

Chessman® FX

CG1335



INSTRUCTION MANUAL

www.lexibook.com

FRANÇAIS
ENGLISH
ESPAÑOL
PORTUGUÊS
ITALIANO
DEUTSCH
NEDERLANDS

LEXIBOOK®
©LEXIBOOK®

BEKNOPTE HANDLEIDING VOOR HET OPSTARTEN

Stap 1 – Steek 3 AA/LR6 batterijen (niet bijgeleverd) in de achterkant van het apparaat, rekening houdend met de polariteiten. Volg de richtlijnen vermeld in je gebruikershandleiding onder het hoofdstuk "stroomtoevoer".

Stap 2 – Neem de schaakstukken uit hun opbergruimte (één voor elke speler of elke kleur). Plaats alle stukken in hun startopstelling (witte stukken op rijen 1&2, zwarte stukken op rijen 7&8) en druk op de "Aan"-schakelaar om het apparaat aan te zetten. Druk op  (NIEUW SPEL) om het spel te starten.

Stap 3 – Om een zet te doen, neem je een gekozen schaakstuk en druk je zachtjes met de rand ervan op het midden van het vak om het gekozen schaakstuk te bevestigen. Plaats het daarna op het gewenste vak door zachtjes in het midden ervan te drukken.

Stap 4 – Indien een illegale zet werd uitgevoerd, zal het symbool met het vraagteken (?) verschijnen en moet een andere zet worden gedaan.

Stap 5 – Het spel is over wanneer schaakmat is bereikt, hetgeen wordt aangeduid door de "checkmate" (schaakmat) LED.

Voor meerdere details over het gebruik van dit spel, over schaken of schaaktips, gelieve de onderstaande gebruikershandleiding volledig door te lezen. Veel plezier !

INLEIDING

Gefeliciteerd met deze aankoop van de Chessman® FX. De karakteristieken van dit elektronisch, interactief schaakbord zal jou verbazen:

- Geluidseffecten om feedback te geven en het spel tot leven te brengen.
- LED-animatie om de schaakervaring te versterken.
- 64 verschillende moeilijkheidsniveaus en 4 verschillende speelstijlen (normaal, agressief, defensief en willekeurig).
- Sensorisch spelend bord en LED's – registreert automatisch de zetten wanneer schaakstukken op de 'FROM' (vanwaar) en 'TO' (waartoe) vakken worden gedrukt.
- Leerkarakteristiek – geeft positieve feedback door je te zeggen wanneer je een juiste zet hebt gedaan.
- Hintkarakteristiek -- de computer geeft advies over wat je moet doen.
- Snelheidsschaken geeft een nieuwe wending aan het klassieke spel.
- Terugnemerkarakteristiek – het is mogelijk om fouten te annuleren en de laatste twee zetten terug te nemen.
- Zetkarakteristiek – leer door te kijken hoe de computer tegen zichzelf speelt.
- Opstellingskarakteristiek om zetten te programmeren bij het oplossen van problemen.
- Ontdekt schaakmatten, patten, remise via een 50-zet regel en remise via herhaling.
- Weet hoe schaakmat te zetten met koning en koningin tegen koning, met koning en toren tegen koning, en met koning en twee lopers tegen koning.
- In het normale speelniveau denkt de computer tijdens de tijd van de tegenspeler.
- Niveau schaakmatprobleem – lost de schaakmatproblemen op tot schaakmat in 5 zetten.

WAARSCHUWING: Alle verpakkingsmateriaal, zoals plakband, plastic vellen, draadklemmen en labels die niet deel uitmaken van dit apparaat dienen weggegooid te worden.

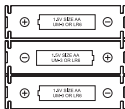
I. STROOMTOEVOER

Deze schaakcomputer heeft 3 x 1,5V  AA/LR6 batterijen nodig of een 9V  300mA speladapter  met positief center + → -. Gebruik alleen batterijen of een adapter van hetzelfde of equivalente type zoals is aangeraden.

Batterijen insteken

1. Open het batterijvak door middel van een schroevendraaier.
2. Steek er 3 x AA/LR6 batterijen in rekening houdend met de polariteit, aangeduid op de bodem van het batterijvak.
3. Sluit het batterijvak. Je zal dan een startmelodie horen. Als dit niet gebeurt, open opnieuw het batterijvak en controleer of de batterijen wel degelijk juist zijn ingestoken.

Geen oplaadbare batterijen gebruiken. Niet-heroplaadbare batterijen kunnen niet worden heropgeladen. Haal de accu's uit het spel, alvorens ze op te laden. De accu's alleen opladen in het bijzijn van een volwassene. Gebruik geen batterijen of accu's van een verschillend type, dan wel nieuwe en oude door elkaar. Dit spel mag alleen worden gebruikt met deze specifieke batterijen. Plaats de batterijen en accu's met de polen in de juiste richting. Lege batterijen en accu's moeten uit het speelgoed worden gehaald. Voorkom kortsluiting met de zijkant van de batterijen en de accu's. Gooi geen batterijen in open vuur. Verwijder de batterijen wanneer het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt.



