerd om mat aan te kondigen tot mat in 8 zetten.

IV. BIJZONDERE FUNCTIES

1. NEW GAME-TOETS

Door op de NEW GAME-toets te drukken, begint u een nieuwe partij. De voorgaande partij wordt afgelast en in het computergeheugen staan nu alle stukken opgezet voor een nieuw spel.

Druk telkens op NEW GAME als u de computer aanzet of een nieuwe partij wil beginnen. Het ingestelde vaardigheidsniveau blijft telkens opgeslagen.

2. SET LEVEL-TOETS

Uw *IQ V* heeft 48 verschillende vaardigheidsniveaus die aansluiten bij elk type van spelvoorwaarden dat u wenst in te stellen. Deze zijn verdeeld in 6 onderdelen (plus het onderdeel SOLVE MATE) en ze staan gerangschikt in de tabel hieronder.

Om de *IQ V* op één van de 48 niveaus in te stellen, drukt u op de SET LEVEL-toets. Iedere nieuwe druk op de toets roept de volgende niveaugroep op en op het LCD-scherm verschijnt telkens de overeenkomstige afkorting (tr, At, Fd, An, EA). In de niveau-tabel vindt u de betekenis van elk van de 48 niveaus. Om het gewenste niveau van iedere niveaugroep in te stellen, drukt u op het overeenkomstige veld in de kolommen "a" tot "f".

Een betere manier om het spelniveau in te stellen, is drukken op het veld dat overeenkomt met het gewenste niveau (a1, a2, a3, enz. tot f8). Druk altijd op GO om deze functie te verlaten.

Noot: Kolom "g" vertegenwoordigt de laatste groep in= mate-in-x. (zie IV.3.)

Voorbeeld: Als u niveau At 4 wenst in te stellen, drukt u op de SET LEVEL-toets en het veld b4. De overeenkomstige LEDs zullen aan gaan en op het LCD-scherm zult u "At 4" zien, de aanduiding van het ingestelde niveau. Heeft u het gewenste vaardigheidsniveau eenmaal ingesteld heeft, druk dan op GO om deze functie te verlaten.

U kan het vaardigheidsniveau altijd nakijken of veranderen tijdens een partij, behalve als de computer berekeningen maakt. Een verandering in het vaardigheidsniveau zet de klokken terug op nul.

Noot: Als u de computer uitschakelt om later het spel te hervatten of een nieuwe partij te beginnen, wordt het laatste ingestelde vaardigheidsniveau opgeslagen.

**NUMERIEK SYSTEEM VOOR DE AANDUIDING
VAN DE VAARDIGHEIDSNIVEAUS OP HET SCHAAKBORD**

8	TR8	AT8	SD8	FD8	AN8	EA8	IN8	
7	TR7	AT7	SD7	FD7	AN7	EA7	IN7	
6	TR6	AT6	SD6	FD6	AN6	EA6	IN6	
5	TR5	AT5	SD5	FD5	AN5	EA5	IN5	
4	TR4	AT4	SD4	FD4	AN4	EA4	IN4	
3	TR3	AT3	SD3	FD3	AN3	EA3	IN3	
2	TR2	AT2	SD2	FD2	AN2	EA2	IN2	
1	TR1	AT1	SD1	FD1	AN1	EA1	IN1	
	A	B	C	D	E	F	G	H

Beschrijving van de niveau-tijdcontroles:

- Toernooi-niveau TR 1 - TR 8:**

Voor toernooi-tijdcontroles. Het aantal zetten is op voorhand ingesteld en er moet binnen een welbepaalde tijd gespeeld worden, bv. 40 zetten in 120 minuten (niveau 8 is het sterkst). Als u of de computer deze welbepaalde tijd overschrijdt, wordt de partij verloren verklaard.

- Gemiddelde tijd-niveau AT 1 - AT 8:**

De *IQ V* gebruikt niet meer dan de tijd die opgegeven werd.

