



Chess Explorer

Instructions

Bedienungsanleitung

Mode d'emploi

Instrucciones de Funcionamiento

Istruzioni d'uso

Handleiding

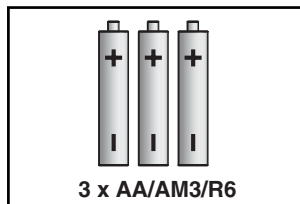
Endorsed by

 World Champion

BLITZSTART

Om onmiddellijk een partij te spelen zonder eerst de hele handleiding te lezen, volg eenvoudige deze Blitzstart stappen!

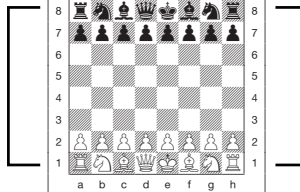
- 1 Open het batterij deksel aan de onderkant van het toestel en breng drie "AA" (type AM3/R6) batterijen aan. Zorg er voor de juiste polariteit in acht te nemen. Plaats het batterij deksel terug.



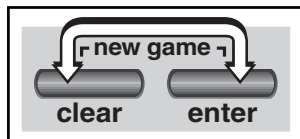
- 2 Druk op **GO/STOP** om de computer aan te schakelen. Indien het toestel niet reageert, stel het toestel terug zoals vermeld in Sectie 7.1.



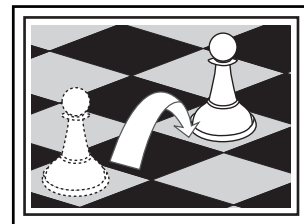
- 3 Zet de stukken in hun beginstand op, met de Witte stukken het dichtst bij u, zoals getoond in deze diagram.



- 4 Om de computer voor een **NEW GAME** (nieuw schaakspel) in te stellen, druk gelijktijdig op de **CLEAR** en **ENTER** toetsen.



- 5 Voer de zetten op het bord uit, door de schaakstukken zachtjes op de **van** en **naar** velden aan te drukken voor iedere zet.



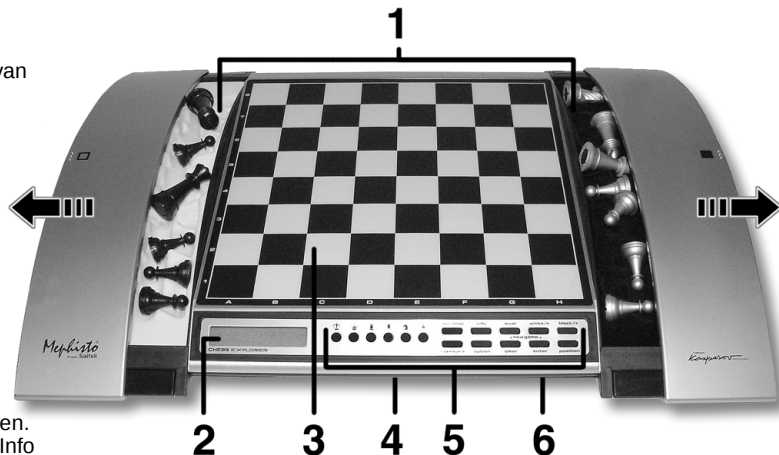
- 6 Zodra de computer een zet uitvoert, wordt de zet op het beeldscherm getoond. U ziet het stuk tezamen met de kleur van het stuk en de **van** en **naar** velden van de zet van de computer. In dit voorbeeld wil de computer dat u zijn Zwarte pion van E7 naar E5 verplaatst. Druk de pion van de computer op Veld E7 en druk hem daarna op Veld E5. Dit vervolledigt de zet van de computer en nu is het weer aan uw beurt. Maak uw volgende zet zoals hierboven beschreven. Geniet van uw spel!



*U kunt om het even wanneer op **GO/STOP** drukken om de computer uit te schakelen. Uw huidige positie en partij (tot 30 individuele zetten) worden in het geheugen van de computer bewaard. Wanneer u de computer weer aanschakelt, kunt u dadelijk verder spelen van de positie waar u het laatst was.*

TOETSEN EN KENMERKEN

1. **OPSLAGRUIMTE SCHAAKSTUKKEN:** Voor het bewaren van stukken en geslagen stukken.
2. **BEELDSCHERM:** Gebruikt om de zetten en zet informatie tijdens het spel te tonen. Tevens gebruikt voor selectie van niveau en optie, stukken verificatie, opstelling en meer.
3. **SENSOR SCHAAKBORD:** Elk veld bezit een sensor die de verplaatsing van een stuk registreert. Bepaalde velden kunnen tevens in de Niveau Modus en Optie Modus gebruikt worden om niveau's en opties te selecteren.
4. **BATTERIJ VAK:** In de onderkant van het toestel. Gebruikt drie "AA" (AM3/R6) alkalische batterijen.
5. **SCHAAKSPEL TOETSEN**
 - **SCHAAKSTUK SYMBOOL TOETSEN:** Gebruikt in Verifieer en Instelling Modi. Wordt tevens gebruikt om pionnen te promoveren.
 - **GO/STOP:** Indrukken om het toestel aan en uit te schakelen.
 - **INFO:** Drukken om naar Info Modus over te schakelen; in Info Modus, drukken om door de hoofd infogroepen te verrollen. Tijdens uw zet aanraken om een hint te verzoeken.
 - **NIVEAU (LEVEL):** Drukken om naar Niveau Modus over te schakelen; in Niveau Modus, drukken om tot acht niveau's in één keer over te slaan.
 - **WIT/← en ZWART/→ TOETSEN (WHITE/← en BLACK/→):** Drukken om de niveau's één voor één in Niveau Modus te veranderen, en drukken om in de Optie Modus en Info Modus door de opties te verrollen. Tevens gebruikt om de kleur in de Stelling Modus te selecteren.
 - **TERUGNEMEN (TAKE BACK):** Drukken om een halfzet terug te nemen (een zet van één van beide spelers). U kan maximaal tot 30 halfzetten terugnemen.
 - **OPTIE (OPTION):** Drukken om naar Optie Modus over te schakelen; in Optie modus, drukken om door de hoofd optie-groepen te verrollen.
 - **UITWISSEN (CLEAR):** Drukken tegelijkertijd met **ENTER** om voor een nieuwe partij in te stellen. Indrukken om de Optie, Verifieer en Stelling Modi te verlaten. Indrukken om de Info



Displays uit te wissen en in de Stelling Modus de Bord Uitwissen vraag te cancelen. Indrukken om de Niveau Modus te cancelen indien u beslist geen veranderingen te maken (tenzij u velden heeft aangeraakt om niveau's te veranderen, in welk geval **CLEAR** het nieuwe niveau zal oproepen, net zoals **ENTER**).

- **ENTER:** Tegelijkertijd indrukken met **CLEAR** om voor een nieuwe partij terug te stellen. Indrukken om met de computer van zijde te verwisselen, en druk terwijl de computer aan het nadenken is om hem te dwingen een zet te maken. Indrukken om de optie instellingen aan of uit te schakelen en de Niveau Modus te verlaten met uw nieuw geselecteerde niveau. Drukken om het bord in de Stelling Modus uit te wissen en druk nogmaals om te bevestigen.
 - **STELLING (POSITION):** Drukken om naar Stelling Modus over te schakelen.
6. **ACL (TERUGSTELLEN):** Aan onderkant van toestel. Gebruikt om statische ontlading te elimineren na het aanbrengen van nieuwe batterijen.

INHOUDSTAFEL

BLITZSTART

TOETSEN EN KENMERKEN

INTRODUCTIE

1. LATEN WE STARTEN!

- 1.1 Eerst, Installeer de Batterijen
- 1.2 Klaar om te Spelen? Hier is Hoe u Zet!
- 1.3 Nu is het de Beurt van de Computer
- 1.4 Van Idee Veranderd? Neem Terug
- 1.5 Partij Gedaan? Waarom Niet Nog een Partij Spelen
- 1.6 Te Makkelijk/Moeilijk? Verander het Niveau

2. MEER KENMERKEN OM UIT TE PROBEREN

- 2.1 Wiens Zet? Kijk naar het beeldscherm
- 2.2 Speciale Schaakzetten
- 2.3 Illegale Zetten
- 2.4 Schaak, Mat en Remise
- 2.5 De Zoekfunctie van de Computer Onderbreken
- 2.6 Met de Computer van Zijde Veranderen
- 2.7 Ingebouwde Openingszetten
- 2.8 Denken in de Tijd van de Tegenstander
- 2.9 Partij Geheugen

3. DE SPEL NIVEAU'S

- Een Spel Niveau Instellen
- 3.1 Normaal Spel Niveau's (Velden A1-G2)
 - 3.2 Oneindig Niveau (Veld H2)
 - 3.3 Toernooi Niveau's (Velden A3-H3)

- 3.4 Blitz Niveau's (Velden A4-H4)
- 3.5 Beginner Niveau's (Velden A5-H5)
- 3.6 Mat Zoeken Niveau's (Velden A6-H6)
- 3.7 Training Niveau's (Velden A7-H8)

4. INFO MODUS: KIJKEN EN LEREN

- Info Modus Gebruiken
- 4.1 Voornaamste Variatie
 - 4.2 Informatie Zoeken
 - 4.3 Schaakklok Informatie
 - 4.4 Zet Optelling/Partij Zetten
 - 4.5 Wilt u een Hint? Vraag Eenvoudig!