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

Dit spel werkt ook met een 9V 300 mA speladapter , met positief center+ - .

Om met een hoofdcontact te verbinden, moet je onderstaande richtlijnen volgen:



1. Zorg ervoor dat het apparaat is uitgeschakeld.
2. Steek de stekker van de adapter in het contact aan de achterkant van het spel, rechts van het batterijvak.
3. Steek het andere einde van de adapter in het hoofdcontact.

Een stroomadapter is geen stuk speelgoed. Koppel de adapter los als het spel gedurende een lange periode niet gebruikt zal worden, om oververhitting te vermijden. Speel niet buiten als de console door een adapter van stroom wordt voorzien. Controleer regelmatig de toestand van de adapter en de aansluitkabels. Als de toestand verslechtert, gebruik de adapter niet langer totdat deze is gerepareerd. Gebruik dit speelgoed alleen met een transformator die specifiek voor speelgoed is ontworpen. De adapter is geen speelgoed. Haal de stekker uit het stopcontact als de console met vloeistoffen wordt schoongemaakt. Het speelgoed is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar oud. De transformator verkeerd gebruiken kan een elektrische schok veroorzaken.

Mededeling voor ouders: De adapter voor het speelgoed zijn niet bestemd om als speelgoed te worden gebruikt. Het gebruik ervan dient onder het toezicht van een ouder te gebeuren.

II. AANZETTEN

Druk op de ON-toets (AAN). Er zal een startmelodie spelen tesamen met een LED animatie. Je kan deze melodie en animatie stoppen door op een toets te drukken.

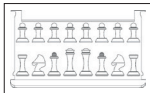
Als je het spel voor de eerste keer aanzet of na een reset, zal het apparaat een productdemonstratie tonen om de karakteristieken van het spel voor te stellen. Druk op (NIEUW SPEL) om het spelen te starten. Wanneer je het spel de volgende keer aanzet, zal het terugkeren naar de plaats waar je het hebt achtergelaten bij het uitzetten. Indien je de productdemonstratie wil hervatten, hou dan (INSTELLEN) ingedrukt terwijl je het spel aanzet.

III. EEN NIEUW SPEL STARTEN

Je kan op eender welk moment een nieuw spel starten. Haal de schaakstukken uit hun opbergruimte. Plaats de stukken op het schaakbord in hun beginopstelling en druk op (NIEUW SPEL). Je zal Y en N zien flikkeren op het bord.

Indien je jouw huidig spel wil bewaren, druk op eender welk veld aan de N-kant.

Je kan je huidig spel verder spelen. Indien je zeker bent een nieuw spel te starten, druk op eender welk veld aan de Y-kant of druk opnieuw op (NIEUW SPEL). Je zal de karakteristieke Nieuw-Spel-melodie horen en de corresponderende animatie. Daarna zullen de LED's op de eerste rij flikkeren, hetgeen aanduidt dat wit aan de beurt is voor een zet. Het bevestigen van een nieuw spel zal alles in de computer resetten, behalve de instellingen van geluid en licht, het niveau en de speelstijl.



Opmerking: De computer bewaart de huidige positie, plus het niveau en de speeltijd in het geheugen, zelfs al is het spel uitgezet. Indien je een nieuw spel wil starten, moet je altijd op de NEW GAME-toets (NIEUW SPEL) drukken nadat je de computer hebt AAN gezet.

IV. ZETTEN INVOEREN

Om een zet in te voeren:

1. Druk zachtjes op het midden van het vak waarop het stuk staat dat je wil verzetten. De beste manier

- om dit te doen is door het stuk een beetje schuin te houden en zeer zachtjes met de rand ervan op het midden van het vak te drukken. Je kan ook het stuk wegnemen en met je vinger op het vak drukken. De computer geeft een geluid weer, specifiek voor dat schaakstuk en de LED van dat vak zal branden.
2. Plaats het stuk op het vak waar je naartoe wil en druk zachtjes op het midden van dat vak. De computer zal opnieuw een geluid maken. De weg die door het schaakstuk werd afgelegd, zal op het schaakbord verlicht worden. De computer heeft nu jouw zet geregistreerd en zal zijn antwoord beginnen samen te stellen.

Opgelet: Enkel een zeer lichte druk is nodig, rekening houdend dat je precies in het midden van de vakken drukt. Zeer hard drukken op de vakken, zal op lange termijn het sensorisch speelbord beschadigen.

V. COMPUTER ZETTEN

Bij het begin van het spel zal de computer normaal gezien direct een zet kunnen doen door middel van de bibliotheek met 20 verschillende schaakopeningen. Later in het spel zal de computer de 8ste rij verlichten, aantonend dat het de beurt is aan zwart om een zet te doen en dat de computer aan het denken is.

