

XVI. MODO APRENDIZAGEM

O computador tem um modo TRAINING (APRENDIZAGEM) que te permite melhorar o teu jogo indicando quais as jogadas bem feitas. Uma boa jogada é uma jogada que, de acordo com o computador, melhora a tua posição; pode ser também a “melhor possível” jogada numa dada situação na qual é impossível melhorar a tua situação.

Para entrar no modo TRAINING, carrega no botão TRAINING uma vez. O indicador de GOOD MOVE (BOA JOGADA) acende para mostrar que o modo TRAINING está activo. Para deixar o modo TRAINING, carrega no botão TRAINING outra vez. O modo TRAINING é desactivado quando carregares no botão NEW GAME; por isso não te esqueças de premir o botão TRAINING novamente se quiseres que o computador avalie as tuas jogadas durante o próximo jogo.

Quando estiveres no modo TRAINING e o computador pensar que a tua jogada foi boa, acenderá o indicador de GOOD MOVE após acender a casa de saída da sua jogada.

Se pensares que a tua jogada foi boa mas o indicador não acende, isso significa que houve pelo menos uma jogada que era melhor do que a que fizeste. Se quiseres saber qual era, prime o botão TAKE BACK para cancelar a tua jogada, depois prime HINT. Agora cabe-te a ti decidires fazer a jogada recomendada pelo computador, fazer a tua jogada original, ou alternativamente, fazer uma jogada completamente diferente! Contudo, deves premir o botão TAKE BACK antes do computador fazer a sua jogada, de contrário o modo HINT não está disponível para cancelares a tua jogada.

O modo TRAINING em conjugação com a opção HINT permite-te aprender como jogar: O modo TRAINING indica se a tua jogada foi desajeitada enquanto a opção HINT sugere uma solução melhor. E não te esqueças: deves sempre tentar fazer a tua melhor jogada possível!

XVII. INTERROMPER A ANÁLISE DO COMPUTADOR

Se carregares na tecla JOGADA enquanto o computador está a pensar, ele parará a sua análise e fará a sua melhor jogada naquele momento (tal como o modo AVISO).

XVIII. VERIFICAR POSIÇÃO

No caso de confusão, por exemplo se acidentalmente desarranjares o tabuleiro e as peças, podes fazer com que o computador te mostre onde cada peça deve estar de acordo com a sua memória. Faz o seguinte :

1. Carrega na tecla correspondente à peça procurada. O computador indicará o lugar de cada peça iluminando a última posição desta peça na linha e distância do tabuleiro. Quando a luz ficar fixa corresponde ao lado das peças brancas, e quando a luz piscar corresponde ao lado das peças pretas. Carregando novamente indica a peça branca.
2. Carrega nesta tecla novamente e o computador indicará a posição das peças pretas nesta categoria particular.
3. Carrega uma terceira vez e o computador deixa o modo de posição de verificação e indica que cor tem de jogar. Agora podes premir o botão de uma peça diferente ou premir uma das casas firmemente para fazeres a tua jogada.

XIX. PROGRAMAR POSIÇÕES

Para modificar a posição das peças ou programar uma posição completamente nova:

1. Carrega em SET UP para entrares no modo de programação de posição. O indicador SET UP acende.
2. Se quiseres programar uma posição completamente nova, prime TAKE BACK para limpar o tabuleiro. O computador tocará uma melodia para a nunciar um jogo novo.
3. Prime um dos seis botões das peças. Se houver uma ou mais peças deste tipo no tabuleiro, o computador mostrá-las-á : ver VERIFICAÇÃO DE POSIÇÃO explicado acima.
4. Para retirar uma peça deste tipo do tabuleiro, prima apenas a casa com a peça. O indicador correspondente acenderá.
5. Para mover a peça deste tipo de uma casa para outra, cancela a posição de início premindo a casa. Depois carrega na casa do destino onde gostarias de colocar a peça. O indicador correspondente acenderá.
6. Para adicionar uma peça deste tipo ao tabuleiro, prime uma casa vazia. O indicador correspondente acenderá. Se estiver

permanentemente acesa, indica uma peça branca; se piscar, indica uma peça preta. Se a cor do indicador não estiver correcta, retira a peça do tabuleiro carregando na casa novamente, depois muda a cor carregando em SOM/COR e finalmente prime uma casa vazia outra vez para gravar a peça. Para adicionar outra peça do mesmo tipo e cor, prime apenas uma casa vazia onde queres colocar a peça em questão.