5. OPTIES VOOR PLEZIER EN AFWISSELING

- Spel Opties Selecteren
- 5.1 Gebruik Modus Opties
 - 5.2 Spel Modus Opties
 - 5.3 Roterende Display Opties

6. VERIFIËREN/STELLINGEN OPZETTEN

- 6.1 Verifieer Stellingen
- 6.2 Stellingen Veranderen en Opstellen

7. TECHNISCHE DETAILS

- 7.1 De **ACL** Functie
- 7.2 Zorg en Onderhoud
- 7.3 Technische Specificaties

PROBLEEMOPLOSSER GIDS

INTRODUCTIE

Klaar om de opwindende wereld van computer schaak binnen te gaan? U bent op de juiste plaats! Uw nieuwe computer biedt zo veel spel opties, spel niveau's en speciale kenmerken dat u nooit meer op dezelfde manier naar schaak gaat kijken. De *Blitzstart* in het begin van de handleiding stelt u in staat dadelijk te spelen en u zult verdere details over het basis spelgebruik in Sectie 1 vinden. Wanneer u de basis geleerd heeft, ga door en bestudeer de rest van deze handleiding, zelfs indien u normaal verkiest geen handleiding te lezen. U zult ontdekken dat deze schaakcomputer allerlei andere interessante en plezierige kenmerken bezit die u zullen verrassen. We garanderen het u!

Uw nieuwe computer kent en volgt alle regels van het schaakspel, u kunt er zeker van zijn dat hij nooit vals speelt! Voor diegenen onder u die nog nooit schaak gespeeld hebben, hebben we een kort overzicht van de regels ingesloten om u te helpen starten. Voor meer gedetailleerde informatie, breng even een bezoek aan uw plaatselijke bibliotheek waar u zeker heel wat interessante schaakboeken zal vinden.

1. LATEN WE STARTEN!

1.1 Eerst, Installeer de Batterijen

Uw computer werkt op drie "AA" (Type AM3/R6) batterijen. Breng de batterijen in het vak aan de onderkant van het toestel aan en zorg er voor de juiste polariteit in acht te nemen. Gebruik nieuwe alkalische batterijen voor een langere levensduur.

Schakel de computer aan door op **GO/STOP** te drukken en een pieptoon duidt aan dat de partij klaar is om gespeeld te worden. Indien de computer niet reageert (statische ontlading kan het toestel vergrendelen), gebruik een papierklem of ander scherp voorwerp en druk gedurende minimum één seconde in het **ACL** gemarkeerde gaatje aan de onderkant van het toestel. Dit zal de computer terugstellen.

Hint: Schakel de Auto Stroom Uit optie aan om stroom te bewaren en de batterij levensduur te verlengen (zie Sectie 5.1).

1.2 Klaar Om Te Spelen! Hier Is Hoe U Zet!

OK, tijd om een partij te starten! Het is zo makkelijk –volg eenvoudig deze stappen:

- Druk op **GO/STOP** om de computer aan te schakelen indien u dit nog niet gedaan heeft.
- Druk tegelijkertijd op de **CLEAR** en **ENTER** toetsen om de computer voor een nieuw schaakspel terug te stellen. Zet de stukken in hun beginstand, met de Witte stukken het dichtst bij u, zoals getoond in de *Blitzstart*.
- Om een zet uit te voeren, druk het schaakstuk dat u wenst te verzetten zachtjes neer tot u een piep hoort en het sensor bord zal uw stuk automatisch registreren. U gelooft het niet? Kijk eenvoudig naar het beeldscherm dat plots vol met informatie staat, het toont uw schaakstuk tezamen met de kleur van het stuk en het veld dat u net aangedrukt heeft!
- Neem dat stuk en druk het zachtjes in het gaatje van het veld waar u het **naar** verplaatst. U zal een tweede piep horen wanneer de computer uw zet bevestigt. U heeft net uw eerste volledige zet van de partij uitgevoerd. Vervolgens is het de beurt van de computer.

U zult merken dat de computer bij het begin van een partij dikwijls dadelijk tegenzetten uitvoert zonder tijd te nemen om na te denken. Dit is omdat hij uit zijn geheugen speelt en een ingebouwd "boek" van openingszetten gebruikt (voor meer informatie, zie Sectie 2.7).

1.3 Nu is het de Beurt van de Computer

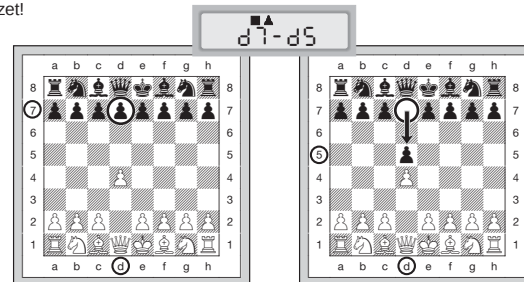
Wanneer de computer een zet uitvoert, piept hij en toont zijn zet. Controleer het beeldscherm—De volledige zet wordt tevens op het beeldscherm getoond. Kijk het na, u zult de **van** en **naar** velden van de zet van de computer, tezamen met de kleur en het type stuk dat hij verplaatst, zien. Druk het aangegeven schaakstuk op het **van** veld tot u een pieptoon hoort. Plaats hetzelfde stuk op het aangegeven **naar** veld en druk het neer om de zet van de computer te vervolledigen. En nu is het weer uw beurt...

1.4 Van Idee Veranderd? Neem Terug

Wanneer u tegen deze computer schaak speelt, is niets "in steen gegraveerd". U kunt van gedachten veranderen of beslissen een andere zet te doen wanneer u ook wilt. Als het uw beurt is, druk eenvoudig op **TAKE BACK**, en het scherm zal de zet tonen die teruggenomen moet worden. Druk het aangegeven stuk neer op zijn oorspronkelijke **naar** veld en druk het neer op zijn oorspronkelijke **van** veld om de terugname te vervolledigen. Herhaal dit zo dikwijls als u

VOER DE ZET VAN UW COMPUTER UIT: EEN VOORBEELD

Als de computer een zet doet, is het aan u om deze zet op het bord uit te voeren. Hier geeft de display aan dat de computer zijn Zwarte pion (■▲) van **d7** naar **d5** wil verzetten. Neem de **d7** pion op (aangegeven door de bordlichten) en druk hem zachtjes aan op **Veld d7**. De bordlichten wijzen nu naar **Veld d5**. Druk de pion aan op **Veld d5** om de zet van de computer af te maken. En nu bent u weer aan zet!



wenst om tot 30 individuele zetten (of 15 zetten voor elke zijde) terug te nemen. Maak eenvoudig een nieuwe zet op het bord om op een gegeven punt verder te spelen.

Na het terugnemen van een slag of/en een pion promotie, zal de computer er voor zorgen dat uw bord nog steeds juist ingesteld is door u er aan te herinneren om het geslagen stuk of/en pion respectievelijk terug op het bord te plaatsen! Hij doet dit door het symbool van het stuk en zijn positie op het scherm te tonen, en door de bordlichtjes voor dat veld te verlichten. Plaats het aangegeven stuk terug op het bord en druk op het veld om de terugname te vervolledigen.

Bij een rokade, volg eerste de stappen hierboven beschreven voor een terugname voor de Koning en herhaal dit voor de Toren om de terugname te vervolledigen.

1.5 Partij Gedaan? Waarom Niet Nog een Partij Spelen

Wanneer een partij gedaan is (of indien u uw huidige partij opgeeft), is het makkelijk opnieuw te starten! Stel de computer terug door

tegelijkertijd op de **CLEAR** en **ENTER** toetsen te drukken en een Nieuw Spel toon kondigt aan dat de computer klaar is voor een nieuwe partij. Hetzelfde spel niveau is in effect, maar u kunt, indien gewenst, veranderen zoals uitgelegd in Sectie 3.

BELANGRIJK: *Het terugstellen van de computer voor een nieuwe schaakpartij wist uw huidige spel uit het geheugen van de computer, wees voorzichtig niet per ongeluk op deze toetsen te drukken!*

1.6 Te Makkelijk/Moeilijk? Verander het Niveau

Wanneer u voor het eerst uw computer aanschakelt, is hij automatisch ingesteld voor Normaal Spel Niveau D1 (vijf seconden per zet). U beschikt echter over 64 verschillende niveau's om uit te kiezen, u zult ze allemaal willen uitproberen! Voor een beschrijving van de spel niveau's en hoe de niveau's te veranderen, zie Sectie 3.

2. MEER KENMERKEN OM UIT TE PROBEREN

2.1 Wiens Zet? Kijk naar het Beeldscherm

Wanneer de computer Zwart speelt, flakkert er op het scherm een zwart vierkantje wanneer hij nadenkt. Nadat hij gezet heeft, verschijnt er een wit vierkantje om aan te duiden dat het de beurt van Wit is. U kunt in een oogopslag zeggen of de computer nu aan het denken is en wiens beurt het is om te zetten.

2.2 Speciale Schaakzetten

Slagen: Om te slaan, druk op het stuk dat u wenst te verplaatsen, verwijder het geslagen stuk van het bord en druk uw stuk op het veld van het geslagen stuk. Slagen worden aangeduid als ♔♙♘♞.

En Passant Slagen: Bij dit type van slagen blijft de computer uw zet tonen tot u op de geslagen pion drukt en hem van het bord verwijdert.

Rokade: De computer herkent een rokade automatisch nadat de Koning verzet is. Nadat u de Koning op zijn **van** en **naar** velden gedrukt heeft, blijft de computer uw zet verder tonen tot u tevens de Toren op zijn **van** en **naar** velden drukt om de zet te vervolledigen. Noteer dat een rokade aan de Koningszijde weergegeven wordt als ♖-♖, en aan de Koninginnenzijde als ♗-♗.

Pion Promoties: Wanneer u een pion promoveert, voer de zet eerst zoals gewoonlijk uit door uw pion op zijn **van** en **naar** velden te drukken. Druk daarna op de **SCHAAKSTUK SYMBOOL TOETS** voor

uw gewenste promotie stuk (♙, ♘, ♗ of ♞). De computer registreert dadelijk uw nieuwe stuk, toont het kortstondig en begint over zijn volgende zet na te denken. Vergeet niet uw stuk op uw bord te veranderen! **Wanneer de computer een pion promoveert**, toont het scherm zowel de pion als het gepromoveerde stuk. Vergeet niet de pion van de computer te vervangen door het nieuwe stuk.