Wanneer de computer een zet heeft gekozen, zal het een karakteristieke melodie laten horen:

1. Het FROM-vak (vanwaar) wordt verlicht. Druk zachtjes op het vak en neem het schaakstuk op. Je zal het passend geluid voor dit schaakstuk horen.
2. De LEDs zullen dan achtereenvolgens oplichten om aan te tonen welke weg het schaakstuk heeft gevolgd om het TO-vak (waartoe) te bereiken. Plaats het schaakstuk op dit vak en druk zachtjes om de zet te registreren. De LEDs van de eerste rij worden opnieuw verlicht, aantonend dat het nu jouw beurt is om een zet te doen.

VI. SPECIALE ZETTEN

EEN STUK VAN DE TEGENSPELER SLAAN

Het slaan van een schaakstuk gebeurt net zoals alle andere zetten.

1. Druk op het vak van het stuk dat je wil verzetten en neem dat stuk op.
2. Druk op het vierkantje waar je naar toe wilt en zet je pion erop.
3. Je kan de stukken horen vechten, alsook het stervend geluid van het stuk dat wordt verslaan en de LED-animaties. Neem het stuk dat is verslaan weg van het bord zonder op een vak te drukken.

STUKKEN VERSLAAN EN PASSANT

De bovenstaande richtlijnen gelden ook voor het verslaan van stukken en passant, behalve dat de computer jou zal zeggen een verslagen pion weg te nemen.

1. Druk op het vak waarvan je wil vertrekken en neem de pion op.
2. Druk op het vak waar je naartoe wil en zet de pion erop neer.
3. De computer zal je zeggen om de verslagen pion weg te nemen door de lichtjes te doen branden die corresponderen met de pion die en passant werd verslaan. Druk op dit vak en neem de pion weg van het schaakbord.

ROKADE

Om te kunnen rokeren, moet je eerst en vooral de Koning verzetten zoals je gewoonlijk doet. Eens je op de vakken hebt gedrukt vanwaar en waartoe je de Koning wil bewegen, zal de computer je eraan herinneren de Toren te verzetten.

Korte rokade (rokeren met de Koning's toren) aan de witte kant:

1. Druk op vak E1 en neem de Koning op.
2. Plaats de Koning op G1 en druk op het vak.
3. De computer zal je eraan herinneren om de Toren te verplaatsen, door de corresponderende lichtjes met H1 te verlichten. Druk op het vak H1 en neem de toren op.
4. De computer zal de coördinaten van F1 verlichten. Plaats de toren op F1 en druk op dit vak.

Lange rokade (rokeren met de Koningin's toren) aan de witte kant:

1. Druk op vak E1 en neem de Koning op.
2. Plaats de Koning op C1 en druk op dit vak.
3. De computer zal je eraan herinneren de toren te verplaatsen door het corresponderende vak te verlichten. Druk op A1 en neem de toren op.
4. De computer zal de coördinaten van D1 verlichten. Plaats de toren op D1 en druk op dit vak.

PROMOVEREN VAN PIONS

De computer promoveert automatisch pions.

1. Druk op het vak van de pion die je wil promoveren en neem dat schaakstuk op.
2. Zoek tussen de weggenomen schaakstukken naar een Koningin van de juiste kleur (indien er geen Koningin met de juiste kleur beschikbaar is, kan je een toren gebruiken en deze op het bord ondersteboven plaatsen). Druk op het vak waarnaar je de Koning wil verzetten en plaats het schaakstuk op dit vak.

De computer gaat ervan uit dat je altijd een Koningin kiest bij het promoveren van jouw pions. Indien je jouw pion tot een Toren, een Loper of een Paard wil promoveren, kan je dit doen door hun posities te veranderen (zie hoofdstuk XXI). De computer zal altijd zijn pion tot een Koningin promoveren.

VII. ILLEGALE ZETTEN

Indien je een illegale of een onmogelijke zet probeert te maken, zal je een foutsignaal horen en zal er een vraagteken op het bord worden afgebeeld. De computer zal jouw zet niet herkennen.

Indien je een illegale zet probeert te maken of indien je met de stukken van jouw tegenspeler probeert te spelen, zal je een foutsignaal horen. Je kan dan een andere zet doen. Als je een foutsignaal hoort en een vak wordt verlicht, druk je gewoon op dit vak alvorens een andere zet te doen.

VIII. SCHAAK, SCHAAKMAT EN PAT (REMISE) AANKONDIGINGEN

Wanneer de computer een schaak aangeeft, zal een speciaal geluid hoorbaar zijn en zal het SCHAAK-licht branden. Alle vakken tussen het bedreigende stuk en de koning zullen achtereenvolgens worden verlicht. Indien de computer je schaakmat zet of indien jij de computer schaakmat zet, zal het een winner of verliezer melodie spelen tesamen met een animatie, en zullen de lichtjes SCHAAK en PAT/SCHAAKMAT branden. Indien je de computer pat zet, zal een speciaal geluid en een animatie worden gespeeld en zal het lichtje PAT/SCHAAKMAT branden alsmede alle LEDs rond de Koning.