7. Quando tiveres terminado de programar o jogo, verifica se os dois Reis estão presentes no tabuleiro e se o primeiro jogador não pode tomar o Rei do seu oponente.
8. A cor da última peça retirada, movida ou acrescentada determina a cor da linha. Para mudar a cor, retira e acrescenta uma peça da cor pretendida, ou alternativamente, prime o botão SOM/COR.
9. Finalmente, para deixar o modo Programar Posição, prime o botão SET UP outra vez. O indicador SET UP acende. Agora podes ou fazer uma jogada ou deixar o computador fazer a primeira jogada premindo o botão MOVE.

XX. MANUTENÇÃO

O teu computador de xadrez precisa de uma pequena manutenção. Os tópicos seguintes ajudar-te-ão a cuidar do teu computador e mantê-lo como novo durante anos :

Segura-o com cuidado. Não o deixes cair ao chão. Mantém-no seco. SE ele se molhar enxuga-o imediatamente. Não o deixes ao sol, e não exponhas o aparelho numa área quente. Não tentes desmontar o jogo.

Usa baterias novas. Não deixes baterias velhas ou gastas no computador. Retira as baterias se não pensares usar o computador durante alguns dias. Se o computador estiver bloqueado, ou mostrar símbolos incompreensíveis, faz reset ao aparelho inserindo o bico de um lápis no buraco de reset.

Seca o computador com um pano húmido ocasionalmente para o manteres como novo. Não utilizes químicos, diluentes de limpeza, ou detergentes fortes.

Se o computador não funcionar devidamente, tenta primeiro substituir as baterias. Depois lê as instruções cuidadosamente para veres se houve alguma coisa que não percebeste bem. Seguidamente leva o computador ao teu distribuidor/comerciante. Não modifiques partes electrónicas do computador, pois isso pode danificar o aparelho e invalidar a sua garantia.

XXI. GARANTIA

NOTA : É aconselhável guardar este manual de instruções pois contém informações importantes.

Este produto tem a garantia de 2 anos.

Para qualquer reclamação de garantia ou serviço após venda, é favor contactar o seu fornecedor local com a sua prova de compra. A nossa garantia cobre todos os defeitos de fabrico mas não cobre a deterioração pelo não respeito do Manual de Instruções ou mau manuseamento do produto (tal como exposição ao sol ou à humidade ou desmantelamento do produto).

Este jogo não é aconselhável a crianças com menos de 36 meses pois contém peças pequenas que podem ser engolidas.

Made in China.

Referência: CG1500

Lexibook Electrónica Lda.
Quinta dos Loios
Praceta José Domingos dos Santos, 6B – 8A
2835-343 Lavradio - Barreiro
www.lexibook.com

Garantia: 2 anos
Apoio Técnico : 21 203 96 00



Referência do manual de instruções: ZCG1500IM0201

ChessMan Light

Gebruikshandleiding



LEXIBOOK®

INHOUDSTABEL

	pagina
INLEIDING	70
I. VOEDING	70
Batterijen plaatsen	70
Adapter	70
II. EEN NIEUWE PARTIJ BEGINNEN	71
III. EEN ZET INVOEREN	71
IV. DE ZETTEN VAN DE COMPUTER	71
V. SPECIALE ZETTEN	72
Slaan der stukken	72
Slaan „en passant”	72
Rokade	72
Promotie van pionnen	72
VI. ONGEORLOOFDE ZETTEN	72
VII. SCHAAK, SCHAAKMAT, REMISE	73
VIII. OFF/SAVE	73
IX. GELUIDS- EN LICHTEFFECTEN	73
X. NIVEAUS	73
XI. SCHAAKMATVRAAGSTUKKEN OPLOSSEN	75
XII. ‘MULTI MOVE’-MODUS	75
XIII. WISSELEN VAN KLEUR	75
XIV. ZETTEN TERUGNEMEN	76
XV. ‘HINT’-FUNCTIE	76
XVI. ‘TRAINING’-MODUS	77
XVII. ANALYSE DOOR DE COMPUTER AFBREKEN	77
XVIII. OPSTELLING CONTROLEREN	77
XIX. OPSTELLINGEN PROGRAMMEREN	77
XX. ONDERHOUD	78

INLEIDING

Gefeliciteerd met de aankoop van uw schaakcomputer LEXIBOOK ChessMan Light.