2.3 Illegale Zetten

Uw computer zal nooit een illegale zet aanvaarden! Indien u er één probeert uit te voeren, zult u een lage, dubbele pieptoon horen en het beeldscherm toont het veld waar het schaakstuk van kwam. Verplaats hetzelfde stuk naar een ander veld, of druk het weer op zijn originele **van** veld en verplaats een ander stuk.

Indien u de zet van de computer niet juist uitvoert, verkrijgt u tevens een foutmelding. Dit betekent dat u ofwel het verkeerde stuk verplaatst, of het stuk naar een verkeerd veld verplaatst. Indien de computer wil dat u, bijvoorbeeld, zijn pion van D7 naar D5 verplaatst en u drukt op D7 en daarna op D6, zal het scherm kortstondig ♔ : ♘ tonen om uw fout aan te duiden. Het beeldscherm zal de zet nogmaals tonen (♘7 - ♘5), en de computer verwacht dat u op D5 drukt om zijn zet te vervolledigen.

Indien u op een stuk drukt en het **van** veld wordt getoond maar u beslist deze zet niet uit te voeren, druk eenvoudig opnieuw op hetzelfde veld om te cancelen. Maak hierna een andere zet. Indien u na het uitvoeren van de volledige zet van gedachten verandert, neem uw zet terug zoals beschreven in Sectie 1.4.

2.4 Schaak, Mat en Remise

Wanneer een Koning schaak staat, zal de computer eerst, zoals gewoonlijk, zijn zet tonen. Nadat de zet uitgevoerd werd, flakkert ♔♙♘♞ gedurende enkele seconden op het scherm tezamen met de schaak zettende zet. Het scherm toont hierna weer de klok.

Indien de computer een gedwongen mat tegen zijn tegenstander ontdekt, toont hij eerst zijn zet zoals gewoonlijk. Nadat de zet op het bord is uitgevoerd, flakkert de computer gedurende verschillende seconden een mat aankondiging tezamen met de zet (bv. ♔ ♖ ♘ voor een mat in twee zetten). Het scherm toont hierna weer de klok.

Wanneer een partij in schaakmat eindigt, flakkert het beeldscherm kortstondig ♔♙♘♞ ♔ (tezamen met de mat zettende zet of met de klok weergave) nadat de zet werd uitgevoerd. Het scherm toont hierna weer de klok.

De computer herkent remise vanwege pat zetten, driedubbele herhaling en de 50-zetten regel. Nadat er zich een remise voordoet, flinkt het beeldscherm kortstondig **END** (tezamen met de remise makende zet of met de klok display) nadat de zet is uitgevoerd. Het scherm toont hierna weer de klok.

2.5 De Zoekfunctie van de Computer Onderbreken

U denkt dat de computer te lang over zijn zetten nadenkt? U kunt hem om het even wanneer onderbreken! Druk eenvoudig op **ENTER** terwijl de computer aan het nadenken is en hij stopt en voert de beste zet die hij zover gevonden heeft, uit. Deze functie kan op de hogere niveau's handig zijn, waar de computer soms erg lang over zijn zet nadenkt, en op het Oneindig niveau, waar de computer oneindig lang nadenkt tenzij u hem stopt.

*In de Mat Zoeken Niveau's, zal op **ENTER** drukken de computer niet dwingen om een zet uit te voeren. Integendeel, de computer zal — — — — — tonen om aan te duiden dat hij onderbroken werd alvorens een mat te vinden. Schakel naar een ander niveau over om verder te spelen.*

2.6 Met de Computer van Zijde Veranderen

Om met de computer van zijde te veranderen, druk eenvoudig op **ENTER** wanneer het uw beurt is – en de computer maakt de volgende zet voor uw zijde. Verander zo dikwijls als u wenst van zijde!

Wil u dat de computer de eerste zet voor Wit maakt bij het begin van een nieuwe partij? Druk tegelijkertijd op **CLEAR** en **ENTER** om voor een nieuwe partij terug te stellen en druk hierna op **ENTER**!

U wilt de computer tegen zichzelf zien spelen? Druk na elke zet op **ENTER** en kijk terwijl hij voor beide zijden van het bord, zet na zet, speelt. Bestudeer zijn strategie om uw eigen spel te verbeteren!

2.7 Ingebouwde Openingszetten

Bij het begin van een partij zal de computer dikwijls op vele niveau's dadelijk tegenzetten maken. Dit is omdat hij zetten uit zijn geheugen uitvoert, via het gebruik van zijn eigen ingebouwde “boek” openingszetten. Dit boek bevat de meest belangrijke openingen en vele stellingen van grootmeesters. Indien de huidige bordstelling zich in zijn boek bevindt, speelt de computer automatisch een tegenzet op die stelling in plaats van eerst over de zet te moeten nadenken.

Een speciaal kenmerk van het openingszetten boek van deze computer is zijn mogelijkheid om *transposities* te behandelen. Een trans-

positie doet zich voor wanneer een stelling, die via een bepaalde serie zetten bereikt wordt, ook bereikt kan worden met dezelfde zetten maar in een andere volgorde. De geïntegreerde Automatische Transpositie Manager van de computer behandelt deze gevallen met gemak.

Een uniek gebruiker-selecteerbaar boek kenmerk is tevens inbegrepen, welk u toestaat verschillende typen van opening boeken te selecteren, of, indien gewenst, het boek uit te schakelen. Voor volledige details, zie Sectie 5.2.

2.8 Denken in de Tijd van de Tegenstander

Terwijl u speelt, merkt u misschien dat de computer dadelijk op uw zetten reageert, zelfs in het midden van partijen op hogere niveau's. Dit komt doordat de computer in uw tijd nadenkt, d.w.z. dat hij de tijd die u neemt om over uw volgende zet na te denken gebruikt om zijn eigen strategieën te plannen. Hij probeert uw meest waarschijnlijke zet te gissen en berekent zijn antwoord voor die bepaalde zet, terwijl u nog steeds aan het nadenken bent. Indien de computer juist gist, is er geen enkele reden voor hem om verder te berekenen – hij voert dadelijk de tegenzet uit die hij reeds gevonden heeft.

Om dit kenmerk buiten werking te stellen, schakel de Makkelijk Modus Optie aan zoals beschreven in Sectie 5.2.

2.9 Partij Geheugen

U kunt een partij om het even wanneer onderbreken door op **GO/STOP** te drukken. De partij wordt uitgesteld en de computer bewaart uw huidige spel (tot 30 individuele zetten) in het geheugen. Wanneer u het toestel opnieuw aanschakelt, kunt u terug beginnen van de positie waar u zich het laatst bevond!

3. DE SPEL NIVEAU'S

Uw schaakcomputer beschikt over 64 verschillende spel niveau's. Wanneer u een niveau instelt, denk er aan dat wanneer de computer meer tijd heeft om over zijn zetten na te denken, hij sterker wordt en beter speelt – net als een menselijke schaakspeler!

Voor een overzicht van alle niveau's, gelieve naar de Niveau Grafiek te verwijzen. De niveau's worden in deze sectie tevens afzonderlijk beschreven.

Een Spel Niveau Instellen

Zie "GEBRUIK DEZE GRAFIEK OM EEN SPEL NIVEAU TE SELECTEREN!" voor een geïllustreerd overzicht over hoe een niveau in te stellen en een grafiek die alle niveau's in één oogopslag toont.

Er zijn twee manieren om niveau's in te stellen –door gebruik van de spel toetsen of door op de bordvelden te drukken. Welke methode u ook gebruikt, druk eerst op **LEVEL** om naar de Niveau Modus over te schakelen en de computer toont het huidige spel niveau. Wanneer u voor het eerst naar de Niveau Modus overschakelt, is de computer ingesteld op Normaal Spel Niveau D1 (met een gemiddelde responstijd van vijf seconden per zet) en het scherm toont L 0 : 05.

- **Om met de spel toetsen een niveau te selecteren:** Na het overschakelen naar Niveau Modus door op **LEVEL** te drukken, verander de niveau's één na één met de **ZWART/➡** en **WIT/⬅** toetsen. Een kortere methode is herhaaldelijk op **LEVEL** drukken om tot acht niveau's in één keer over te slaan. Wanneer het beeldscherm uw gewenste niveau toont, druk op **ENTER** om uw nieuwe niveau in de computer in te voeren en de Niveau Modus te verlaten.
 - **Om een niveau te selecteren door op de bordvelden te drukken:** Zoals aangeduid op de Niveau Grafiek, stermt elk van de 64 velden overeen met een niveau. Na het overschakelen naar Niveau Modus door op **LEVEL** te drukken, druk met een schaakstuk op het gewenste veld om het niveau te activeren en gebruik de grafiek als gids. Wanneer u op het gewenste veld drukt en het niveau op het scherm verschijnt, druk op **ENTER** om uw nieuwe niveau in de computer in te voeren en de Niveau Modus te verlaten. *Op **CLEAR** drukken heeft hetzelfde effect als **ENTER** wanneer u uw selectie via de bordvelden maakt –het voert uw niveau in uw computer in.*
 - **Om het niveau te verifiëren zonder het te veranderen:** Indien u op **LEVEL** drukt om het niveau te verifiëren maar u wilt het niet echt veranderen, druk op **CLEAR**. Dit laat u naar normaal spel terugkeren zonder het niveau of de klok instellingen te veranderen, zelfs terwijl de computer aan het nadenken is.
- Andere belangrijke punten om te herinneren betreffende niveau's:
- *Het niveau veranderen zet de schaakklokken steeds terug op nul.*
 - *We raden aan de niveau's niet te veranderen terwijl de computer aan het nadenken is. Indien u dit moet doen, druk eerst op **ENTER***