Indien dezelfde positie 3 keer na elkaar optreedt, of indien geen van de spelers een pion verzet of geen stuk slaat binnen 50 zetten, zal het lichtje PAT/SCHAAKMAT branden, maar kan je nog altijd verder spelen indien je dat wenst.

IX. UIT/BEWAAR MODUS (OFF/SAVE)

Wanneer een spel over is, kan je op  (NIEUW SPEL) drukken en een nieuw spel starten of kan je de computer UIT zetten door op de  -toets te drukken. Een uitzet-melodie wordt gespeeld en een animatie wordt getoond.

De computer is niet volledig uitgezet, maar bewaart de huidige schaakpositie, het niveau en de speelstijl in het geheugen terwijl het een minimum aan energie verbruikt. Dit betekent dat je middenin een spel kan stoppen en de computer op een later moment kan AAN zetten om hetzelfde spel verder te spelen. Dit betekent ook dat je altijd op de  -toets (NIEUW SPEL) moet drukken nadat je de computer hebt AAN gezet, als je een nieuw spel wil beginnen.

Als het jouw beurt is en je maakt geen zet of voert niets in, zal de computer na ongeveer 2 uur automatisch uitschakelen om de batterijen te bewaren.

X. GELUIDS- EN LICHTEFFECTEN

Je kan de geluids- en lichteffecten aanpassen door op  (GELUID/LICHT) te drukken. Druk op het corresponderende vak op het bord om de instelling aan te passen.

Volume

A3: Hoog volume

A2: Laag volume

A1: Volume uit

Geluidseffecten

B2: Geluidseffecten aan. Volledige set van geluidseffecten wordt gebruikt.

B1: Geluidseffecten uit. Enkel een eenvoudige bieptoon wordt gebruikt om de nodige feedback te geven.

LED-animatie

C2: LED-animaties aan. Volledige set van LED-animaties worden getoond.

C1: LED-animaties uit. Alleen de LED, nodig om te spelen, zal worden verlicht.

Wanneer je klaar bent, druk nogmaals op  (GELUID/LICHT) om terug te keren naar het spel.

XI. NIVEAU'S

De computer heeft 64 verschillende niveau's die zoals hieronder zijn ingedeeld:

NIVEAU NUMMER	GEMIDDELDE TIJD PER ZET	NORMALE STIJL	AGRESSIEVE STIJL	DEFENSIEVE STIJL	WILLEKE URI GR STIJL
1	BEGINNER 1	A1	C1	E1	G1
2	BEGINNER 2	A2	C2	E2	G2
3	BEGINNER 3	A3	C3	E3	G3
4	BEGINNER 4	A4	C4	E4	G4
5	BEGINNER 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 uren	B5	D5	F5	H5
14	24 uren	B6	D6	F6	H6
15	SCHAAK MAT	B7	D7	F7	H7
0	MEERVOUDIGE ZET	B8	D8	F8	H8

De computer heeft 13 verschillende moeilijkheidsniveau's plus 3 speciale niveau's:

- **Niveau 1 tot 5** zijn beginnerverniveau's; de computer zal enkele fouten maken om de speler de kans te geven enkele schaakstukken te slaan.

Bij niveau 1 zal de computer veel fouten maken en soms zelfs een stuk op een vak zetten waar het onmiddellijk kan worden verslaan door een pion. Het spelen op dit niveau is een goede manier om te leren hoe de schaakstukken zich verplaatsen. Je kan ook naar niveau 1 overschakelen als je een spel verliest en als je wil dat de computer enkele fouten maakt.

Bij niveau 2 zal de computer ook veel fouten maken, maar het zal nooit een schaakstuk op een vak zetten waar het onmiddellijk door een pion kan worden verslaan.

Bij niveau 3 zal de computer slechts enkele fouten per spel maken.

Bij niveau 4 zal de computer gemiddeld slechts één fout per spel maken en zal het de koningin op een vak plaatsen waar het onmiddellijk kan worden verslaan.

Bij niveau 5 zal de computer enkele tweesprongen en schaakmatten over het hoofd zien, maar zal hij nooit schaakstukken op vakken zetten waar ze onmiddellijk kunnen worden verslaan.

Bij al deze niveau's maakt de computer bijna onmiddellijk een zet.

- **Niveau 6 tot 13** biedt een grote keuze aan tijdsinstellingen van 5 seconden tot 2 uur per zet. De sterkte van de speler in deze niveau's varieert van beginner tot expert. Niveau 6 is voor razendsnel schaken (5 seconden per zet), niveau 8 is voor snel schaken (30 seconden per zet) en niveau 10 is voor tomooi schaken (3 minuten per zet). Deze tijden zijn gemiddelde antwoordtijden. De computer gebruikt meer tijd in gecompliceerde posities en minder tijd in eenvoudige posities en in het eindspel. De computer denkt ook tijdens jouw tijd, dus soms is het in staat om onmiddellijk een zet te doen omdat jij de zet hebt gedaan die de computer had verwacht! Het programma doet ook onmiddellijk een zet wanneer het een zet doet uit de openingsbibliotheek.
- **Niveau 14** is een speciaal analyse-niveau dat de positie zal analyseren voor ongeveer 24 uur of tot je het zoeken stopzet door op de MOVE (ZET)-toets te drukken (zie verder onder ZOEKEN STOPZETTEN).