Het spel heeft:

- een **"TRAINING"-modus**, die aangeeft als u een goede zet hebt gedaan
- **64 spelniveaus** verdeeld over 4 verschillende speelstijlen (normaal, agressief, defensief en speels), waaronder:
 - 5 'beginnersniveaus'** voor kinderen of beginnende spelers, waarin de computer met opzet stukken opoffert
 - 8 normale spelniveaus** voor beginnende tot ervaren spelers met zettijden van 5 seconden tot verscheidene uren
 - 1 analyseniveau** waarbij de stelling tot 24 uur lang wordt onderzocht
 - 1 'schaakmat'-niveau** waarbij schaakmatvraagstukken, tot het schaakmat in vijf zetten, worden opgelost
 - 1 'MULTI MOVE'-niveau** waarbij twee spelers tegen elkaar kunnen spelen en de computer de rol van scheidsrechter op zich neemt.
- een **gevoelig spelbord** dat automatisch uw zetten registreert als u op het vertrekveld en aankomstveld drukt.
- **verklikkerlichtjes voor alle velden** die uw slagen en die van de computer aangeven.
- een **'HINT'-functie** waarmee u uw computer kunt vragen uw volgende zet voor te stellen.
- een **'TAKE BACK'-functie** (=terugnemen) waarmee u tot twee volle zetten (of vier halve zetten) terug kan gaan.
- een **'MOVE'-functie**, waarmee u kan bijleren door de computer tegen zichzelf te zien spelen.
- een **'SET UP'-functie** om opstellingen te programmeren om een probleem of een oefening uit een boek op te lossen
- een **bibliotheek** met 20 verschillende openingen

Daarnaast:

- spoort het spel de **patstelling** op, **remise volgens de regel van de 50 slagen** en **remise door zetherhaling**.
- kent het spel **schaakmat Koning en Dame tegen Koning, schaakmat Koning en Toren tegen Koning, en schaakmat Koning en Lopers tegen Koning**.
- denkt het spel na terwijl de tegenstander aan de zet is.

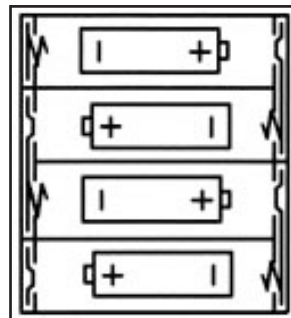
I. VOEDING

Deze schaakcomputer werkt met vier (4) LR6 (=AA of penlite) alkalinebatterijen van 1,5 V, met een vermogen van 2,25 Ah of met een speelgoedadapter van 9 V, 300 mA, met de positieve pool in het midden volgens publicatie 15 van de EEG (norm EN 60-742).

Het spel mag alleen met de vermelde batterijen of adapter gevoed worden. Geen oplaadbare batterijen gebruiken. De batterijen niet opladen. De accu's van het spel er voor het opladen uitnemen. De accu's alleen opladen in het bijzijn van volwassenen. Geen verschillende soorten batterijen of accu's, of nieuwe en gebruikte batterijen en accu's tegelijkertijd gebruiken. Bij het plaatsen van de batterijen en accu's goed op de polen letten. Zorg ervoor dat de batterijen en accu's geen kortsluiting kunnen veroorzaken.

Batterijen plaatsen

1. Open het deksel van het batterijvak.
2. Leg vier LR6 (=AA of penlite) batterijen van 1,5 V in en let daarbij op de polariteit die op de bodem van het vak staat aangegeven.
3. Doe het batterijvak weer dicht. U moet dan het wijsje horen dat een nieuwe partij aankondigt. Als u dat wijsje niet hoort, doe het batterijvak dan weer open, en controleer of de batterijen op correcte wijze werden geplaatst.



Adapter

Het spel werkt ook met een adapter voor speelgoed van 9 V, 300 mA, met de positieve pool in het midden .