- om het zoeken van de computer te onderbreken en hem een zet op het bord te laten maken. Neem hierna de zet van de computer terug en verander het niveau. Tenslotte, druk op **ENTER** om de computer opnieuw op het nieuwe niveau te laten nadenken.
- *Indien u het niveau verandert terwijl de computer aan het nadenken is, wordt de klok op nul gezet en de huidige zoekfunctie vroegtijdig onderbroken.*
 - *Indien u op **LEVEL** drukt terwijl de computer aan het nadenken is, maar het niveau niet verandert (indien u op **CLEAR** drukt in plaats van **ENTER**), zal de computer de zoekfunctie tevens vroegtijdig onderbreken.*

3.1 Normaal Spel Niveau's (Velden A1-G2)

NIVEAU	TIJD PER ZET	DISPLAY
A1	1 seconde	L 0 : 01
B1	2 seconden	L 0 : 02
C1	3 seconden	L 0 : 03
D1	5 seconden	L 0 : 05
E1	10 seconden	L 0 : 10
F1	15 seconden	L 0 : 15
G1	20 seconden	L 0 : 20
H1	30 seconden	L 0 : 30
A2	45 seconden	L 0 : 45
B2	1 minuut	L 1 : 00
C2	1.5 minuten	L 1 : 30
D2	2 minuten	L 2 : 00
E2	3 minuten	L 3 : 00
F2	5 minuten	L 5 : 00
G2	10 minuten	L 10 : 00

Wanneer u één van de Normaal Spel Niveau's selecteert, selecteert u een gemiddelde responstijd voor de computer. Noteer dat het gemiddelde van de tijden berekent wordt over een groot aantal zetten. In de opening en het eindspel speelt de computer over het algemeen vlugger, maar in de ingewikkelde middenpartij stellingen, kan het langer duren om een zet te maken.

3.2 Oneindig Niveau (Veld H2)

NIVEAU	TWD	DISPLAY
H2	No time limit	9 : 99 : 99

In het Oneindig Niveau, zal de computer oneindig lang zoeken tot hij

een gedwongen mat of een gedwongen zet vindt; tot hij de stelling volledig onderzocht heeft tot zijn maximale diepte; of tot u de zoekfunctie stopt door op **ENTER** te drukken. Indien u de zoekfunctie stopt, voert de computer een zet uit die hij op dat ogenblik het best vindt. Probeer met dit niveau te experimenteren –zet een interessante bordstelling op en laat de computer ze voor u analyseren! Hij zal gedurende uren, zelfs dagen aan één stuk door nadenken en proberen met de best mogelijke zet op te komen. Vergeet niet te kijken terwijl de computer nadenkt –haal voordeel uit het Roterende Display kenmerk als beschreven in Sectie 5.3!

3.3 Toernooi Niveau's (Velden A3-H3)

NIVEAU	ZETTEN/TOTALE TIJD	ALTERNERENDE DISPLAY
A3	40 zetten in 1 u. 30 min.	1 : 30 : 00
B3	35 zetten in 1 u. 45 min.	1 : 45 : 00
C3	40 zetten in 1 u. 45 min.	1 : 45 : 00
D3	35 zetten in 1 u. 30 min.	1 : 30 : 00
E3	40 zetten in 2 u.	2 : 00 : 00
F3	45 zetten in 2 u 30 min.	2 : 30 : 00
G3	50 zetten in 2 u.	2 : 00 : 00
H3	40 zetten in 3 u.	3 : 00 : 00

De Toernooi Niveau's vereisen dat u een bepaald aantal zetten maakt binnen een gegeven tijd. Indien een speler de toegewezen tijd overschrijdt, flakkert de computer te 111E tezamen met de voorbijgelopen tijd, om aan te duiden dat het spel gedaan is. Indien u wenst, kunt u zelfs nadat de tijd over is, verder doorspelen.

Indien u een Toernooi Niveau selecteert, wenst u misschien de klok zo in te stellen om de tijd af te tellen in plaats van de voorbijgelopen tijd op te meten (zie Sectie 5.1). Wanneer de speltijd verstreken is, zal de aftellende klok automatisch terug naar de normale klok weergave keren.

3.4 Blitz Niveau's (Velden A4-H4)

NIVEAU	TIJD PER SPEL	DISPLAY
A4	5 minuten	5 : 00
B4	10 minuten	10 : 00
C4	15 minuten	15 : 00
D4	20 minuten	20 : 00
E4	30 minuten	30 : 00
F4	45 minuten	45 : 00

G4 60 minuten 60 : 00

H4 90 minuten 90 : 00

In de Blitz Niveau's (ook Snelschaak of "Plotse Dood" Niveau's genoemd), kunt u de totale tijd voor de volledige partij instellen. Indien de toegewezen tijd overschreden wordt, flakkert de computer te 111E tezamen met de voorbijgelopen tijd, om aan te duiden dat het spel gedaan is.

Indien u een Blitz Niveau selecteert, wenst u misschien de klok zo in te stellen om de tijd af te tellen in plaats van de voorbijgelopen tijd op te meten (zie Sectie 5.1). Wanneer de speltijd verstreken is, zal de terug naar de normale klok weergave keren.

3.5 Beginner Niveau's (Velden A5-H5)

NIVEAU	TIJD PER ZET	DISPLAY
A5	1 seconde	1 : 00
B5	2 seconden	2 : 00
C5	3 seconden	3 : 00
D5	4 seconden	4 : 00
E5	5 seconden	5 : 00
F5	6 seconden	6 : 00
G5	7 seconden	7 : 00
H5	8 seconden	8 : 00

Bent u een nieuwkomer of beginnend schaakspeler? Zoja, zijn deze niveau's speciaal voor u! Hier beperkt de computer zijn zoekfunctie zodat hij opzettelijk zwakker speelt en u een betere kans geeft om te winnen! De niveau's starten heel makkelijk en worden geleidelijk moeilijker –terwijl u elk overwint, ga naar het volgende niveau!

3.6 Mat Zoeken Niveau's (Velden A6-H6)

NIVEAU	PROBLEEM	DISPLAY
A6	Mat in 1	1 : 00
B6	Mat in 2	2 : 00
C6	Mat in 3	3 : 00
D6	Mat in 4	4 : 00
E6	Mat in 5	5 : 00
F6	Mat in 6	6 : 00
G6	Mat in 7	7 : 00
H6	Mat in 8	8 : 00

Door één van deze niveau's te selecteren, activeert u een speciaal Mat Zoeken Programma. Indien u een stelling heeft waar zich een

GEBRUIK DEZE GRAFIEK OM EEN SPEL NIVEAU TE SELECTEREN!

1. Druk op **NIVEAU** om naar de Niveau Modus over te schakelen.



2. Selecteer hierna uw niveau, gebruik makend van de Niveau Grafiek. Er zijn twee manieren om dit te doen.

- Rol door de niveau's tot uw gewenste niveau getoond wordt:
 - Druk op **ZWART** → om de niveau's met één te verhogen →.
 - Druk op **WIT** ← om de niveau's met één te verlagen ←.
 - Druk op **LEVEL** om met acht niveau's te verhogen →.
- OF, zoek eenvoudig naar uw niveau veld en druk één van de stukken met pinnen in het gaatje om dat niveau te tonen.

3. Tenslotte, druk op **ENTER** om de Niveau Modus te verlaten met uw nieuwe niveau ingesteld!



TRAINING NIVEAU'S	{	9 halfzet zoeken PLY: 9	10 halfzet zoeken PLY: 10	11 halfzet zoeken PLY: 11	12 halfzet zoeken PLY: 12	13 halfzet zoeken PLY: 13	14 halfzet zoeken PLY: 14	15 halfzet zoeken PLY: 15	16 halfzet zoeken PLY: 16
		A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
MAT ZOEKEN NIVEAU'S	{	1 halfzet zoeken PLY: 1	2 halfzet zoeken PLY: 2	3 halfzet zoeken PLY: 3	4 halfzet zoeken PLY: 4	5 halfzet zoeken PLY: 5	6 halfzet zoeken PLY: 6	7 halfzet zoeken PLY: 7	8 halfzet zoeken PLY: 8
		A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
BEGINNER NIVEAU'S	{	Mat in 1 zet T: 1:1	Mat in 2 zetten T: 1:2	Mat in 3 zetten T: 1:3	Mat in 4 zetten T: 1:4	Mat in 5 zetten T: 1:5	Mat in 6 zetten T: 1:6	Mat in 7 zetten T: 1:7	Mat in 8 zetten T: 1:8
		A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
BLITS NIVEAU'S	{	1 sec. per zet BEG: 1	2 sec. per zet BEG: 2	3 sec. per zet BEG: 3	4 sec. per zet BEG: 4	5 sec. per zet BEG: 5	6 sec. per zet BEG: 6	7 sec. per zet BEG: 7	8 sec. per zet BEG: 8
		A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
TOERNOOI NIVEAU'S	{	5 min. per partij BL: 5	10 min. per partij BL: 10	15 min. per partij BL: 15	20 min. per partij BL: 20	30 min. per partij BL: 30	45 min. per partij BL: 45	60 min. per partij BL: 60	90 min. per partij BL: 90
		A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
NORMAAL SPEL NIVEAU'S + ONEINDIG NIVEAU'S	{	40 zetten in 1:30 T: 40 1:30:00	35 zetten in 1:45 T: 35 1:45:00	40 zetten in 1:45 T: 40 1:45:00	35 zetten in 1:30 T: 35 1:30:00	40 zetten in 2:00 T: 40 2:00:00	45 zetten in 2:30 T: 45 2:30:00	50 zetten in 2:00 T: 50 2:00:00	40 zetten in 3:00 T: 40 3:00:00
		A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
	{	45 sec. per zet LO: 45	1 min. per zet LO: 1:00	1.5 min. per zet LO: 1:30	2 min. per zet LO: 2:00	3 min. per zet LO: 3:00	5 min. per zet LO: 5:00	10 min. per zet LO: 10:00	Oneindig Niveau 9:99:99
		A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
	{	1 sec. per zet LO: 0:1	2 sec. per zet LO: 0:2	3 sec. per zet LO: 0:3	5 sec. per zet LO: 0:5	10 sec. per zet LO: 1:0	15 sec. per zet LO: 1:5	20 sec. per zet LO: 2:0	30 sec. per zet LO: 3:0
		A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

Voor meer details, zie Sectie 3.

schaakmat kan bevinden en u wilt dat de computer deze vindt, stel de computer in op één van de Mat Zoeken Niveau's. Deze computer kan mat tot in acht zetten oplossen. Mat zetten in één tot vijf zetten worden normaal gezien vlug gevonden, terwijl oplossingen die zes tot acht zetten vereisen wat tijd in beslag nemen. Indien er zich geen mat bevindt of de computer geen mat zet kan vinden, wordt er een reeks streepjes getoond (-----). Om verder te spelen, schakel eenvoudig over naar een ander niveau.