- **Niveau 15** is een speciaal SCHAAKMATniveau voor het oplossen van problemen bij schaakmat (zie verder onder SCHAAKMATPROBLEMEN).
- **Niveau 0** is een speciale modus voor MEERVOUDIGE ZETTEN hetgeen toelaat twee spelers tegen elkaar te laten spelen terwijl de computer nagaat of de zetten legaal zijn of niet (zie verder onder MEERVOUDIGE ZETTEN).

De computer heeft ook 4 verschillende speelstijlen:

- In **NORMALE** modus speelt de computer gelijkmatig aanvallend en defensief.
- In **AGGRESSIEVE** modus speelt de computer offensief en probeert hij zo weinig mogelijk stukken over te geven.
- In **DEFENSIEVE** modus is de prioriteit van de computer het opbouwen van een sterke verdediging. Het verzet zijn pionnen veelvuldig en zal de stukken **uitwisselen zovaak als mogelijk**.
- In **WILLEKEURIGE** modus verzet de computer zijn pionnen veelvuldig en verkiest het onverwachte zetten te maken in plaats van altijd de beste zet te doen.

Wanneer je de computer voor de eerste keer aanzet, zal het spel automatisch op niveau 6 beginnen in NORMALE modus. Nadien zal het het niveau en spelmodus bewaren wanneer je het uitzet of wanneer je op  (NIEUW SPEL) drukt.

Om het niveau of de speelstijl te veranderen:

1. Druk op de  -toets (NIVEAU) om de instellingsmodus voor het niveau te openen. De computer zal de toets verlichten die overeenkomt met het huidige niveau en speelstijl (bijvoorbeeld, toets A6: A voor NORMAAL, 6 voor niveau 6).
 2. Kijk naar bovenstaande tabel om het vak te vinden dat overeenkomt met het niveau en de speelstijl die je wil selecteren. Druk op dat vak op het bord.
 3. Druk nogmaals op de  -toets (NIVEAU) om terug te keren naar het spel.
- Om het niveau of de speelstijl te controleren ZONDER het niveau te veranderen:
1. Druk op de NIVEAU-toets om de instellingsmodus voor het niveau te openen. De computer zal het huidige niveau aantonen door het vak te verlichten (A6 voor niveau 6 en NORMALE speelstijl).
 2. Druk nogmaals op de NIVEAU-toets om de instellingsmodus voor het niveau te verlaten.
- Je kan het niveau en de speelstijl veranderen of controleren op eender welk moment tijdens een spel, wanneer het jouw beurt is om een zet te doen.

XII. OPLOSSEN VAN SCHAAKMATPROBLEMEN

Niveau 15 is een speciaal SCHAAKMAT-niveau voor het oplossen van schaakmatproblemen in maximum 5 zetten. Om een schaakmatprobleem op te lossen:

1. Stel de positie op op het bord (zie verder onder OPSTELPOSITIE).
2. Selecteer niveau 15 door op  (NIVEAU) te drukken, druk daarna op vakken B7, D7, F7 of H7 en druk dan nogmaals op  (NIVEAU).
3. Druk op  (ZET). De computer zal dan de analyse beginnen.

De computer zal nadenken tot het een oplossing vindt om schaakmat te bereiken, daarna zal het de eerste zet doen in de richting van schaakmat. Als tegenspeler kan je dan reageren en de computer zal dan de volgende zet naar schaakmat toe vinden. Indien schaakmat niet mogelijk is, zal de computer ombepert blijven analyseren. De gemiddelde tijdsduur voor het oplossen van een schaakmatprobleem is als volgt:

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

XIII. MEERVOUDIGE ZETTEN

Niveau 0 is een speciale modus voor MEERVOUDIGE ZETTEN. In deze modus speelt de computer niet, dus kan je de zetten invoeren voor beide spelers. Je kan deze karakteristiek gebruiken om een bepaalde opening te beginnen of om een spel tot op een bepaalde positie te herspelen. Je kan de computer ook

gebruiken als normaal schaakbord, tegen iemand anders spelend terwijl de computer controleert of alle zetten legaal zijn.

Om de modus voor MEERVOUDIGE ZETTEN te openen:

1. Selecteer niveau 0 door op **LEVEL** (NIVEAU) te drukken, druk dan op B8, D8, F8 of H8 en daarna opnieuw op **LEVEL** (NIVEAU).
2. Speel zoveel zetten als je maar wil.
3. Als je klaar bent, verlaat de MEERVOUDIGE ZET-modus door opnieuw op **LEVEL** (NIVEAU) te drukken en een ander niveau te kiezen.