Volg deze instructies bij de aansluiting:

1. Zorg ervoor dat het toestel uit staat.
2. Steek de stekker van de adapter in de daarvoor bestemde opening op de linkse zijkant van het spel.
3. Steek de adapter in een stopcontact.
4. Zet het spel aan.

Haal de adapter uit het stopcontact als u het spel lange tijd niet gebruikt om verhitting te vermijden. Als het spel met een adapter gevoed wordt, speel dan niet buiten. Controleer geregeld de staat van de adapter en de aansluitsnoeren. Gebruik ze bij beschadiging niet meer tot ze hersteld zijn. Alleen de aanbevolen adapter mag aan het spel worden aangesloten. De adapter is geen speelgoed. Het spel is niet bestemd voor kinderen van minder dan drie jaar.

II. EEN NIEUWE PARTIJ BEGINNEN

Plaats de stukken op het schaakbord en zet de computer aan door op de toets ON te drukken. De lampjes op het bord gaan dan oplichten. Druk vervolgens op de toets NEW GAME. U hoort een wijsje en de verklikkerlichtjes van de eerste rij gaan één voor één aan om aan te geven dat Wit aan de zet is.

U kunt op ieder ogenblik een nieuwe partij beginnen door op de toets NEW GAME te drukken. In dat geval worden alleen het spelniveau en de speelstijl bewaard.

N.B.: De computer slaat de opstelling van de stukken op in zijn geheugen op het ogenblik dat de computer wordt uitgezet. Als u een nieuwe partij wilt beginnen nadat u het spel weer hebt aangezet, druk dan op NEW GAME.

III. EEN ZET INVOEREN

Als u een zet wil invoeren:

1. Oefen dan lichte druk uit op het veld van het stuk dat u wil verplaatsen. Dat gaat het gemakkelijkst door het stuk lichtjes schuin te houden en zachtjes met de rand van het stuk op het midden van het veld te drukken. U mag ook met een vinger op het veld drukken. Daarna hoort u een typische jingle en het verklikkerlicht van het veld gaat aan.
2. Zet het stuk op het aankomstveld en druk licht op het midden van het veld. U hoort opnieuw een pieptoon, die aangeeft dat de computer uw zet heeft ingevoerd. De verklikkerlichten van de overgestoken velden gaan één voor één branden en daarna uit. Daarna begint de computer zijn volgende zet te berekenen.

N.B.: Lichte druk volstaat op voorwaarde dat u goed op het middelpunt van het veld drukt. Als u zeer hard drukt op de velden, geraakt het spelbord daardoor op de duur beschadigd.

IV. DE ZETTEN VAN DE COMPUTER

Bij de aanvang van de partij geeft de computer onmiddellijk zijn zet dankzij zijn bibliotheek met 20 verschillende openingen. Later in de partij gaan de velden van rij 8 oplichten tijdens de nadenkijdtijd van de computer om aan te geven dat Zwart aan de zet is en dat de computer nadenkt.

Als de computer zijn zet aangeeft, laat hij een typische jingle horen.

1. Het verklikkerlicht van het vertrekveld van het stuk dat de computer wil verplaatsen gaat branden. Druk lichtjes op dat veld en neem het stuk vast.
2. Vervolgens gaan er op het spelbord verklikkerlichten één voor één branden om de weg aan te geven die het stuk moet afleggen om op het aankomstveld te geraken. Dit laatste veld blijft alleen branden. Zet het stuk op dat veld en druk lichtjes. De verklikkerlichten van rij 1 gaan opnieuw één voor één branden om aan te geven dat u nu aan de zet bent.

V. SPECIALE ZETTEN

SLAAN DER STUKKEN

Het slaan der stukken gebeurt zoals andere zetten.

1. Druk op het vertrekveld en neem het stuk vast.
2. Druk op het aankomstveld en plaats het stuk erop. Neem het geslagen stuk van het schaakbord weg zonder op een ander veld te drukken.

SLAAN „EN PASSANT” (IN HET VOORBIJGAAN)

De uitleg hierboven geldt ook voor het slaan „en passant”, alleen zal de computer u eraan herinneren dat u de geslagen pion moet wegnemen.

1. Druk op het vertrekveld en neem de pion vast.
2. Druk op het aankomstveld en plaats de pion erop.
3. De computer herinnert u eraan dat u de geslagen pion moet wegnemen door het verknikkerlicht van het veld waar de pion werd geslagen te laten branden. Druk op dat veld en neem de pion van het schaakbord weg.