3.7 Training Niveau's (Velden A7-H8)

NIVEAU	DISPLAY	NIVEAU	DISPLAY
A7	P L Y : 1	A8	P L Y : 9
B7	P L Y : 2	B8	P L Y : 10
C7	P L Y : 3	C8	P L Y : 11
D7	P L Y : 4	D8	P L Y : 12
E7	P L Y : 5	E8	P L Y : 13
F7	P L Y : 6	F8	P L Y : 14
G7	P L Y : 7	G8	P L Y : 15
H7	P L Y : 8	H8	P L Y : 16

Op de Training Niveau's is de zoekdiepte van de computer gelimiteerd tot een bepaald aantal halfzetten zoals hierboven getoond. Terwijl u door de niveau's verrolt, toont de computer "P! Y:#" voor elk niveau. Een "ply" is een halfzet (een zet voor elke zijde), en "#" is het nummer dat de zoekdiepte vertegenwoordigt. Bijvoorbeeld, op Niveau A7 zoekt de computer tot op een diepte van één halfzet (P L Y : 1) en kijkt dus slechts één enkele halfzet verder. Daarom zal hij op dit niveau dikwijls een mat zet over het hoofd zien. Dit geeft zwakker spel en biedt beginners een betere kans om de computer te verslaan!

4. INFO MODUS: KIJKEN EN LEREN

Stel u dit voor: U schaakt tegen een vriend en het is zijn beurt. U zou enorm graag weten aan welke zet hij aan het denken is, en u zou graag zijn opinie over de bordstelling vernemen. Maar natuurlijk kunt u hem dit niet vragen –dit wordt eenvoudigweg niet gedaan. Wel, denk opnieuw –wanneer u tegen deze schaakcomputer speelt, kunt u om het even wat vragen en u zult bovendien alle antwoorden krijgen! Eigenlijk kunt u een ongelofelijke hoeveelheid aan informatie over het denkproces van de computer verkrijgen. Op aanvraag toont hij de zet

HULP NODIG BIJ HET SELECTEREN VAN EEN NIVEAU? ENKELE HINTS VOOR U

- **U bent een beginner?** Start met de Beginner Niveau's of lagere Training Niveau's. Deze niveau's beperken de diepte van de computer zoekfunctie, resulterend in een zwakker spel en geven u de kans om meer over het spel te leren en misschien zelfs te winnen! Voor een nog betere kans om te winnen, combineer één van deze niveau's met de Makkelijk Modus optie (Sectie 5.2), zodat de computer tijdens uw tijd niet kan nadenken.
- **U bent een intermediaire of meer geavanceerde speler?** Probeer de Normaal, Training, of Toernooi Niveau's. De Normaal Niveau's reiken van makkelijk tot en met een moeilijke 10-minuten responstijd, en de Toernooi Niveau's zijn een grote uitdaging. De Training Niveau's staan u toe uw gewenste zoekdiepte in te stellen –terwijl u elk niveau overwint, ga verder naar het volgende! En vergeet niet de Blitz Niveau's uit te proberen voor vlugge en opwindende Snelschaakpartijen!
- **Wenst te experimenteren?** Gebruik de Mat Zoeken Niveau's om problemen op te lossen tot mat in acht zetten –probeer vanuit één van uw eigen partij instellingen te zoeken, of zet een echt mat probleem op. Selecteer de Oneindig Niveau's om de computer de ingewikkelde stellingen gedurende uren, zelfs dagen te laten analyseren.

waar hij over aan het nadenken is, de lijn van spel die hij verwacht van die zet, zijn evaluatie van de huidige bordstelling, hoe ver hij zoekt en meer. Zoals u zich wel kunt voorstellen, door deze informatie te bestuderen kan het u helpen zeer veel over schaak te leren!

Info Modus Gebruiken

Hoe verkrijgt u toegang tot al deze spel informatie? Door om het even wanneer de Info Modus te gebruiken! Indien u dit doet terwijl de computer aan het nadenken is, ziet u de informatie op het scherm veranderen terwijl de computer verschillende zetten bestudeert en dieper zoekt.

Zie “INFO MODUS IN ÉÉN OOGOPSLAG!” voor een grafisch overzicht van alle Info Modus displays.

De Spel informatie wordt verdeeld in vier groepen en door op **INFO** te drukken, gaat men van één groep naar een andere. De **ZWART/→** en **WIT/←** toetsen kunnen gebruikt worden om door de displays binnen elke groep te verrollen. Druk op **CLEAR** om de Info Modus te verlaten en terug naar de normale schaakklok weergave te keren.

Na meer over de Info Modus te leren, bekijk even Sectie 5.3 voor een beschrijving van het Roterende Display kenmerk. Door dit kenmerk te selecteren, zal de computer automatisch door de gevraagde informatie in één-seconde intervallen verrollen telkens wanneer het over een zet nadenkt –u kunt de computer eigenlijk “luidop zien nadenken”! *Wanneer de gevraagde informatie niet aanwezig is, toont het scherm streepjes (----).*

4.1 Voornaamste Variatie

Druk de eerste maal op **INFO** om informatie aangaande de voornaamste variatie te bekomen (de voorspelde richting van de partij of de volgorde van zetten die de computer denkt die gezet zullen worden). Het eerste beeld dat u ziet is de zet die de computer denkt te maken. De voornaamste variatie wordt getoond tot een maximum zoekdiepte van vier individuele zetten. Druk herhaaldelijk op **ZWART/→** om voorwaarts door de schaakzetten te verrollen:

- Zet 1 (voorspelde richting van spel)
- Zet 2 (voorspelde richting van spel)
- Zet 3 (voorspelde richting van spel)
- Zet 4 (voorspelde richting van spel)

Druk op **WIT/←** om achterwaarts te verrollen en de vooraangaande displays nogmaals te bekijken. Druk op **CLEAR** om terug naar de normale klok weergave te keren.

*Daar de eerste zet van de voorspelde richting van het spel de zet is die de computer denkt dat u zal maken, kunt u deze zet tevens als hint beschouwen. Dus –telkens u hulp nodig heeft, druk bij uw beurt op **INFO**.*

4.2 Informatie Zoeken

Druk een tweede maal op **INFO** om informatie over de zoekfunctie van de computer te bekomen! Druk herhaaldelijk op **ZWART/→** om voorwaarts door de volgende vier displays te verrollen:

- Evaluatie van de huidige stelling (gebaseerd op een pion die 1.0

- punten waard is; een positief nummer duidt aan dat Wit voor is)
- Twee nummers: Het eerste is de huidige zoekdiepte of het aantal halfzetten dat de computer voorwaarts kijkt; het tweede is het aantal zetten dat de computer tot dusver reeds onderzocht heeft
- De huidige in overweging zijnde zet
- De zoek snelheid of aantal stellingen (knopen) die elke seconde onderzocht worden

Druk op **WIT/←** om achterwaarts te verrollen en de voorgaande displays nogmaals te bekijken. Druk op **CLEAR** om terug naar de normale klok weergave te keren.

4.3 Schaakklok Informatie

Druk een derde maal op **INFO** voor de schaakklok informatie. De schaakklok houdt de tijd voor beide zijden bij. Druk herhaaldelijk op **ZWART/→** om voorwaarts door de klok displays te verrollen:

- Verstreken tijd sinds de laatste zet gemaakt werd
- Totaal verstreken tijd voor de computer
- Totaal verstreken tijd voor de speler
- Resterende tijd voor de computer (*enkel voor Blitz/Toernooi Niveau's*)
- Resterende tijd voor de speler (*enkel voor Blitz/Toernooi Niveau's*)

Druk op **WIT/←** om achterwaarts te verrollen en de voorgaande displays nogmaals te bekijken. Druk op **CLEAR** om terug naar de normale klok weergave te keren.

De klok stopt wanneer u een zet terugneemt, niveau instellingen controleert, opties selecteert, stellingen opzet of verifieert, of het toestel uitschakelt. Nochtans, in al deze gevallen wordt de tijd in het geheugen bewaard en de klok hervat zodra het spel verder doorgaat. Telkens wanneer u niveau's verandert of tegelijkertijd op **CLEAR** en **ENTER** drukt om voor een nieuwe partij terug te stellen, worden de schaakklokken tevens terug op nul gezet ♡ : ♡ ♡ : ♡ ♡.

4.4 Zettentelling/Partij Zetten

Druk een vierde maal op **INFO** om het aantal zetten tot dusver in een partij te tonen. U kunt daarna door herhaaldelijk op **WIT/←** te drukken achterwaarts door de zetten van het spel verrollen (tot 30 individuele zetten).