- Snelschaak-niveau SD 1 - SD 8:**

Voor een partij die tot het einde gespeeld wordt. De computer moet zijn partij afmaken binnen een welbepaald tijd. Als u of de computer de welbepaalde tijd overschrijdt, wordt het spel verloren verklaard (de klok telt de tijd af tot nul en 3 pieptonen waarschuwen u als de tijd overschreden wordt). Indien gewenst kan u verderspelen tot het einde van de partij. Op het LCD-scherm gaat de telling door en wordt de totale gebruikte tijd weergegeven.

- Vastgelegd denkvermogen-niveau FD 1 - FD 8:**

Belangrijk voor analyse doeleinden. De computer gebruikt slechts het opgegeven denkvermogen.

- Analyse-niveau AN 1 - AN 8:**

Deze niveaus voorzien in grondiger onderzoek van moeilijker problemen.

- Beginner-niveau EA 1 - EA 8:**

De *IQ V* zal geen berekeningen maken in functie van het tijdgebruik van de tegenspeler. Zijn spel zal dus zwakker zijn. De *IQ V* beperkt zijn onderzoek naar slagmogelijkheden tot een welbepaald aantal halve zetten.

NIVEAU TABEL

Niveau	Beschrijving			Niveau	Beschrijving		
TR	1	40 zetten in	5 min.	FD	1	zoekt slechts 1 halve zet	
	2	40 zetten in	15 min.		2	zoekt slechts 2 halve zetten	
	3	40 zetten in	30 min.		3	zoekt slechts 3 halve zetten	
	4	40 zetten in	60 min.		4	zoekt slechts 4 halve zetten	
	5	40 zetten in	90 min.		5	zoekt slechts 5 halve zetten	
	6	40 zetten in	100 min.		6	zoekt slechts 6 halve zetten	
	7	40 zetten in	120 min.		7	zoekt slechts 7 halve zetten	
	8	40 zetten in	150 min.		8	zoekt slechts 8 halve zetten	
AT	1	2 sec.	per zet	AN	1	zoekt slechts 9 halve zetten	
	2	5 sec.	per zet		2	zoekt slechts 10 halve zetten	
	3	10 sec.	per zet		3	zoekt slechts 11 halve zetten	
	4	15 sec.	per zet		4	zoekt slechts 12 halve zetten	
	5	30 sec.	per zet		5	zoekt slechts 13 halve zetten	
	6	1 min.	per zet		6	zoekt slechts 14 halve zetten	
	7	2 min.	per zet		7	zoekt slechts 15 halve zetten	
	8	3 min.	per zet		8	zoekt slechts 16 halve zetten	
SD	1	partij in	3 min.	EA	1	beperkt tot 3 ply voor slagen	
	2	partij in	5 min.		2	beperkt tot 4 ply voor slagen	
	3	partij in	10 min.		3	beperkt tot 5 ply voor slagen	
	4	partij in	15 min.		4	beperkt tot 6 ply voor slagen	
	5	partij in	30 min.		5	beperkt tot 7 ply voor slagen	
	6	partij in	60 min.		6	beperkt tot 8 ply voor slagen	
	7	partij in	90 min.		7	beperkt tot 9 ply voor slagen	
	8	partij in	120 min.		8	beperkt tot 10 ply voor slagen	

3. SOLVE MATE FUNTIE-TOETS

De *IQ V* kan vooruit denken tot mat in 8 zetten en een oplossing vinden voor de meeste schaak- en ook matstellingen, zelfs deze waarvoor rokades, en-passant-slagen of promoveren/lager promoveren nodig zijn.

Druk op NEW GAME en zet de vereiste stelling op (zie IV.14). Voor u het onderzoek naar de matstelling laat beginnen, wordt u aanbevolen om de opgezette stelling te controleren met de VERIFY-toets en na te gaan of de juiste kleur aan de zet is. Is dit niet het geval, dan kunt u dit veranderen door op de CHANGE COLOR-toets te drukken.

Om het denkvermogen waarmee de matstelling onderzocht worden in te stellen, drukt u op de SET LEVEL-toets tot de juiste aanduiding (in -) op het scherm verschijnt. (zie IV.2.)