ROKADE

Voer de rocade uit door eerst de Koning te verplaatsen zoals gebruikelijk. Zodra u het vertrek- en aankomstveld van de Koning hebt ingedrukt, herinnert de computer er u aan dat u de Toren moet verplaatsen.

Als u een korte rocade wil uitvoeren (rokade met Toren - Koning) bij Wit:

1. Druk op het veld E1 en neem de Koning vast.
2. Plaats de Koning op G1 en druk op het veld.
3. De computer laat één voor één de velden tussen E1 en G1 oplichten, en herinnert er u aan dat u de Toren moet verplaatsen door de verknikkerlichten van de velden H1 tot F1 één voor één te laten branden. Druk op het veld H1 en neem de Toren vast.
4. De computer laat veld F1 oplichten. Plaats de Toren op F1 en druk op dat veld.

Als u een lange rocade wil uitvoeren (rokade met Toren - Dame) bij Wit:

1. Druk op veld E1 en neem de Koning vast.
2. Plaats de Koning op C1 en druk op dat veld.
3. De computer laat de velden E1 tot C1 één voor één branden en herinnert er u aan dat u de Toren moet verplaatsen door de velden A1 tot D1 te laten oplichten. Druk op A1 en neem de Toren vast.
4. De computer laat het veld D1 oplichten. Plaats de Toren op D1 en druk op dat veld.

PROMOTIE VAN PIONNEN

De promotie wordt automatisch gedaan door de computer.

1. Druk op het vertrekveld en neem de pion vast.
2. Zoek een Dame van de juiste kleur tussen de geslagen stukken (als er geen Dame van de gewenste kleur beschikbaar is, dan kan u een ondersteboven geplaatste Toren gebruiken). Druk op het aankomstveld en plaats de Dame erop.

De computer gaat ervan uit dat u altijd een Dame kiest in ruil voor een promoverende pion. Als u een Toren wil, een Loper of een Paard, dan kan u dat doen door de opstelling te wijzigen (zie paragraaf XIX). De computer zal zelf altijd een Dame kiezen in ruil voor een promoverende pion.

VI. ONGEOORLOOFDE ZETTEN

Als u een zet probeert te doen die niet toegelaten is of onmogelijk, zal u een foutsignaal te horen krijgen om aan te geven dat uw zet niet geoorloofd is en dat de computer er geen rekening mee houdt.

Als u een ongeoorloofde zet probeert te doen of een stuk van de tegenstander probeert te verplaatsen, krijgt u eenvoudigweg het foutsignaal te horen en ziet u op het schaakbord een vraagteken afgebeeld staan. U kan dan voort spelen en een andere zet in de plaats doen.

Als u het foutsignaal hoort, en de computer geeft een veld aan door het te laten oplichten, moet u op dat veld drukken alvorens het spel te hervatten.

VII. SCHAAK, SCHAAKMAT, REMISE

De computer geeft „schaak” aan door een vrolijke „pieptoon” uit te brengen en het verklikkerlicht 'CHECK' te laten branden. De verklikkerlichten van alle velden tussen de koning en het stuk dat de koning bedreigt gaan één voor één aan.

Bij schaakmat laat de computer een deuntje horen en laat hij de verklikkerlichten CHECK en DRAW/MATE branden. Als de computer schaakmat staat, blijven de verklikkerlichten permanent branden, als u schaakmat staat, knipperen de verklikkerlichten.

Als u pat staat, gaat het verklikkerlicht DRAW/MATE branden en alle velden rond de koning, wat duidt op remise.

Bij drie zetten achter elkaar vanuit een identieke stelling, of als er 50 zetten lang geen stuk is geslagen en geen pion is verzet, gaat het verklikkerlicht DRAW/MATE ook branden, maar u kan verder spelen, als u dat wenst.

VIII. OFF/SAVE

Als een partij beëindigd wordt, kan u op NEW GAME drukken om een nieuwe partij te beginnen, of de computer uitzetten door op de toets OFF/SAVE te drukken. In werkelijkheid staat de computer niet geheel uit. Hij slaat de opstelling op in zijn geheugen, en verbruikt daarbij een minimum aan energie. Met andere woorden, u kan midden in een partij stoppen, de computer uitzetten, hem daarna weer aanzetten en de partij voortzetten. Dat betekent ook dat u op NEW GAME moet drukken, als u de computer aanzet en een nieuwe partij wil beginnen.