- Aantal zetten tot dusver door Wit gespeeld
- Zetten van het huidige spel

Druk op **ZWART/→** om opeenvolgend opnieuw voorwaarts door de

zetten te gaan. Druk op **CLEAR** om terug naar de normale klok weergave te keren.

4.5 Wilt u een Hint! Vraag Eenvoudig!

In geval u dit kenmerk gemist heeft toen het in Sectie 4.1 vermeld werd, willen we u er nogmaals op wijzen indien u ooit advies nodig heeft in verband met een zet, kunt u steeds de computer om een hint vragen. Druk eenvoudig op **INFO** wanneer het uw beurt is om te zetten, en de computer toont de voorgestelde zet voor uw zijde.

5. OPTIES VOOR PLEZIER EN AFWISSELING

Bijkomend bij alle kenmerken die u zover reeds geleerd heeft, biedt uw schaakcomputer vele andere opwindende spel opties! Al deze opties zijn om het even wanneer gedurende het spel gebruiker-kiesbaar. Ze worden in deze sectie afzonderlijk beschreven en samengevat in de Optie Modus Grafiek.

Spel Opties Selecteren

Er zijn twee manieren om opties in te stellen, zoals hieronder beschreven –door de spel toetsen te gebruiken of door op de bordvelden te drukken.

Zie “DE BASIS VAN OPTIE MODUS: HIER IS HOE!” voor een grafisch overzicht over hoe de Optie Modus te gebruiken en een overzicht van alle opties.

De Spel Opties worden in drie groepen onderverdeeld: *Gebruik Modus, Spel Modus en Roterende Display Modus*. Druk op **OPTION** en u gaat van de ene naar de andere groep. Elke groep bevat acht verschillende opties en de **ZWART/→** en **WIT/←** toetsen worden gebruikt om binnen elke groep door de opties te verrollen. Voor elke optie betekent een plus (+) op het beeldscherm dat de getoonde optie AAN is, en een minus (–) dat de optie UIT is. Druk op **ENTER** om elke optie aan of uit te schakelen wanneer ze getoond wordt. Vergeet niet dat door op **OPTION** te drukken u door de drie hoofdgroepen verrolt, zodat u om het even wanneer naar een andere groep kunt overschakelen. Nadat u alle optie selecties gemaakt heeft uit de selecties van één of al de optie groepen, druk op **CLEAR** om terug naar het normale spel te keren.

INFO MODUS IN ÉÉN OOGOPSLAG!

VOORNAAMSTE VARIATIE INFO:



x1 • Zet 1 (voorspelde richting van spel)



• Zet 2 (voorspelde richting van spel)

• Zet 3 (voorspelde richting van spel)



• Zet 4 (voorspelde richting van spel)

ZOEK INFO:



x2 • Evaluatie van huidige stelling



• 2 nummers: Zoekdiepte + aantal zetten tot dusver onderzocht

• Huidige zet onder overweging



• Aantal stellingen die per seconde onderzocht worden

SCHAAKKLOK INFO:



x3 • Verstreken tijd sinds laatste zet



• Verstreken tijd voor de computer

• Verstreken tijd voor de speler



• Resterende tijd voor de computer*

• Resterende tijd voor de speler*

**Enkel voor Blitz/Toernooi niveau's.*

ZET OPTELLING INFO:



x4 • Aantal zetten tot dusver door Wit gespeeld



• Zetten van het huidige spel



Druk om het even wanneer op  om de Info Modus te verlaten.

Voor details, zie Sectie 4.

Een andere manier om spel opties te selecteren, is door **op de optie velden te drukken**. Zoals getoond in de Opties Grafiek, kunnen Velden A1-H1, A2-H2 en A3-H3 gebruikt worden om opties aan en uit te schakelen. Druk eerst op **OPTION** om naar de Optie Modus over te schakelen; neem hierna een schaakstuk en druk op het gewenste veld om toegang te verkrijgen tot een optie met de grafiek als gids. U zult zien dat door herhaaldelijk op een veld te drukken, u de optie aan en uit schakelt, met plus (+) voor AAN en minus (–) voor UIT. Wanneer u al uw selecties gemaakt heeft, druk op **CLEAR** om terug naar uw spel te keren.

Wanneer de computer voor het eerst aangeschakeld wordt, zijn er bepaalde standaard opties ingesteld. De opties die automatisch in werking treden bij de allereerste start, worden in de grafiek met een plus aangeduid, en opties die uitgeschakeld zijn, worden aangeduid met een minus. Wanneer u de computer voor een nieuwe partij terugstelt, worden de meeste van uw geselecteerde opties naar uw volgende spel overgedragen. Enkele uitzonderingen zijn Auto Antwoorden, wat automatisch UIT gezet wordt wanneer er een nieuwe partij start, en Speel Wit vanaf de Top, dat tevens automatisch UIT geschakeld wordt.

5.1 Gebruik Modus Opties (Velden A1-H1)

Deze opties bepalen hoe u uw computer gebruikt.

Druk eenmaal op OPTION om de Gebruik Modus Opties te selecteren. Gebruik hierna de **ZWART/→** en **WIT/←** toetsen om opties binnen deze groep te selecteren, en druk op **ENTER** om de opties aan (+) of uit (–) te schakelen. **Of**, druk eenvoudig op de optie velden om de opties aan of uit te schakelen.

a. Auto Antwoorden Modus (Veld A1)

Aan: + R U t Uit: - R U t

Wanneer u een zet uitvoert, beantwoordt de computer normaliter automatisch met een tegenzet. Indien u echter Auto Antwoorden uitschakelt, kunt u één voor één een aantal zetten uitvoeren zonder de computer toe te staan een tegenzet te maken. U zult zien dat er heel wat manieren zijn om dit kenmerk te gebruiken.

- Speel door grootmeester partijen. Druk op **ENTER** om te zien wat de computer op een bepaalde stelling zou doen.
- Maak aantekeningen van uw persoonlijk schaakspel. Wanneer een partij over is, speel tot een bepaalde instelling om te zien hoe

andere zetten of een andere strategie het resultaat hadden kunnen beïnvloeden.

- Bestudeer openingszetten door hen manueel in te voeren!
- Speel tegen een vriend met de computer als scheidsrechter. Hij treedt tijdens de partij als monitor op, controleert de legaliteit van alle zetten en houdt de tijd voor beide zijden bij.

Wanneer u tegen een andere persoon speelt en één of beide zijden hebben hulp nodig, druk op **INFO** om de voorgestelde zet te bekijken. Om te zien wat de computer op een bepaalde stelling zou doen, druk op **ENTER** en de computer voert de volgende zet uit. Nadat hij dit gedaan heeft, blijft Auto Antwoorden uitgeschakeld en kunt u de partij verder spelen. Noteer tevens dat deze optie automatisch terugkeert naar de default instelling van AAN wanneer u tegelijkertijd op **CLEAR** en **ENTER** drukt om een nieuwe partij te starten.

b. Geluid met Toets indruk (Veld B1)

Aan: + S n d Uit: - S n d

Deze optie stelt u in staat de pieptoon, die elke toets indruk begeleidt, uit te schakelen. U zult de pieptoon nog steeds horen wanneer de computer een zet doet of wanneer er een illegale zet of toets indruk uitgevoerd wordt.

c. Stil Modus (Veld C1)

Aan: + S i L Uit: - S i L

De computer piept normaal steeds wanneer hij zijn zet gevonden heeft. Voor volledig stil gebruik, schakel de Stil Modus aan.

d. Tikkende Klok (Veld D1)

Aan: + t i c k Uit: - t i c k

Wanneer u deze optie inschakelt, activeert u een tikkend geluid dat de klok van de computer als een echte schaakklok laat klinken! Stel u voor – u kunt in uw eigen zitkamer de atmosfeer van een echt kampioenschap schaaktoernooi recreëren!

e. Aftellende Klok (Veld E1)

Aan: + t c d n Uit: - t c d n

Deze optie inschakelen maakt dat het beeldscherm van de computer de resterende tijd in plaats van de verstreken tijd weergeeft. *Noteer dat deze optie enkel voorhanden is in combinatie met de Toernooi en Blitz Niveau's.*

f. Systeem Test (Veld F1)

Aan: + E E 5 E Uit: - E E 5 E

De Systeem Test is voornamelijk inbegrepen als een probleemoplosser instrument. Na het activeren van deze optie door + E E 5 E te selecteren, zult u door herhaaldelijk op **ZWART/→** te drukken door alle segmenten van het LCD beeldscherm verrollen. Om de test te verlaten, druk tegelijkertijd op **CLEAR** en **ENTER** om de computer terug te stellen.

WAARSCHUWING: Wees voorzichtig deze optie niet gedurende een partij te activeren of de huidige partij zal verloren gaan, daar het terugstellen van de computer de enige manier is om de test te verlaten.

g. Auto Stroom Uit (Veld G1)

Aan: + 3 P 3 Uit: - 3 P 3

De Auto Stroom Uit optie is een batterij besparend kenmerk! Door deze optie te activeren, zal de computer automatisch uitschakelen indien er gedurende 15 minuten geen toetsen ingedrukt of zetten gemaakt worden. Om het spel op te nemen waar u zich laatst bevond, druk op **GO/STOP** om de computer terug aan te schakelen. *Noteer dat de computer zichzelf niet uitschakelt wanneer hij aan het denken is.*

h. Speel Wit vanaf de Top (Veld H1)

Aan: + E 0 P Uit: - E 0 P

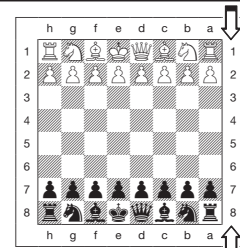
Wilt u de normale norm verlaten en de computer met de Witte stukken van bovenaan het bord laten spelen? Probeer dan deze interessante optie! Selecteer + E 0 P bij het begin van een nieuwe partij en stel het bord op met de Zwarte stukken dichtst bij u, zoals getoond in de diagram in deze sectie. Druk hierna op **ENTER** om het spel te starten. Kijk terwijl de computer de eerste zet voor Wit vanaf de bovenkant van het bord uitvoert!