Voorbeeld: De aanduiding "in - 5" betekent mat in 5 zetten. Kies het mat-in-nummer door op om het even welk veld van G1 tot G8 te drukken. Druk eenmaal op GO om deze functie te verlaten en druk dan opnieuw op GO. De computer begint te zoeken naar een matstelling.

Als er een oplossing is, zal de computer u eerst de uit te voeren zet laten zien: op het LCD-scherm zal de matoplossing weergegeven worden.

Is er geen oplossing, dan zult u "no Ne" op het scherm zien.

Voorbeeld: Als u een vlugge test wil maken, kan u de volgende stelling opzetten:

- witte koning op e4
witte koningin op b5
witte loper op a5
zwarte koning op c8
- Vraag uw *IQ V* om mat in 3 zetten te vinden.
- *IQ V* zal de eerste zet voor wit doen: Db5 - b2. Nu kunt u zoeken naar de juiste oplossing. Heeft u hulp nodig, gebruik dan de HINT-toets en *IQ V* zal u de volgende zet voor zwart laten zien.
(Oplossing: 1. Db5-b2, Rc8-d7 / 2. Db2-e5, Rd7-c8 / 3. De5-c7 MAT)

4. GO-TOETS

De GO-toets wordt gebruikt om een opdracht in te voeren of een bijzondere functie te verlaten;

SET UP / VERIFY / SET LEVEL / AUTOPLAY / SOLVE MATE.

Deze functies worden uitgelegd in de respectievelijke paragrafen.

Verder wordt de GO-toets gebruikt:

- om de computer berekeningen te laten maken voor de speler die aan de zet is, zelfs in de REFEREE-functie.
- om de tijd voor berekeningen te onderbreken en een onmiddellijke zet van de computer af te dwingen. De computer doet dan de zet die hij op dat moment het best acht. Wacht minstens 5 seconden voor u op deze toets drukt om de computer een redelijke zet te laten berekenen. De waardebeoordeling van deze zetten komt niet overeen met de waardebeoordeling van het ingestelde niveau.
- om van kleur te wisselen tijdens een partij. Wacht tot u aan de beurt bent en druk dan op GO. De computer zal nu een zet berekenen voor uw kleur, terwijl u vanaf nu met de andere kleur speelt.
- om de computer tegen zichzelf te laten spelen. Dit kan van belang zijn op een bepaald punt in een partij of voor educatieve doeleinden. Bij iedere druk op GO, speelt de computer voor de kleur die aan de zet is. Alle zetten worden berekend op basis van de ingestelde vaardigheidsniveaus.

5. RANDOM-TOETS

Zodra de opening beëindigd werd, kiest de computer telkens automatisch de zet met de hoogste waarde. Zijn zoekvermogen wordt daarbij bepaald door het ingestelde vaardigheidsniveau. Dit levert echter niet altijd de gewenste diversiteit op.

Als u op de RANDOM-toets drukt, kunt u kiezen uit willekeurige selecties met verschillende niveaus (rAn 1/2/3/4). Niveau "rAn 1" is de laagste willekeur. De computer kiest een zet naar willekeur uit een lijst mogelijke zetten die qua waarde vergelijkbaar zijn.

6. REFEREE-TOETS

In deze functie kan de speler zetten voor wit en zwart invoeren. De computer zal geen enkele zet berekenen, maar gaat de rechtmatigheid van de ingevoerde zetten na. Deze functie kan gebruikt worden om een uitzonderlijk openingsboek in te voeren of om 2 spelers toe te laten het tegen elkaar op te nemen.

U kan deze functie invoeren aan het begin of tijdens een partij voor u uw volgende zet doet. Als u op de REFEREE-toets drukt, duidt het LCD-scherm "rEF on" of "rEF off" aan. Druk dan op REFEREE om de huidige stand te veranderen.