IX. GELUIDS- EN LICHEFFECTEN

Als u liever in stilte speelt, druk dan kort op de toets SOUND/COLOR. De geluidseffecten van de computer worden uitgeschakeld. Om het geluid weer aan te zetten, drukt u opnieuw op de toets SOUND/COLOR. Het geluid komt ook terug als u op de toets NEW GAME drukt.

Als u liever zonder lichteffecten op het spelbord speelt, dan houdt u de toets SOUND/COLOR drie seconden lang ingedrukt. U kan de lichteffecten herstellen door de toets SOUND/COLOR opnieuw drie seconden lang ingedrukt te houden.

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

Deze schaakcomputer heeft 13 gewone niveaus en 3 speciale:

- **Niveaus 1 tot 5** zijn bestemd voor kinderen en beginners. De computer maakt met opzet fouten, bijvoorbeeld door stukken op velden te plaatsen waar ze onmiddellijk kunnen worden geslagen.

In niveau 1 maakt de computer veel fouten, zoals bijvoorbeeld een stuk op een veld plaatsen waar het de volgende zet zal geslagen worden door een pion. Dat niveau maakt u vertrouwd met de loop van de stukken. U kan ook afdalen naar niveau 1 als u verliest, en als u de computer graag wat fouten ziet maken.

In niveau 2 maakt de computer nog steeds veel fouten, maar zal hij nooit een stuk op een veld plaatsen waar dat de volgende zet al door een pion geslagen wordt.

In niveau 3 zal de computer per partij slechts enkele fouten begaan.

In niveau 4 maakt de computer over het algemeen slechts één fout per partij, en zal hij zijn Dame op een veld zetten waar ze de volgende zet kan geslagen worden.

In niveau 5 zal de computer geen gebruik maken van enkele aanvallen van zijn pionnen op twee stukken tegelijk en van enkele schaakmatmogelijkheden, maar hij zal nooit een stuk offeren.

In die 5 niveaus reageert de computer bijna ogenblikkelijk.

- **Op de niveaus 6 tot 13** worden denktijden voorgesteld van 5 seconden tot 2 uur per zet. Die niveaus zijn bedoeld voor beginnende tot ervaren spelers. Niveau 6 is een „blitzniveau” (5 seconden per zet), niveau 8 is een snelniveau (30 seconden per zet) en niveau 10 is een toernooiniveau (3 minuten per zet). De aangeduide denktijden zijn gemiddelde en benaderende reactietijden. De computer zal langer nadenken bij moeilijke opstellingen en minder lang bij eenvoudige en op het einde van de partij. Omdat de computer kan nadenken, terwijl u aan de zet bent, kan hij ogenblikkelijk op uw zet reageren als hij erop voorbereid was. Hij reageert ook onmiddellijk als hij een zet gebruikt uit de openingenbibliotheek.

- **Niveau 14** is een analyseniveau waarbij de opstelling ongeveer 24 uur lang onderzocht wordt of tot u dat onderzoek beëindigt door op de toets MOVE te drukken (zie paragraaf XVII).

- **Niveau 15** is een schaakmatniveau, bedoeld om schaakmatvraagstukken op te lossen (zie paragraaf XI).

- **Niveau 0** is een MULTI MOVE-niveau, waarbij twee spelers het tegen elkaar kunnen opnemen en de computer optreedt als scheidsrechter en de geldigheid van de zetten controleert.

De computer heeft ook vier verschillende speelstijlen:

- In de modus **NORMAAL** geeft de computer geen voorrang aan de defensieve modus noch aan de offensieve.
- In de modus **AGRESSIEF**, speelt de computer een offensief spel en vermijdt hij in de mate van het mogelijke stukken uit te wisselen.
- In de modus **DEFENSIEF** doet de computer vooral inspanningen om een sterke defensie op te bouwen. Hij verplaatst zijn pionnen veel, en doet zo vaak mogelijk aan stukkenruil.
- In de modus **SPEELS** verplaatst de computer zijn pionnen veel, en doet hij liever een onverwachte dan de best mogelijke zet.