Zie "**PROBEER ZWART VAN ONDERAAN: HIER IS DE STELLING**" voor een juiste bordinstelling wanneer u deze optie gebruikt.

Wanneer de computer Wit vanaf de top speelt, wordt de bord notatie automatisch omgekeerd. Bovendien zal deze optie terug naar de standaardinstelling **UIT** keren wanneer er een nieuwe partij gestart wordt.

PROBEER ZWART VAN ONDERAAN: HIER IS DE STELLING

Wanneer de computer Wit vanaf de top speelt (Sectie 5.1, Optie H1), draag er zorg voor de stukken juist op te stellen! Noteer dat de Koningen en de Koninginnen anders geplaatst zijn en de bord notatie omgekeerd is.



Voor meer details, zie Sectie 5.1.

5.2 Spel Modus Opties (Velden A2-H2)

Deze opties beïnvloeden de manier waarop de computer zijn zetten selecteert.

Druk tweemaal op OPTION om de Spel Modus Opties te selecteren. Gebruik hierna de **ZWART/→** en **WIT/←** toetsen om opties binnen deze groep te selecteren, en druk op **ENTER** om de opties aan (+) of uit (-) te schakelen. **Of**, druk eenvoudig op de optie Velden om de opties aan of uit te schakelen.

a. Selectief Zoeken (Veld A2)

Aan: + 5 E L Uit: - 5 E L

Het programma in deze schaakcomputer gebruikt normaal gezien een *Selectief Zoeken algoritme*. Dit staat de computer toe combinaties te zien die hem anders langer zouden duren om te berekenen. Door deze optie uit schakelen door - 5 E L te selecteren, schakelt het programma over naar een zeer krachtig *Brute Kracht algoritme*. Deze zoekmethode minimaliseert het risico van een nu en dan voorkomende onoplettendheid.

Noteer dat de Mat Zoeken Niveau's steeds de Brute Kracht methode gebruiken.

b. Makkelijk Modus (Veld B2)

Aan: + E R 5 Y Uit: - E R 5 Y

Wenst u meer partijen tegen de computer te winnen? Probeer de Makkelijk Modus aan te schakelen, welke voorkomt dat de computer in

DE BASIS VAN OPTIE MODUS: HIER IS HOE!

1. Druk herhaaldelijk op **OPTION** om een Modus te selecteren



x1 = GEBRUIK MODUS (RUE...)

2. Vervolgens, selecteer uw optie(s), gebruik makend van de Optie Grafiek hieronder. Er zijn twee manieren om dit te doen.



x2 = SPEL MODUS (SEL...)



x3 = ROTERENDE DISPLAY MODUS (rd: ...)



x4 = terug naar GEBRUIK MODUS...

- Rol door de opties binnen dat gebruik:

- Druk op **ZWART/→** om → **voorwaarts** te verrollen.

- Druk op **WIT/←** om ← **achterwaarts** te verrollen.

- Wanneer uw optie getoond wordt, druk eenvoudig op **ENTER** om het **aan (+)** of **uit (-)** te schakelen.

- **OF**, situeer eenvoudig uw optieveld en druk één van de stukken met pinnen in het gaatje om die optie **aan (+)** of **uit (-)** te schakelen.

3. Tenslotte, druk op **CLEAR** om de Optie Modus te verlaten en uw nieuwe optie(s) te gebruiken!



	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
ROTERENDE DISPLAY OPTIES	Variatie voor halfzet 1 -rd:1 A3	Variatie voor halfzet 2 -rd:2 B3	Variatie voor halfzet 3 -rd:3 C3	Variatie voor halfzet 4 -rd:4 D3	Positie Evaluatie -rd:5 E3	Diepte & Zetten -rd:6 F3	Knopen Onderzocht -rd:7 G3	Tijd per Zet -rd:8 H3
SPEL MODUS OPTIES	Selectief/ Brute Kracht Zoeken +SEL A2	Makkelijk Modus -EAS4 B2	Willekeurig Spel -RAND C2	Passief Boek -BE:P D2	Actief Boek -BE:A E2	Volledig Boek -BE:P F2	Toernooi Boek -BE:6 G2	Boek Aan/Uit +BOOK H2
GEBRUIK MODUS OPTIES	Auto Antwoorden +RUE A1	Geluid bij Toets Indruk +SND B1	Stil Gebruik -SIL C1	Tikkende Klok -EICK D1	Aftellende Klok -CDN E1	Systeem Test -TEST F1	Auto Stroom Uit -APD G1	Speel Wit vanaf Top -ETOP H1

Voor meer details, zie Sectie 5.

uw tijd nadent. Dit verzwakt alle spel niveau's zonder de tijdcontrole van de computer te beïnvloeden. Zoals beschreven in Sectie 2.8, denkt de computer normaal na in uw tijd en gebruikt hij deze tijd om over zijn volgende zet na te denken en zijn strategieën op voorhand te plannen. Dit is onder andere wat de computer zulk een sterke tegenstander maakt. Door de Makkelijk Modus te gebruiken om alle niveau's te verzwakken, heeft u effectief veel meer niveau's om uit te kiezen!

c. Willekeurig Spel (Veld C2)

Aan: +RAND Uit: -RAND

Schakel deze optie aan voor een grotere spel variëteit. In plaats van de beste zet te selecteren, zal de computer één van de beste zetten selecteren door een ingebouwde Randomisatie te raadplegen.

d. Passief Boek (Veld D2)

Aan: + bE : P Uit: - bE : P

Door Passief Boek optie te kiezen, dwingt u de computer een voorkeur te geven aan passieve en gesloten stellingen wanneer hij beslist welke openingen te spelen. *Indien deze optie geselecteerd is, zijn de Actief Boek en Toernooi Boek opties buiten werking gesteld.*

e. Actief Boek (Veld E2)

Aan: + bE : R Uit: - bE : R

Wanneer deze optie geactiveerd is, zal de computer voorkeur geven aan actieve openingszetten en open stellingen wanneer hij beslist welke opening te spelen. *Indien deze optie geselecteerd is, zijn de Passief Boek en Toernooi Boek opties buiten werking gesteld.*

f. Volledig Boek (Veld F2)

Aan: + bE : P Uit: - bE : P

Door de Volledig Boek optie aan te schakelen, geeft u de computer de vrijheid een zet te selecteren uit zijn ingebouwd openingen boek, zodat u hem een grotere variëteit van openingen ziet spelen. *Indien deze optie geselecteerd is, zijn de Passief, Actief en Toernooi Boek opties buiten werking gesteld.*

Met deze optie aangeschakeld, zult u de computer enkele bedenkbare zetten zien uitvoeren. Dit is omdat het ingebouwde openingen boek antwoorden moet bevatten op bepaalde openingszettingen (zelfs bedenkbare openingen) wanneer ze gespeeld worden. Terwijl de computer zulke zetten niet zelf zou uitvoeren, moet hij weten hoe ze op de best mogelijke manier te beantwoorden. Daarom, wanneer u het Volledig boek aanschakelt, zal de computer eventueel één van deze zetten uitvoeren.

g. Toernooi Boek (Veld G2)

Aan: + bE : E Uit: - bE : E

Wanneer u de Toernooi Boek optie aanschakelt, is de computer verplicht steeds de best mogelijke manier van spelen in elke opening te selecteren. Terwijl dit resulteert in het beste schaakspel, verkleint het tevens de keuze van zetten voor de computer door de voorhanden voortzettingen te limiteren. *Indien deze optie geselecteerd is, zijn de Actief Boek en Passief Boek opties buiten werking gesteld.*

h. Boek Aan/Uit (Veld H2)

An: + bE : P Uit: - bE : P

Zet deze optie naar - bE : P om de ingebouwde boek openingen van de computer volledig uit te sluiten. Wanneer u het boek aldus uitschakelt, wordt de computer gedwongen vanaf het begin van de partij tijd te nemen om over zijn zetten na te denken, in plaats van zetten uit het geheugen te spelen. Voor details betreffende openingen, zie Sectie 2.7. *Indien u het boek volledig uitschakelt, zijn alle andere boek opties tevens automatisch buiten werking gesteld.*

5.3 Roterende Display Opties (Velden A3-H3)

BELANGRIJK: Het Roterende Display kenmerk is enkel geactiveerd TERWIJL DE COMPUTER AAN HET DENKEN IS.

Het computer beeldscherm toont normaliter de tijd voor de speler die zet. Nochtans, de computer kan tevens andere informatie tonen, zoals beschreven in Sectie 4 (Info Modus). Het Roterende Display kenmerk werkt hand in hand met de Info Modus, daar het u toelaat te kiezen welk van de Info Displays u wenst te bekijken, en dan in één seconde pauzes door uw keuze verrolt. U kunt zoveel Roterende Display opties aanschakelen als u wenst.

Druk driemaal op OPTION om de Roterende Display Opties te selecteren. Gebruik hierna de **ZWART/→** en **WIT/←** toetsen om de opties te selecteren die u op het scherm wil bekijken. De opties worden hieronder beschreven en worden in de Optie Modus Grafiek in deze sectie samengevat. Druk op **ENTER** om deze opties aan (+) of uit (-) te schakelen. **OF**, druk eenvoudig op de optievelden om de opties aan of uit te schakelen.

Indien u denkt dat de getoonde informatie te vlug verandert terwijl het verrolt, druk op **INFO** om het scherm te bevroren.