De volgende functies blijven ter beschikking als deze functie in werking is:

TAKE BACK / CHANGE COLOR / HINT / SET UP / VERIFY / SOUND / GO

7. HINT-TOETS

De *IQ V* kan zetten voorstellen als u niet zeker weet hoe u verder moet, wat een prima functie is voor studiebegeleiding. Als u aan de beurt bent, drukt u op de HINT-toets en de computer toont dan de zet die hij het best vindt voor de kleur die moet spelen (de zet wordt aangeduid op het LCD-scherm en door de LEDs die knipperen). U kan de voorgestelde zet aanvaarden of een zet naar eigen keuze doen ook al wordt er een tip op het scherm weergegeven. Aanvaardt u de zet, druk dan gewoon op GO en de computer zal meteen antwoorden met zijn tegenzet.

In geval van rokade, wordt u verzocht om op het "van" en "naar" veld van het rokerend stuk te drukken.

Als u op de HINT-toets drukt terwijl de computer berekeningen maakt, laat het scherm de zet zien die de computer zou doen indien op de GO-toets gedrukt werd.

De voorgestelde zet is de best mogelijke zet voor deze stelling, die door de *IQ V* berekend werd op basis van het door u ingestelde vaardigheidsniveau.

8. TRAINING-TOETS

Deze functie is een hulp voor de beginnende speler:

- Als u aan de zet bent, drukt u op de TRAINING-toets en de computer laat het "van" veld zien (aangeduid door de brandende LEDs en op het LCD-scherm) van het eerste stuk dat een rechtmatige zet kan doen. Als u op de TRAINING-toets blijft drukken, zal de IQ V u alle stukken met op zijn minst één rechtmatige zet laten zien. U kan deze stap zo vaak herhalen als u wil.
- Heeft u een stuk uitgekozen, druk dan op de GO- en TRAINING-toets. Iedere druk op de TRAINING-toets laat u nu alle, rechtmatige "naar" velden zien waarop het stuk gezet kan worden.
- Druk op de GO-toets om de computer een getoonde zet te laten vastleggen. De computer berekent onmiddellijk daarna zijn tegenzet.

Wilt u een andere zet laten vastleggen dan de zet die getoond werd, voer dan een zet naar eigen keuze uit. Wilt u terug naar Stap 1, gebruik dan de CLEAR/CLEAR BOARD-toets om het LCD-scherm uit te wissen en druk dan op de TRAINING-toets.

9. TAKE BACK-TOETS

De IQ V kan tot 138 halve zetten teruggaan die u toelaten een eerder in het spel gemaakte fout recht te zetten of een andere strategie te spelen.

Wacht tot u aan de zet bent. Druk op de TAKE BACK-toets. De zet wordt aangeduid op het beeldscherm en de LEDs van het "naar" veld gaan aan. Voer deze zet als om het even welke andere gewone zet uit, d.w.z. door te drukken op de twee velden die aangeduid worden.

Bij iedere druk op de TAKE BACK-toets geeft de computer de zet in omgekeerde volgorde. Als een geslagen stuk vervangen moet worden, zullen de overeenkomstige rij-LEDs van dat veld aan gaan en verschijnen het soort stuk en het veld op het LCD-scherm. Om deze functie te verlaten, kunt u uw zet doen of de computer vragen om de volgende zet te doen door op GO te drukken.

Noot: Als u de CHANGE COLOR of SET UP-toets kiest om de positie van een stuk te veranderen, worden alle voorafgaande zetten uitgewist en kan u de zetten, die vóór de verandering van kleur of positie gedaan werden, niet meer TERUGNEMEN. Als er geen zetten in het geheugen zitten, verschijnt op het LCD-scherm "beg".

10. TRACE FORWARD-TOETS

Deze toets wordt voornamelijk gebruikt om na gebruik van de TAKE BACK-functie opnieuw vooruit te gaan. Bij iedere druk op deze toets wordt elke verdere zet van de huidige partij opnieuw gespeeld tot alle zetten in het geheugen overgedaan werden. Dit wordt op het LCD-scherm met "En d" aangeduid.

