

ChessLight®



MODE D'EMPLOI
INSTRUCTION MANUAL

www.lexibook.com

LEXIBOOK®

LCG3000

NEDERLANDS

INLEIDING

Gefeliciteerd met de aankoop van uw schaakcomputer LEXIBOOK ChessLight®.

Het spel heeft:

- **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 **"TRAINING"-modus**, die aangeeft als u een goede zet hebt gedaan
- een **gevoelig spelbord** dat automatisch uw zetten registreert als u op het vertrekveld en aankomstveld drukt.
- **Lichten** tonen de coördinaten aan van jouw zetten en deze van de computer.
- 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 4 LR6/AA alkalinebatterijen van 1,5 V,  met een vermogen van 2,25 Ah of met een speelgoedadapter

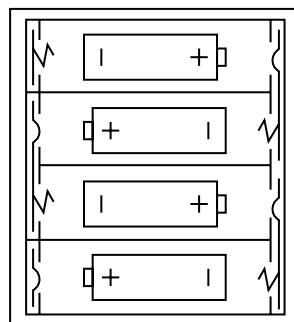
 van 9 V, 300 mA, met de positieve pool in het midden volgens 

Batterijen plaatsen

1. Open het batterijvak aan de achterkant van het apparaat door middel van een schroevendraaier.
2. Leg 4 LR6/AA 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 wijzje horen dat een nieuwe partij aankondigt. Als u dat wijzje niet hoort, doe het batterijvak dan weer open, en controleer of de batterijen op correcte wijze werden geplaatst.

Niet-heroplaadbare batterijen kunnen niet worden heropgeladen; oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd alvorens deze op te laden; heroplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen; verschillende types batterijen of nieuwe en oude batterijen mogen niet onderling gebruikt worden; gebruik alleen batterijen van hetzelfde of equivalente type zoals aangeraden door de fabrikant; batterijen moeten volgens de juiste polariteit worden ingestoken; lege batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd; de toevoerterminals mogen geen kortsluiting ondervinden. Gelieve de verpakking te bewaren als referentie voor later daar het belangrijke informatie bevat. Gooi batterijen nooit in open vuur. Indien je het spel voor langere tijd niet zal gebruiken, neem de batterijen uit het spel. Wanneer het geluid verzwakt of het spel niet reageert, vervang dan de batterijen.

WAARSCHUWING: Een storing of geheugenverlies kan veroorzaakt worden door een sterke frequentie-interferentie of een elektrostatische ontlading. Indien er zich een abnormale functie voordoet, stel het toestel opnieuw in of verwijder en verbind opnieuw de batterijen, of haal de AC/DC-adapter uit het stopcontact en steek deze er daarna opnieuw in.





Adapter

Het spel werkt ook met een adapter voor speelgoed van 9V , 300 mA, met de positieve pool in het midden $\begin{smallmatrix} + \\ \rightarrow \end{smallmatrix} =$.

Volg deze instructies bij de aansluiting:

1. Zorg ervoor dat het toestel uit staat.
2. Steek de adapterstekker in het contact aan de rechterkant 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.

Speelgoed dat gereinigd moet worden met vloeistoffen, moeten eerst verwijderd worden van de transformeur alvorens ze te reinigen.

II. EEN NIEUWE PARTIJ BEGINNEN

Plaats de stukken op het schaakbord en zet de computer aan door op de toets POWER ON te drukken.

Druk vervolgens op de toets NEW GAME. Je zal een melodie horen en een rood lichtje (overeenstemmend met rij 1) zal links onderaan branden om aan te tonen dat WIT een zet moet doen.

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. Je zal een specifieke jingle horen en twee lichtjes zullen branden. Deze twee lichtjes tonen de rij en de kolom aan van het vak dat je verlaat.
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. 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 het spel zal het lichtje links bovenaan (rij 8) flikkeren om aan te tonen dat ZWART een zet moet doen en dat de computer aan het nadenken is.

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

1. Twee lichtjes zullen branden en zullen de rij en kolom aantonen van het vak dat de computer wil verlaten. Druk lichtjes op dit vak en neem het stuk op.
2. Daarna zullen de lichtjes de coördinaten tonen van het vak waar het schaakstuk naartoe gaat. Plaats het stuk op dat vak door er lichtjes op te drukken. Het licht zal opnieuw branden om aan te tonen dat het nu jouw beurt is.