Als u de computer voor de eerste keer aanzet, begint de partij automatisch in niveau 6 en in de speelstijl NORMAAL. Daarna behoudt hij het niveau en de modus van het spel dat bezig was toen u de computer uitzette of toen u op de toets NEW GAME drukte.

Om van niveau of speelstijl te veranderen, volgt u de volgende instructies:

1. Druk op de toets LEVEL om in de niveaukeuzemodus te geraken. De computer laat het verknipperlicht branden dat overeenkomt met het ingestelde niveau (zo zal het verknipperlicht van veld A6 overeenkomen met niveau 6, speelstijl normaal).
2. Raadpleeg de tabel hierboven om te weten welke velden overeenkomen met de gewenste niveaus en speelstijlen. Druk op het gewenste veld.
3. Druk opnieuw op de toets LEVEL om de niveaukeuzemodus te verlaten. Begin vervolgens te spelen en doe uw eerste zet, of druk op MOVE om de computer te laten beginnen.

Als u het gekozen niveau en de ingestelde speelstijl wil controleren zonder die te veranderen, dan gaat u als volgt tewerk:

1. Druk op de toets LEVEL. De computer geeft het ingestelde niveau aan door het verklikkerlicht te laten branden van het veld dat het niveau aangeeft.
2. Druk nog een keer op de toets LEVEL om terug te keren naar het spel.

U kan het spelniveau op ieder ogenblik wijzigen of controleren, als u aan de zet bent.

XI. SCHAAKMATVRAAGSTUKKEN OPlossen

Niveau 15 is een schaakmatniveau, waarmee u schaakmatvraagstukken kan oplossen tot zelfs het schaakmat in vijf zetten. Als u schaakmatvraagstukken wil oplossen:

1. Zet u de stukken op het schaakbord en registreert u hun plaats (zie paragraaf XIX).
2. Kiest u niveau 15 door op de toets LEVEL te drukken, daarna op het veld B7, D7, F7 of H7, en daarna opnieuw op de toets LEVEL.
3. Druk op de toets MOVE. De computer begint dan aan zijn analyse.

De computer denkt na tot hij een schaakmat vindt, en doet daarna zijn eerste zet met het oog op dat schaakmat. U kan vervolgens voor de tegenstander spelen, en de computer zal de volgende zet vinden met het oog op het schaakmat. Als met de opstelling geen schaakmat mogelijk is, zal de computer onbepaalde tijd blijven analyseren. De benaderende termijnen voor de oplossing van schaakmatvraagstukken zijn:

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

XII. 'MULTI MOVE'-MODUS

Niveau 0 is een MULTI MOVE-niveau. In die modus speelt de computer niet mee. U kan dus voor twee spelers zetten. U kan die functie gebruiken om een bepaalde opening te spelen of om een partij opnieuw te spelen. U kan de computer ook gebruiken als gewoon schaakbord en tegen iemand anders spelen, waarbij de computer de rol van scheidsrechter overneemt, en controleert of de zetten geoorloofd zijn.

Als u de MULTI MOVE-modus wil kiezen:

1. Kiest u niveau 0 door op de toets LEVEL te drukken, daarna op veld B8, D8, F8 of H8, en daarna opnieuw op de toets LEVEL.
2. Doe zoveel zetten als u wenst voor de twee spelers.
3. Als u klaar bent, verlaat dan de MULTI MOVE-modus door nog eens op de toets LEVEL te drukken en een ander niveau te kiezen.

XIII. WISSELEN VAN KLEUR

Als u op de toets MOVE drukt, speelt de computer in uw plaats. Als u zo van kleur wenst te wisselen met de computer, druk dan op MOVE. De computer doet dan zijn zet en wacht tot u de uwe doet.

Als u opnieuw op de toets MOVE drukt, speelt de computer opnieuw, en zo kan u de computer alleen laten spelen, tegen zichzelf.

Als u de hele partij wil spelen tegen Wit aan de overkant van het schaakbord:

1. Drukt u op de toets NEW GAME en stelt u de witte stukken aan de overkant van het schaakbord op en de zwarte aan uw kant. Denk eraan dat de witte Dame op een wit veld staat en de zwarte Dame op een zwart veld.
2. Druk vervolgens bij het begin van de partij op MOVE. De computer zal met Wit spelen aan de overkant van het schaakbord en verwacht dat u met Zwart speelt aan uw kant.