11. CHANGE COLOR-TOETS

De computer is zo ingesteld dat u in het algemeen met wit speelt en hij met zwart. Als u in een nieuwe partij met zwart wil spelen, stelt u de zwarte stukken op in rij 1 en 2 en de witte stukken in de rij 7 en 8. Negeer in dit geval de notities op het schaakbord.

Druk nu achtereenvolgens op de NEW GAME-, CHANGE COLOR- en GO-toets.

De computer zal zijn openingszet voor wit doen van bovenaan het bord, terwijl uw zwarte stukken voor u staan.

De CHANGE COLOR-toets mag tijdens de partij op om het even welk moment gebruikt worden. De kleur die aan de zet is, wordt dan omgedraaid. Alle zetten, die vóór de verandering van kleur uitgevoerd werden, worden uit het geheugen gewist en het spelverloop wordt pas vanaf deze stelling weer opgeslagen.

Als u in de SET UP-functie bent, kunt u met de CHANGE COLOR-toets de vereiste kleur kiezen.

12. CLEAR / CLEAR BOARD-TOETS

Deze toets heeft 2 functies:

- Als u een stelling wilt opzetten, is het beter om eerst het hele bord te wissen voor u de gewenste stelling invoert. Haal eerst alle stukken van het bord en zet uw nieuwe stelling op zonder druk uit te oefenen op de velden. Voer daarna de stelling in op de volgende wijze:
 - Druk tweemaal op de VERIFY / SET UP-toets.
 - Druk daarna op de CLEAR BOARD-toets om alle stukken in het geheugen van de computer te neutraliseren.
 - Voer nu uw stelling stuk voor stuk in volgens de aanwijzingen in paragraaf IV, 14.
 - Om deze functie te verlaten, drukt u op de GO-toets.
 - De kleur die aan de zet is, kan veranderd worden via de CHANGE COLOR-toets.
- U kan eventuele berichten op het LCD-scherm uitwissen door op deze toets te drukken.

13. VERIFY-TOETS

Deze toets heeft een dubbele functie:

- Na eenmaal drukken, bent u in de VERIFY-functie en verschijnt op het LCD-scherm "Ver".
- Na tweemaal drukken, bent u in de SET UP-functie en verschijnt op het LCD-scherm "Set".

Om deze functies te verlaten, drukt u op de GO-toets.

Tijdens de partij of na de invoer van de openingsstelling kunt u op om het even welk ogenblik de positie van een willekeurig aantal stukken nagaan. U kan ook ieder veld nagaan om te kijken of het bezet wordt en zo ja, door welk stuk.

Om deze functie in werking te stellen, wacht u tot u aan de zet bent en gaat u verder als volgt:

- Druk op VERIFY. De aanduiding "Ver" op het beeldscherm bevestigt dat de functie in werking gesteld is.
- De zwarte of witte LED gaat aan, duidend op de kleur van de stukken die onderzocht kunnen worden. De kleur kan veranderd worden via de CHANGE COLOUR-toets.
- Kies het stuk of de stukken die u wilt nagaan de één na de ander en zo vaak als gewenst via de respectievelijke SYMBOOL-toets. De 2 overeenkomstige rij-LEDs duiden de positie aan van het stuk dat u wilt onderzoeken. Bovendien verschijnen het symbool van het stuk en diens veldpositie op het LCD-scherm.
- Een andere manier om de positie van een willekeurig stuk na te kijken, is drukken op het veld en het soort stuk. Het beeldscherm geeft dan de veldpositie weer. De juiste kleur wordt aangeduid door de witte of zwarte LED.

U kan deze functie op om het even welk moment verlaten door op de GO-toets te drukken. Voer nu uw volgende zet in of vraag een zet van de computer.

Noot: Op het LCD-scherm worden de volgende afkortingen gebruikt om de schaakstukken aan te duiden:

<u>Symbolen</u>		<u>Uitleg</u>
H	K	Koning
q	Q	Koningin
b	B	Loper
n	N	Paard
r	R	Toren
p	P	Pion

Als een veld onbezet is, zal het LCD-scherm enkel de positie van dat veld weergeven (zonder aanduiding van een stuk en de soort).