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 verklikkerlicht 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 zal je eraan herinneren de toren te verplaatsen door de lichtjes van H1, te doen branden. Druk op het vak H1 en neem de toren op.
4. De computer zal de coördinaten van F1 doen branden. Plaats de toren op F1 en druk op dit vak.

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 zal je eraan herinneren de toren te verplaatsen door het corresponderende vak te doen branden. Druk op A1 en neem de toren op.
4. De computer zal de coördinaten van D1 doen branden. Plaats de toren op D1 en druk op dit vak.

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. ONGEORLOOFDE 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.

Indien je een foutsignaal hoort en de computer een vak aanduidt door de coördinaten ervan te doen branden, moet je eerst op dit vak drukken alvorens verder te spelen.





VII. SCHAAK, SCHAAKMAT, REMISE

De computer geeft „schaak” aan door een vrolijke „pieptoon” uit te brengen en het verklikkerlicht ‘CHECK’ te laten branden.

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.

Indien pat zich voordoet, zal het lichtje DRAW/MATE branden, hetgeen een remise aantoont.

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/COLOUR. De geluidseffecten van de computer worden uitgeschakeld. Om het geluid weer aan te zetten, drukt u opnieuw op de toets SOUND/COLOUR. Het geluid komt ook terug als u op de toets NEW GAME drukt.

Wilt u spelen zonder dat de computer de controlelampjes doet branden, moet u gedurende 3 seconden op de toets SOUND/COLOUR drukken. U kunt de controlelampjes opnieuw inschakelen door opnieuw 3 seconden op de toets SOUND/COLOUR te drukken.

X. DE NIVEAUS

De computer kan op 64 niveaus spelen die als volgt verdeeld zijn:

NIVEAU	DENKTUD PER ZET	STIJL			
		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 minuut	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 stijl **NORMAAL** geeft de computer geen voorrang aan de defensieve modus noch aan de offensieve.
- In de stijl **AGRESSIEF**, speelt de computer een offensief spel en vermijdt hij in de mate van het mogelijke stukken uit te wisselen.
- In de stijl **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 stijl **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 zal de lichtjes doen branden die overeenstemmen met het huidige niveau (bijvoorbeeld, vak A6 correspondeert met niveau 6, normale speelstijl).
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 zal het huidige niveau aantonen door de corresponderende lichtjes voor dat niveau, te doen branden.
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'-NIVEAU

Niveau 0 is een MULTI MOVE-niveau. In die niveau speelt de computer niet mee. U kan dus voor twee spelers zetten. U kan die fundie 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-niveau 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-niveau 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. De lichtjes die de coördinaten van het vak aantonen, zullen branden en je 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 zal nadien het denken onderbreken en de lichtjes doen branden van het vak waar je het laatst bent belandt. Druk op het vak en neem het schaakstuk op.
3. De computer zal nadien de coördinaten aantonen van het vak dat je hebt verlaten. Druk op dat vak en zet het schaakstuk er terug op.
4. Indien je het slaan van een stuk of het slaan en passant, wil annuleren, zal de computer je eraan herinneren het geslagen terug op het schaakbord te zetten door de coördinaten van het vak waar dat stuk zich bevond, te doen branden. Druk op dit vak en plaats het stuk terug 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.

Indien je reeds op het vak hebt gedrukt dat de computer wil verlaten en de computer reeds het vak aantoont waar hij naartoe wil, moet je eenmaal op TAKE BACK drukken om de zet van de computer te annuleren en een tweede maal om je eigen zet te annuleren.

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 zal de coördinaten aantonen van het vak dat je volgens hem moet verlaten. Druk op dit vak (of druk nogmaals op HINT).
3. De computer zal nadien de coördinaten aantonen van het vak waar je volgens hem het best naartoe gaat. Druk op dit vak (of, druk opnieuw op 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 de coördinaten aantonen van het vak dat hij op dat moment overweegt om te verlaten. Druk op dat vak (of druk opnieuw op HINT).
3. De computer zal nadien de coördinaten aantonen van het vak dat hij op dat moment overweegt naartoe te gaan. Druk op dat vak (of druk opnieuw op HINT). De computer zal verder nadenken.