XIV. KLEUR VERANDEREN

Als je op **MOVE** drukt, zal de computer een zet maken. Dus als je met de computer van kant wil verwisselen, druk gewoon op **MOVE** wanneer het jouw beurt is. De computer zal een zet maken en zal verwachten dat jij voor de andere kant een zet maakt.

Als je opnieuw op **MOVE** drukt, zal de computer opnieuw een zet maken. Op deze manier kan je de computer het spel volledig bij zichzelf laten spelen !

Als je het ganse spel met de zwarte stukken wil spelen:

1. Druk op **NEW GAME** (NIEUW SPEL) en plaats alle witte stukken bovenaan het bord en de zwarte stukken onderaan het bord. Denk eraan dat de witte Koningin op een wit vak moet staan en de zwarte Koningin op een zwart vak.
2. Druk bij het begin van het spel op **MOVE**. De computer zal voor wit een zet maken bovenaan het bord en verwacht dat jij voor zwart een zet maakt onderaan het bord.

XV. ZETTEN TERUGNEMEN

Als je met één van jouw schaakstukken op een vak duwt maar beslist om die zet toch niet te doen, druk dan nogmaals op datzelfde vak. De computer zal het vak van dat stuk niet langer verlichten en je kan dan een andere zet doen.

Indien je reeds je zet hebt voltooid en de computer denkt reeds na over zijn antwoord, of heeft reeds het antwoord gegeven en het FROM-vak (VANWAAR) verlicht, ga dan als volgt tewerk:

1. Druk op **TAKE BACK** (TERUGNEMEN).
2. De computer stopt met denken en verlicht het TO-vak (WAARTOE) van jouw laatste zet en daarna de afgelegde weg naar het FROM-vak (VANWAAR) van jouw laatste zet. Druk op het vak en neem het schaakstuk op.
3. De computer zal dan het FROM-vak tonen. Druk op dit vak en plaats het schaakstuk er terug op.
4. Indien deze zet een stuk had verslaan of als het een en passant slag was, zal de computer je eraan herinneren het verslagen schaakstuk terug te plaatsen door het vak te tonen waarop het verslagen schaakstuk stond. Druk op dit vak en plaats het schaakstuk terug op het bord.
5. Als je een rokade terugneemt, moet je eerst de zet van de Koning terugnemen door op beide vakken voor Koning en Toren te drukken.
6. Als je een gepromoveerde pion terugneemt, mag je niet vergeten de Koningin terug te veranderen in een pion. Indien je jouw zet wil terugnemen, nadat de computer een zet heeft gedaan op het bord, moet je eerst op **TAKE BACK** (TERUGNEMEN) drukken en de zet van de computer terugnemen op dezelfde manier als hierboven beschreven en daarna nogmaals op **TAKE BACK** (TERUGNEMEN) drukken en dan jouw zet terugnemen. Als je reeds op het FROM-vak (VANWAAR) van het antwoord van de computer hebt gedrukt en de computer toont reeds het TO-vak (WAARTOE), moet je eerst de zet van de computer normaal uitvoeren en dan op de **TAKE BACK** -toets (TERUGNEMEN) drukken en de zet van de computer terugnemen. Uiteindelijk moet je opnieuw op **TAKE BACK** drukken en jouw zet terugnemen. Als je meer dan één zet wil terugnemen, druk nogmaals op **TAKE BACK** en neem de voorlaatste zet van de computer weg. Druk dan opnieuw op de -toets en neem jouw voorlaatste zet terug. Als je probeert om nog meer zetten terug te nemen, zal de computer een foutsignaal weergeven. Je moet aldus de zetten terugnemen door de posities te veranderen (zie verder onder OPSTEL-posities).

XVI. HINT

Om advies te krijgen over welk schaakstuk te verzetten:

1. Druk op **HINT**.
2. De computer zal het FROM-vak (VANWAAR) verlichten en ook de vakken voor de zet dat wordt aangeraden.
3. Je kan nu de aangeraden zet uitvoeren door opnieuw op de FROM (VANWAAR) en TO (WAARTOE) vakken te drukken of je kan een andere zet maken.

De aangeduide zet is de zet die de computer van jou verwacht. Als je aan de beurt bent en je zet overweegt, zal de computer reeds nadenken over zijn antwoord! Als je dan ook de zet doet die de computer had verwacht, kan het zijn dat de computer ook onmiddellijk reageert met zijn antwoord. Om te zien welke zet de computer op het moment aan het analyseren is:

1. Druk op **HINT** terwijl de computer aan het denken is.
2. De computer zal het FROM-vak (VANWAAR) en zijn zet verlichten.
3. De hint is nu compleet en de computer gaat verder met de analyse.

Je weet nu welke zet de computer waarschijnlijk zal maken, hetgeen je toelaat reeds een antwoord te overw egen.