18. INFO-TOETS

Deze toets kan op drie verschillende manieren gebruikt worden:

- **Eenmaal drukken** op de INFO-toets (op het LCD-scherm verschijnt "SCR" = Score) laat zien hoe de computer de positie van de kleur die aan de zet is op waarde schat. Als de computer ziet dat hij een matstelling kan bewerkstellingen, zal het LCD-scherm - in de INFO-functie - het aantal zetten voor het mat is opgeven als "n 03" bijvoorbeeld, wat mat in drie zetten betekent. Nadelige waarderingen worden aangeduid met een "-" teken. Als de computer ziet dat hij schaak gesteld zal worden, kan de score bijvoorbeeld "-n 03" zijn.
- **Tweemaal drukken** op de INFO-toets laat u de tijd zien die voor de huidige zet tot op dat moment gebruikt werd (op het LCD-scherm verschijnt "Elt" = verlopen tijd).
- **Driemaal drukken** op de INFO-toets laat het aantal zetten zien dat tot op dat moment gedaan werd (op het LCD-scherm verschijnt "Cnt" = count).
- **Viermaal drukken** op de INFO-toets laat de totale tijd die wit en zwart tot op dat moment gebruikt hebben zien. (Als een Snelschaak-niveau werd ingesteld, is het de resterende tijd.)

Voorbeeld: Als wit aan de zet is zal op het LCD-scherm "Cnt 12" verschijnen en is zwart aan de zet dan zal "Cnt 12_" verschijnen.

Noot: U kan het LCD-scherm wissen door op de CLEAR-toets te drukken. Deze functie geeft enkel informatie weer. Om deze functie te verlaten heeft u verder geen toetsen nodig. De INFO-toets kan gebruikt worden terwijl de computer berekeningen maakt.

Inlichtingen over het denkproces van de computer:

U kan de heersende, voorziene spellijn zien en dan (als hij zijn zet doet) de eigenlijke lijn die gespeeld wordt.

Voorbeeld:

lijn 1 - c8 f5	lijn 1 - 3 duidt het voorzien gevolg van de zet aan
lijn 2 - f1 e4	
lijn 3 - f5 e5	
lijn 4 - 5 75	Dit is een waardebeoordeling, d.w.z. hoe de computer huidige positie inschat. Een positieve waardering betekent dat de speler die aan de zet is leidt. De waarde is gebaseerd op een schatting van de positie en de tactiek. Een waarde van 100 betekent dat de speler die aan de zet is een voordeel van één pion heeft.
lijn 5 - d 09	Duidt er op dat tot 9 halve zetten ver gedacht werd.
lijn 6 - 15 32	Duidt er op dat in deze positie nog 15 op 32 onderzoeken verricht moeten worden.
lijn 7 - 34:50	Duidt op de tijd die gebruikt werd tijdens dit denkproces tot op dit moment.

19. EASY-TOETS

De *IQ V* gebruikt altijd de tijd van de tegenspeler om zijn beste zet te berekenen, wat een voordeel betekent. Soms zal hij vrijwel meteen antwoorden (ook als de zet moeilijk lijkt) omdat hij uw zet voorzien heeft en de inschatting van uw zet kon aanvullen. Druk op de EASY-toets om dit voordeel uit te schakelen. Als deze functie in werking treedt, ziet u het bericht "Esz on" op het LCD-beeldscherm. Wordt de werking uitgeschakeld, dan ziet u "Esz off". Deze toets werkt als een schakelaar waarbij afwisselende drukken op de toets de functie AAN of UIT zetten.

20. NEXT BEST-TOETS

Het kan interessant zijn om te weten welke zet in een bepaalde stelling de op één na beste zet is, d.w.z. de zet die een gelijke waardering heeft of een waardering net iets onder de daarnet gespeelde zet van de *IQ V*.

Om deze functie in werking te stellen, drukt u op de SET LEVEL-toets en dan op de NEXT BEST-toets. De computer zal zijn laatste zet dan terugnemen en de op één na beste zet berekenen (de zet wordt verwisseld).