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





XVI. 'TRAINING'-MODUS

Deze computer heeft een TRAINING-modus, die kan aangeven dat uw gedane zet goed is, waarmee u uw spel kan verbeteren. Een goede zet is voor de computer een zet waarmee u uw opstelling verbetert, of de best mogelijke zet, als het niet mogelijk is uw stelling te verbeteren.

Als u in de TRAINING-modus wil gaan, drukt u één keer op de toets TRAINING. Het verklikkerlicht GOOD MOVE gaat branden om aan te geven dat de TRAINING-modus aan staat. Om uit de TRAINING-modus te gaan, drukt u opnieuw op de toets TRAINING. De TRAINING-modus staat uit, als u op de toets NEW GAME drukt; vergeet bijgevolg niet opnieuw op de toets TRAINING te drukken, als u in de nieuwe partij uw zetten geëvalueerd wil hebben.

Als de TRAINING-modus aan staat en uw zet als goed wordt beschouwd, zal de computer het verklikkerlicht GOOD MOVE laten oplichten, nadat hij het vertrekveld van zijn zet heeft getoond.

Als u denkt dat uw zet goed was, maar het verklikkerlicht gaat niet aan, dan betekent dat dat er minstens nog één betere zet mogelijk was dan die die u hebt gedaan. Als u die zet wil kennen, druk dan op de toets TAKE BACK om uw zet terug te nemen, en daarna op de toets HINT. Vervolgens moet u beslissen of u de zet doet die de computer aanbeveelt, dan wel de zet die u aanvankelijk wilde doen, of nog een geheel andere zet wil proberen! Maar u moet wel op de toets TAKE BACK drukken voor u de zet van de computer uitvoert, anders zal de HINT-modus niet meer beschikbaar zijn als u uw zet teruggenomen hebt.

Met de TRAINING-modus gecombineerd met de HINT-functie zal u vooruitgang kunnen maken: de TRAINING-modus geeft aan of uw zet onbedachtzaam is, en de HINT-functie stelt u een betere oplossing voor. En vergeet vooral niet dat u steeds naar de best mogelijke zet moet zoeken!

XVII. ANALYSE DOOR DE COMPUTER AFBREKEN

Als u op de toets MOVE drukt tijdens de nadenktijd van de computer, zal hij onmiddellijk zijn analyse afbreken en de zet doen die hij het best acht in die fase van zijn denkproces (met andere woorden: de zet die zou aangegeven worden als u op de toets HINT zou drukken).

XVIII. OPSTELLING CONTROLEREN

Bij twijfel, als u bijvoorbeeld per ongeluk tegen het schaakbord hebt geduwd, kan u de computer vragen de plaats van ieder stuk aan te geven.

1. Druk op de corresponderende toets van het schaakstuk dat je wil gebruiken. De computer zal de positie aantonen van elk schaakstuk van dit type door één van de lichtjes in de rij en één van de lichtjes in de kolom, te doen branden. Een constant lichtje, toont aan dat het een wit schaakstuk is; een flikkerend lichtje toont aan dat het een zwart stuk is.
2. Druk nog een keer en de computer zal de plaatsen aangeven waar de zwarte stukken van dat type opgesteld staan.
3. Druk voor de derde keer om de computer uit de controlemodus te laten gaan en hem te laten aangeven welke kleur er aan de zet is. Nu kan u ofwel op de toets van een ander stuk drukken, ofwel op een van de velden drukken om uw zet te doen.