XVII. LEREN

Deze computer biedt een leermodus aan dat jou helpt bij het verbeteren van jouw spel, door aan te tonen wanneer je een goede zet uitvoert. Volgens de computer is een goede zet een zet die je positie verbetert of is het de beste zet die je kan maken als het onmogelijk is om jouw positie te verbeteren.

Om de LEER modus te openen, druk eenmaal op **LEARNING** (LEREN). Het lichtje voor GOEDE ZET brandt om aan te tonen dat de LEER modus is ingeschakeld.

Om de LEER modus te verlaten, druk je nogmaals op **LEARNING** (LEREN). De LEER modus wordt uitgeschakeld wanneer je op **NEW GAME** (NIEUW SPEL) drukt, dus vergeet niet op **LEARNING** (LEREN) te drukken indien je wil dat je zetten tijdens een nieuw spel worden geëvalueerd.

Wanneer de leerfunctie is ingeschakeld en je een zet maakt waarvan de computer denkt dat het een goede zet was, dan zal de computer dit aanduiden met een geluid en een animatie en zal het lichtje GOOD MOVE (GOEDE ZET) branden alvorens de computer zijn zet uitvoert.

Als je denkt dat je een goede zet hebt uitgevoerd, maar het lichtje voor GOOD MOVE (GOEDE ZET) niet brandt, dan betekent dit dat de computer denkt dat er minstens één andere zet was die beter was dan die van jou. Als je wil weten wat die zet was, kan je op **TAKE BACK** (TERUGNEMEN) drukken om jouw zet terug te nemen en dan op **HINT** drukken. Daarna kan je voor jezelf uitmaken of je de vooropgestelde zet van de computer wil uitvoeren, jouw oorspronkelijke zet wil uitvoeren of een totaal andere zet wil uitvoeren.

Maar je moet wel op **TAKE BACK** (TERUGNEMEN) drukken terwijl de computer het FROM-vak toont van zijn antwoord en alvorens je op andere toetsen of vakken drukt, zoniet zal de HINT-functie niet werken nadat je jouw zet hebt teruggenomen.

Het gebruik van de LEER modus tesamen met de HINT-functie zal jouw speeltalent verbeteren: de LEER modus toont aan wanneer een zet niet al te goed is en de HINT-functie biedt je een betere oplossing aan. Maar vergeet niet: je moet altijd proberen de best mogelijke zet te vinden!

XVIII. HET ZOEKEN STOPZETTEN

Wanneer je op MOVE (ZET) drukt terwijl de computer aan het denken is, zal het onmiddellijk de analyse stopzetten en de zet uitvoeren die het best is op dat moment (met andere woorden, de zet die zou aangeduid worden als je op **HINT** zou drukken.

XIX. SNELHEIDSSCHAKEN

In snelheidsschaken heb je slechts een beperkte tijd om jouw zet uit te voeren.

Om snelheidsschaken te kiezen, druk eenmaal op **SPEED CHESS** (SNELHEIDSSCHAKEN). DE LED voor snelheidsschaken zal branden. Het niveau voor snelheidsschaken is aangeduid door een flinterende A1-H1 LED. Druk op het corresponderende vak om de tijd voor elke zet te kiezen.

A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
300 sec.	200 sec.	120 sec.	60 sec.	40 sec.	20 sec.	10 sec.	5 sec.

Druk nogmaals op **SPEED CHESS** (SNELHEIDSSCHAKEN) om te starten of verder te spelen. De tijdsfunctie zal worden geactiveerd na jouw eerste zet. De computer is niet beperkt tot de tijdsfunctie en zal zijn analyse binnen de normale tijd uitvoeren.

Wanneer snelheidsschaken is geselecteerd, zal je een specifiek geluid horen 3 seconden vóór jouw tijd is verlopen om je eraan te herinneren je zet te voltooien. Als je niet tijdig op het TO-vak (WAARTOE) kan drukken, dan verlies je het spel. Toch kan je kiezen om het huidige spel nog verder te spelen.

Je kan snelheidsschaken uitzetten door nogmaals op **SPEED CHESS** (SNELHEIDSSCHAKEN) te drukken. De LED voor snelheidsschaken zal doven. Als jij aan de beurt bent, kan snelheidsschaken op eender welk moment van het spel, aan- of uitgezet worden en kan ook de tijd veranderd worden.

XX. POSITIE VERIFIEREN

In geval van twijfel, bijvoorbeeld, wanneer je per ongeluk het schaakbord hebt omgedruid, kan je de computer vragen wat de positie van elk schaakstuk was.

1. Druk op de toets die overeenstemt met het schaakstuk dat je zoekt. De computer zal alle vakken aantonen die door dat soort schaakstuk zijn bezet. Een flinkerend lichtje toont de zwarte stukken aan, terwijl een constant licht de witte stukken aantoont. De eerste druk is voor het aantonen van de posities van de witte stukken.
2. Druk een tweede keer om de positie van de zwarte stukken te verkrijgen.
3. Druk een derde keer om de VERIFIEER modus te verlaten.