V. APPENDIX

1. ONDERHOUD VAN DE -SCHAAKCOMPUTER

Verwijder vuil of stof met een zachte doek. Gebruik geen chemische middelen of water op uw toestel. Door schade, die op dergelijke wijze werd veroorzaakt, vervalt de garantie.

Zet uw toestel altijd op een droge en koele plaats (normale kamertemperatuur). Vermijd blootstelling van de computer aan hitte, bv. spotlichten, radiatoren, direct zonlicht, enz. Oververhitting kan leiden tot permanente schade. Schade door oververhitting wordt niet gedekt door de garantie.

Garantie: Lees de ingesloten garantietaal voor meer bijzonderheden.

2. PROBLEMEN OPLOSSEN

Alle MITCO Schaakcomputer worden uitvoerig getest voor ze de fabriek verlaten om een probleemloze werking te verzekeren. Als u toch problemen heeft tijdens het gebruik van de *IQ V*, volg dan de aanwijzingen op de onderstaande lijst op vóór u de eenheid terugstuurt naar uw verdeler.

1. De computer werkt niet, het LCD-scherm is leeg.
Kijk na of de batterijen nog voldoende lading hebben. Gebruik altijd arbeidsintensieve batterijen of alkaline batterijen voor een betrouwbare prestatie.
2. De *IQ V* sluit zich af en reageert op geen enkele druk op de toetsen of alle LEDs gaan aan en de computer zit volledig vast.
Wis alle gegevens uit het computergeheugen volgens de volgende aanwijzingen:
 - Draai de computer om en zoek de opening met het opschrift "ACL".
 - Neem een puntig voorwerp (bv. balpen) om de opening te steken en duw het gedurende 3 seconden in deze opening.
U mag nu op normale wijze verdergaan.
3. De LEDs knipperen langzamer.
De batterijen gaan op, vervang de batterijen.
4. Een van de LEDs gaat niet aan.
Kies de VERIFY-functie en kijk alle rij-LEDs na door op ieder veld te drukken. Als de desbetreffende LED niet aangaat zoals het hoort, stuur dan uw *IQ V* naar uw dichtbijzijnde verdeler.
5. Een van de velden legt geen zet vast.
Als er geen pieptoon is als u op dit veld drukt (Sound moet AAN zijn), stuur dan uw *IQ V* naar uw dichtbijzijnde verdeler.

3. TECHNISCHE GEGEVENS EN KENMERKEN

- Programma grootte 32K Byte ROM (Read Only Memory),
1K RAM (Random Access Memory)
- Kloksnelheid 26.6 Mhz
- H8 RISC Style Processor
- Stroomverbruik 20 mA minimum, 50 mA maximum
- Batterijen 6 x 1.5V UM-3 alkaline batterijen

- Adaptor Art.# 8210 (9V DC met 250 mA toelaatbare belasting) of
Universal 9V DC
- Openingsboek Meer dan 13.000 halve zetten
- Spelniveaus 48 plus 8 Solve Mate-niveaus
- Spelgcheugen Partij wordt onthouden als de computer batterijen bevat of via de adaptor op
het net aangesloten is
- Take Back / Trace Forward-functie 138 halve zetten
- Solve Mate-functie tot mat in 8 zetten
- Denkvermogen op toernooi-niveau Algemeen 8 ply (voor eindfases loopt dit op tot 9 ply)
- Verify- & Set Up-functie
- Hint- & Training-functie
- Geschatte ELO (USA waarde) 2.241
- Dimensies 273 x 275 x 28 mm