XIX. OPSTELLINGEN PROGRAMMEREN

Als u de opstelling van de stukken wil wijzigen of een geheel nieuwe opstelling wil programmeren,

1. Drukt u op de toets SET UP om in de modus „opstellingen programmeren” te gaan. Het verklikkerlicht SET UP gaat branden.
2. Als u een geheel nieuwe opstelling wil programmeren, druk dan op de toets TAKE BACK om het schaakbord leeg te maken. De computer zal het wijze spelen dat een nieuwe partij aankondigt.
3. Druk op één van de zes schaakstuktoetsen. Als er één of meer stukken van dat type op het schaakbord staan, geeft de computer dat aan zoals hij dat doet in de modus „OPSTELLING CONTROLEREN”, die hierboven werd uitgelegd.
4. Om een stuk van dat type weg te nemen van het schaakbord, drukt u eenvoudigweg op het veld waarop dat stuk staat. Het overeenstemmende verklikkerlicht gaat uit.
5. Om een stuk naar een ander veld te verplaatsen, annuleert u het vertrekveld door op dat veld te drukken. Vervolgens drukt u op het aankomstveld waarop u het stuk wil plaatsen. Het overeenstemmende verklikkerlicht gaat aan.





6. Als u een stuk van dat type wil toevoegen op het schaakbord, drukt u op een leeg veld. Het overeenstemmende verklikkerlicht gaat branden. Als het permanent aan blijft, geeft het een wit stuk aan; als het knippert, een zwart stuk. Als de aangegeven kleur niet juist is, dan neemt u dat stuk van het schaakbord weg door opnieuw op het veld te drukken, en verandert u daarna de kleur door op de toets SOUND/COLOUR te drukken, en drukt u ten slotte opnieuw op het lege veld om dat stuk te registreren. Als u nog een stuk van dezelfde kleur en van hetzelfde type wil toevoegen, drukt u eenvoudigweg op het lege veld waarop u het stuk wil plaatsen.
7. Als u klaar bent met uw programmering, controleert u of de twee Koningen op het bord aanwezig zijn en of de speler die aan de zet is de Koning van de tegenstander niet kan slaan.
8. De kleur van het laatst weggenomen, verplaatste of toegevoegde stuk bepaalt de kleur die aan de zet is. Als u die kleur wil wijzigen, neem dan een stuk van de gewenste kleur weg en of plaats er een bij, of druk op de toets SOUND/COLOUR.
9. Verlaat ten slotte de modus „opstellingen programmeren” door opnieuw op de toets SET UP te drukken. Het verklikkerlicht SET UP gaat uit. Nu kan u ofwel een zet doen, of de computer als eerste laten zetten door op de toets MOVE te drukken.

XX. ONDERHOUD

Uw schaakcomputer heeft zeer weinig onderhoud nodig. De volgende kleine raadgevingen helpen u hem vele jaren in goede staat te houden:

Bescherm uw computer tegen vocht. Als hij nat is, droog hem dan onmiddellijk af.

Laat hem niet in volle zon staan, en stel hem niet bloot aan een warmtebron.

Ga er voorzichtig mee om. Laat hem niet vallen. Probeer hem niet te demonteren.

Gebruik een licht met water bevochtigde doek zonder enig detergent om hem schoon te maken.

Probeer bij gebrekkige werking eerst de batterijen te vervangen. Als het probleem daarmee niet verholpen is, herlees dan aandachtig de handleiding, om zeker te zijn dat niets aan uw aandacht ontsnapt is.

XXI. GARANTIE

Opmerking: Bewaart u deze gebruiksaanwijzing zorgvuldig omdat er belangrijke informatie instaat.

Op dit apparaat zit 2 jaar garantie.

Om een optimale verzorging te garanderen verzoeken wij u zich met uw aankoopbewijs tot uw verkoper te wenden. Onder de garantie vallen materiaal, als ook productiefouten, die bij fabricage ontstaan zijn.

Niet onder de garantie vallen beschadiging door onzorgvuldige omgang met het apparaat, verkeerd gebruik door het niet lezen van de gebruiksaanwijzing, beschadiging door bijvoorbeeld hitte of vochtigheid, etc.

Wij raden aan de verpakking te bewaren voor enige referentie in de toekomst. In onze poging voor constante verbetering, is het mogelijk dat kleuren en details van dit product lichtjes verschillen van deze op de verpakking. **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Verstikkingsgevaar - kleine onderdelen.

Referentie : LCG3000

Ontworpen en ontwikkeld in Europa - Gemaakt in China

Richtlijnen voor milieubescherming:

Gebruikte elektronische apparaten horen niet thuis in het huisafval ! Wij vragen u daarom een bijdrage aan de bescherming van ons milieu te leveren en dit apparaat op de voorziene verzamelplaatsen af te geven.