XIV. ZETTEN TERUGNEMEN

Als u op het vertrekveld van een stuk drukt om het te verplaatsen, maar dan beslist een ander stuk te verplaatsen, druk dan een tweede keer op datzelfde veld. Het verklikkerlicht dat dat veld aangeeft zal uitgaan en u kan een andere zet doen.

Als u uw zet gedaan hebt en de computer denkt reeds na of heeft het vertrekveld van zijn zet al laten oplichten:

1. Druk dan op de toets TAKE BACK.
2. De computer onderbreekt zijn denkwerk en laat het aankomstveld van uw laatste zet oplichten en dan één voor één de verklikkerlichten die de gang van het stuk aangeven. Druk op het veld en neem het stuk vast.
3. De computer geeft vervolgens het vertrekveld aan. Druk op dat veld en plaats het stuk erop.
4. Als u een slag of een slag „en passant” wil terugnemen, zal de computer u eraan herinneren dat u het geslagen stuk weer op het schaakbord moet plaatsen door het veld aan te geven waarop dat stuk stond. Druk op dat veld en plaats het stuk weer op het schaakbord.
5. Als u een rokade terugneemt, moet u eerst uw Koning verplaatsen en daarna uw Toren door op de velden van ieder van beide te drukken.
6. Als u de promotie van een pion terugneemt, vergeet dan niet uw Dame door een pion te vervangen.

Als u uw zet wil terugnemen, maar u hebt de tegenzet van de computer al uitgevoerd, druk dan op de toets TAKE BACK en annuleer de zet van de computer door de hierboven beschreven werkwijze te volgen. Druk vervolgens nogmaals op de toets TAKE BACK om uw eigen zet te annuleren.

Als u al op het vertrekveld van de zet van de computer hebt gedrukt en de computer het aankomstveld al toont, moet u eerst de zet van de computer afwerken, en dan een eerste keer op TAKE BACK drukken om de zet van de computer te annuleren, en daarna een tweede keer om uw eigen zet terug te nemen.

Als u twee zetten wil terugnemen, druk dan een derde keer op de toets TAKE BACK om de voorlaatste zet van de computer te annuleren. Druk vervolgens een vierde keer op de toets TAKE BACK om uw voorlaatste zet terug te nemen. Als u probeert nog meer zetten terug te nemen, dan zal de computer een foutsignaal geven. Als u meer dan twee zetten wil terugnemen, moet u de functie SET UP gebruiken om de opstelling te wijzigen (zie paragraaf XIX).

XV. DE 'HINT'-FUNCTIE

Als u de computer wil vragen welke zet hij in uw plaats zou doen:

1. Drukt u op de toets HINT.
2. De computer laat dan het vertrekveld oplichten en toont de gang van het stuk die hij voorstelt. Druk op dat veld (of druk nog een keer op de toets HINT).
3. De computer laat vervolgens de coördinaten van het aankomstveld van de slag oplichten. Druk op dat veld (of nog een keer op de toets HINT).
4. U kan nu desgewenst de door de computer voorgestelde zet doen door nog een keer op het vertrekveld en aankomstveld te drukken, of een andere zet doen.

De zet die de computer toont is de zet die hij van u verwacht. Telkens als u aan de zet bent en als u nadenkt over uw volgende zet, denkt de computer reeds na over zijn tegenzet. Als u de zet doet die de computer verwacht, kan hij meestal ogenblikkelijk een tegenzet doen.

Als u de berekeningen van de computer wil volgen, terwijl hij een opstelling analyseert:

1. Drukt u op de toets HINT terwijl de computer nadenkt.
2. De computer zal het vertrekveld van de zet die hij op dat ogenblik wil doen laten oplichten en daarna de velden waarover de voorgenomen verplaatsing zou gebeuren.
3. De computer zal het aankomstveld van de zet doen oplichten. Druk op dat veld (of nog een keer op de toets HINT). De computer zal zijn denkwerk voortzetten.

U kent nu de zet die de computer vermoedelijk zal doen, waardoor u uw wachttijd kan besteden aan het nadenken over uw tegenzet.