Wijzigingen voorbehouden

SCHAAKREGELS

I ALGEMENE ZETTEN

1. De twee spelers mogen om de beurt telkens één zet doen. De speler met de witte stukken is als eerste aan de zet.
2. Met uitzondering van de rokade is een zet een verplaatsing van één veld naar een ander veld dat open is of bezet wordt door een vijandig stuk.
3. Geen enkel stuk, behalve de toren tijdens rokade en de koning, mag een veld kruisen dat bezet wordt door een ander stuk.
4. Als een stuk naar een veld verplaatst wordt dat bezet wordt door een vijandig stuk en het dus slaat, maakt dit deel uit van eenzelfde zet. Het geslagen stuk moet onmiddellijk van het bord verwijderd worden door de speler die de slag deed.
5. Als een speler een stuk in een positie zet waarbij hij de koning kan aanvallen, staat de koning "schaak" en moet ofwel:
 - de koning verplaatst worden
 - de weg van het aanvallende stuk afgesneden worden door een ander stuk
 - het aanvallende stuk geslagen worden
6. de partij is over als de koning niet meer kan ontsnappen aan een aanvallend stuk. Dit wordt "schaakmat" genoemd.

II INDIVIDUELE ZETTEN

1. KONING

Behalve in rokade, mag de koning slechts één veld per keer verplaatst worden naar om het even welk naastliggend veld (zelf diagonaal) dat niet aangevallen kan worden door een vijandig stuk. De rokade is een zet van zowel de koning als de toren, maar geldt als één enkele zet (van de koning) en wordt op de volgende manier uitgevoerd:

- a. De koning wordt van zijn aanvankelijke plaats twee velden verplaatst naar één van de torens op dezelfde rij.
- b. De toren wordt naar de andere zijde van de koning verplaatst.

Er kan geen rokade zijn als:

- de koning reeds verplaatst werd.
- de toren reeds verplaatst werd.
- de uitgangspositie van de koning of het veld dat de koning moet oversteken of het veld dat de koning zal bezetten, aangevallen wordt door een vijandig stuk.
- er een stuk tussen de koning en de toren staat.

2. KONINGIN

De koningin mag naar ieder veld op dezelfde rij verplaatst worden, in rechte of diagonale lijn vanaf het punt waarop zij staat.

3. TOREN

De toren mag naar ieder veld op dezelfde rij verplaatst worden in rechte lijn vanaf het punt waarop hij staat.

4. LOPER

De loper mag naar ieder veld verplaatst worden in diagonale lijn vanaf het punt waarop hij staat.

5. PAARD

De zet van een paard heeft de vorm van een "L" bestaat uit een verplaatsing van twee velden in verticale of horizontale richting gevolgd door de verplaatsing naar één veld dat een hoek van 90° vormt met de eerste verplaatsing. Deze twee zetten kunnen naar wens omgekeerd worden (eerst één veld en dan twee).

6. PION

De pion kan vanaf zijn uitgangspositie één of twee stappen vooruit maken. Daarna kan het slechts één veld per keer verdergaan. Als een pion de laatste rij bereikt, moet het onmiddellijk ingeruild worden voor een koningin, toren, loper of een paard van dezelfde kleur. De speler kiest vrij en hoeft geen rekening te houden met de andere stukken die nog steeds op het schaakbord staan. Deze inruiling heet "promotie".

Een pion kan een veld aanvallen dat gekruist werd door een vijandige pion, die twee velden vooruit verplaatst werd vanaf zijn uitgangspositie, alsof deze laatste slechts één veld vooruit geschoven zou zijn. Deze slag mag alleen gebeuren tijdens de zet die meteen op een dergelijke verplaatsing volgt en wordt een "en-passant-slag" genoemd. Als uw computer een en-passant-slag doet, zal het teken "ep" verschijnen.

III. AANWIJZINGEN EN TIPS

Leer de waarde van de verschillende stukken in te schatten, want dit is van belang bij het nemen van een beslissing bij het slaan of ruilen.

Een aantal belangrijke principes:

- Rokkeer zo vlug mogelijk om uw koning veilig te stellen.
- Beheerst u de middenvelden, dan levert u dit voordeel op. Om dit te doen, doet u zetten met uw pions in het midden en brengt u vroeg in het spel uw lopers en paarden in stelling.
- Haal voordeel uit slagsituaties, in het bijzonder als u materiaal kan winnen.
- Concentreer u - laat u niet overrompelen door uw tegenstander!