XXI. OPSTELPOSITIE

Om de opstelling op het schaakbord te veranderen of om een totaal nieuwe opstelling in te voeren:

1. Druk op **SET UP** (OPSTELLEN) om de modus voor opstelpositie te openen. De OPSTEL-LED zal branden.
2. Indien je een nieuwe opstelling wil instellen, druk op **TAKE BACK** (TERUGNEMEN) om het bord uit te wissen. De computer zal een NIEUW-SPEL-melodietje spelen.
3. Druk op één van de 6 schaakstuktoetsen. Het geluid zal gespeeld worden. Als er één of meerdere van die stukken op het bord aanwezig zijn, zal de computer deze aanduiden zoals in de VERIFIEER modus.
4. Om een stuk van dat type van het bord te verwijderen, druk op het vak van dat stuk. Het licht van dat vak zal doven.
5. Om een stuk van dat type van het ene naar het andere vak te verplaatsen, neem eerst dat stuk weg van het FROM- vak (VANWAAR) door op het vak te drukken. Druk daarna op het lege TO-vak (WAARTOE) waar je het stuk wil plaatsen. Het corresponderende lichtje zal branden.
6. Om een stuk van dat type aan het bord toe te voegen, druk gewoon op een leeg vak en het corresponderend lichtje zal branden. Als je nog meer stukken van hetzelfde type en kleur wil toevoegen, druk gewoon op de andere lege vakken, één voor één.
7. Een constant lichtje geeft de witte stukken weer. Om een zwart stuk te verzetten of toe te voegen, druk nogmaals op de corresponderende toets van dat soort schaakstuk. Je kan ook op **SOUND LIGHT** (GELUID/LICHT) drukken om te verspringen tussen witte en zwarte stukken.
8. Wanneer je klaar bent met het veranderen of invoeren van de opstelling, zorg ervoor dat elke kant een koning heeft, en dat de speler die aan de beurt is voor een zet, de koning van de tegenspeler niet kan slaan.
9. De kleur van het laatste verwijderde, verplaatste of toegevoegde schaakstuk bepaalt welke kant er vervolgens aan de beurt is om een zet te doen in de opstelling.
10. Druk uiteindelijk nogmaals op **SET UP** om de opstelpositie te verlaten. Het OPSTEL-lichtje zal doven. Je kan nu ofwel een zet invoeren door op een vak te drukken, ofwel de computer een zet laten doen door op de MOVE-toets (ZET) te drukken.
11. Indien je een fout hebt gemaakt tijdens de OPSTELLING (bijvoorbeeld twee koningen van dezelfde kleur), dan zal het lichtje met het vraagteken branden als je de OPSTEL-modus verlaat. Controleer de positie van alle schaakstukken en corrigeer alle fouten. Druk daarna nogmaals op **SET UP** om terug te keren naar het spel.

XXII. ONDERHOUD

Jouw schaacomputer heeft zeer weinig onderhoud nodig. Onderstaande instructies zullen je helpen het voor vele jaren in goede conditie te bewaren:

Gebruik nieuw batterijen. Laat oude of lege batterijen niet in het schaa bord zitten. Neem de batterijen eruit als je niet van plant bent de computer voor meerdere dagen te gebruiken. Indien de computer crasht, moet je deze resetten door de punt van een potlood in het resetgaatje te steken. Hou de computer uit de buurt van vochtigheid. Als de computer nat wordt, droog onmiddellijk. Laat de computer niet achter in direct zonlicht en stel niet bloot aan hitte.

Wees er voorzichtig mee. Laat het niet vallen. Probeer niet om de computer uit elkaar te halen. Om te reinigen, trek de adapter uit en gebruik een licht, vochtig doekje. Gebruik geen reinigingsmiddelen. In geval van storing, vervang eerst de batterijen. Indien het probleem zich blijft voordoen, herlees aandachtig de richtlijnen om zeker te zijn dat je niets hebt over het hoofd gezien.

XXIII. GARANTIE

OPMERKING: gelieve deze handleiding te bewaren aangezien het belangrijke informatie bevat. Het product is gedekt door onze 2 jaar garantie.

Voor alle herstellingen tijdens de garantie of naverkoopdienst, moet je je richten tot de verkoper met een aankoopbewijs. Onze garantie geldt voor al het materiaal en de montage van de fabrikant, exclusief alle schade veroorzaakt door het niet respecteren van onze gebruiksaanwijzing (zoals uit elkaar halen, blootstellen aan hitte of vochtigheid....). 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 door de aanwezigheid van klein onderdelen.

Referentie : CG1335

© LEXIBOOK®



Ontworpen en ontwikkeld in Europa - Gemaakt in China

Lexibook S.A.

6 avenue des Andes

Bâtiment 11

91940 Les Ulis

France

Voor service na verkoop, neem contact op met onze teams:

www.lexibook.com

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.