Achtereenvolgens op **INFO** en de **ZWART/→** en **WIT/←** toetsen drukken, stelt u in staat manueel door alle displays te verrollen zoals beschreven in Sectie 4. Om het verrollen van het scherm nogmaals te starten, druk op **OPTION** gevolgd door **CLEAR**. Het scherm begint automatisch weer te verrollen wanneer de computer over zijn volgende zet begint na te denken.

De spel informatie die u, terwijl de computer aan het nadenken is, kunt bekijken, is de volgende:

- r d : 1 tot r d : 4 = de voorspelde richting van de partij (tot en met vier halfzetten)

- $r d : E$ = een evaluatie van de huidige positie
- $r d : d$ = de zoekdiepte van de computer en het aantal zetten tot zover in de partij onderzocht
- $r d : n$ = het aantal knopen per seconde onderzocht
- $r d : t$ = de tijd welke de zet tot nu toe geduurd heeft

Wanneer de gevraagde informatie niet voorhanden is, toont het scherm een serie streepjes (-----).

Voor een volledige beschrijving van deze opties en details aangaande hoe ze te interpreteren, zie Sectie 4.

6. VERIFIËREN/STELLINGEN OPZETTEN

6.1 Verifieer Posities

Zie **"HET IS MAKKELIJK STUKKEN TE VERIFIËREN!"** voor een stap-voor-stap voorbeeld van hoe de Verifieer Modus te gebruiken.

Indien u de schaakstukken per ongeluk zou omver gooien of u denkt dat de bordstellingen verkeerd zijn, kan de computer de stellingen van de schaakstukken voor u controleren!

Als het uw beurt is, druk op één van de **SCHAAKSTUK SYMBOOL TOETSEN** (♔, ♚, ♜, ♞, ♡, ♣, of ♠). De computer toont u waar het eerste stuk van dat type op het bord gesitueerd is –het scherm toont het schaakstuk symbool, de kleur indicatie en veld aanwijzing. Druk nogmaals op dezelfde **SCHAAKSTUK SYMBOOL TOETS** om de positie van het volgende stuk van datzelfde type te bekijken. Al de Witte stukken worden eerst getoond, daarna de Zwarte stukken. Wanneer er zich geen verdere stukken van dat type op het bord bevinden, blijft enkel het stuk symbool op het scherm achter.

Wenst u andere stukken te verifiëren? Herhaal eenvoudig de hierboven vermelde procedure en gebruik de andere **SCHAAKSTUK SYMBOOL TOETSEN** om het gehele bord te verifiëren indien gewenst! Druk op **CLEAR** om terug naar normaal spel te keren.

6.2 Stellingen Veranderen en Opstellen

Zie **"PROBEER STELLING MODUS UIT"** om een idee te verkrijgen over hoe dit kenmerk werkt.

De Stelling Modus is een zeer opwindend kenmerk dat u toestaat

HET IS MAKKELIJK STUKKEN TE VERIFIËREN



1. Druk tegelijkertijd op **CLEAR** en **ENTER** om de computer voor een nieuwe partij terug te stellen.
Display: □ □ : □ □ : □ □.

2. Druk op de **PAARD** Toets.
Display: □, ♞, b 1 (het eerste Witte Paardt).

3. Druk nogmaals op de **PAARD** Toets.
Display: □, ♞, b 1 (het tweede Witte Paard).

4. Druk nogmaals op de **PAARD** Toets.
Display: ♜, ♞, b 8 (het eerste Zwarte Paard).

5. Druk nogmaals op de **PAARD** Toets.
Display: ♜, ♞, b 8 (het tweede Zwarte Paard).

6. Druk nogmaals op de **PAARD** Toets.
Display: ♞ (geen Paarden meer op het bord).

7. Herhaal om andere stukken te verifiëren! Druk op **CLEAR** om de Verifieer Modus te verlaten.

Voor meer details, zie Sectie 6.1.

speciale bordstellingen op te zetten of problemen die u de computer wenst laten oplossen, te spelen! **Waarschuwing:** Alle voorafgaande zetten van uw huidige partij zullen uit het geheugen van de computer gewist worden indien u gedurende de partij veranderingen aan de stellingen aanbrengt.

Druk op **POSITION** om naar de Stelling Modus over te schakelen en het scherm toont - P O S - . U kunt een stelling veranderen of opzetten wanneer het uw beurt is om te zetten. Nadat u een nieuwe stelling heeft opgezet, druk op **CLEAR** om de Stelling Modus te verlaten.

- **Om een stuk van het bord te verwijderen**, druk het stuk neer op zijn veld en verwijder het. Noteer dat het scherm het type en de kleur van het stuk aangeeft, tezamen met een minus teken (–) en de veld locatie.
- **Om een stuk van één veld naar een ander te verplaatsen**, druk

het stuk neer op zijn oorspronkelijke veld, neem het op en druk het neer op het nieuwe veld. *Terwijl u dit doet, toont het scherm een minus teken (-) voor het eerste veld, en een plus teken (+) voor het tweede veld.*

- **Om een stuk aan het bord toe te voegen**, druk eerst de **SCHAAKSTUK SYMBOOL TOETS** voor dat stuk in (♙, ♘, ♗, ♖, ♜, ♛, ♚, ♙). Zorg ervoor dat het scherm het juiste kleursymbool voor het stuk dat u wenst toe te voegen toont. Indien niet zo, druk op **ZWART/→** of **WIT/←** om de kleur te veranderen. Wanneer het scherm het juiste stuk type en kleur toont, plaats dat stuk op het gewenste veld en druk het zachtjes neer. *Het scherm toont een plus teken (+) tezamen met de plaats voor dat veld.* Om een ander stuk van hetzelfde type toe te voegen, druk eenvoudig op een ander veld. Om een ander stuk toe te voegen, druk op een andere **SCHAAKSTUK SYMBOOL TOETS** en volg dezelfde stappen zoals hierboven beschreven.
- **Om het bord uit te wissen**, druk op **ENTER** terwijl u zich in de Stelling Modus bevindt. Het scherm toont [] om een leeg schaakbord te representeren. Druk nog één keer op **ENTER** om te bevestigen dat u het bord wenst uit te wissen. Voeg hierna stukken toe zoals hierboven beschreven. Indien u beslist het bord toch niet uit te wissen, druk op **CLEAR** om te cancelen. Dit kenmerk kan handig uitkomen wanneer u een stelling met slechts enkele stukken wenst op te zetten, en het veel makkelijker is van een leeg bord te starten!
- **Eens u de bordstellingen veranderd heeft zoals hierboven beschreven**, let erop dat de kleur aanwijzing op het scherm de juiste kleur is van de zijde die moet zetten. Indien noodzakelijk, verander de kleur door op **ZWART/→** of **WIT/←** te drukken.
- **Om de Stelling Modus te verlaten**, druk op **CLEAR**. U keert terug naar normaal spel met uw nieuwe bordstellingen.

*Noteer dat om het even welke legale stelling opgezet kan worden met één van de hierboven vermelde procedures. De computer zal u niet toelaten een illegale stelling op te zetten, zoals bv. meer dan het voorgeschreven aantal stukken voor een normale partij of een stelling waar de Koning mat staat en niet verzet mag worden. In zulke gevallen zal de computer eenvoudig piepen wanneer u **CLEAR** indrukt en laat hij u de Stelling Modus niet verlaten. Controleer indien noodzakelijk de stelling met de **SCHAAKSTUK SYMBOOL TOETSEN** en corrigeer de stelling (door een stuk toe te voegen, te verwijderen of van een*

PROBEER STELLING MODUS UIT



The diagram shows a chessboard with the following pieces placed on it:

- White King on E2
- White Queen on E3
- White King on D8
- White King on H5

Below the board, there are three buttons: 'white/←', 'clear', and 'enter'.

1. Druk tegelijkertijd op **CLEAR** en **ENTER** om de computer voor een nieuwe partij terug te stellen.
Display: □ : 00 : 00.
2. Druk op **POSITION** om naar Stelling Modus over te schakelen.
Display: - P05 - .
3. Druk de Witte pion neer op Veld E2 en verwijder het van het bord.
Display: □, ♙, - E 2.
4. Druk dezelfde pion neer op Veld E3 en voeg het aan het bord toe.
Display: □, ♙, + E 3.
5. Druk de Zwarte Koningin neer op Veld D8 en verwijder het van het bord.
Display: ♚, ♗, - d 8.
6. Druk dezelfde Koningin neer op Veld H5 en voeg het aan het bord toe.
Display: ♚, ♗, + H 5.
7. Druk op **WIT/←** om de kleur die vervolgens moet zetten te veranderen.
8. Druk op **CLEAR** om te verlaten.

Voor meer details, zie Sectie 6.2.

*incorrecte plaats te verwijderen). Druk hierna op **CLEAR** om de Stelling Modus te verlaten.*

7. TECHNISCHE DETAILS

7.1 De ACL Functie

Computers blijven soms “hangen” vanwege statische ontlading of andere elektrische storingen. Als dit gebeurt, verwijder de batterijen en gebruik een pen of een ander scherp voorwerp om in het **ACL** gemarkeerde gaatje aan de onderkant van het toestel gedurende minimum één seconde te drukken. Dit stelt de computer terug.

7.2 Zorg en Onderhoud

Uw schaakcomputer is een elektronisch precisieapparaat en mag niet blootgesteld worden aan ruwe behandeling of extreme temperaturen en vocht. Zorg ervoor de batterijen te verwijderen alvorens het toestel te reinigen. Gebruik geen chemische middelen of vloeistoffen om het toestel te reinigen daar dit het plastic kan beschadigen.

Zwakke batterijen moeten dadelijk vervangen worden daar ze kunnen lekken en de computer kunnen beschadigen. Gelieve tevens het volgende betreffende het gebruik van batterijen te noteren.

Waarschuwing: Gebruik enkel alkalische of zink koolstof batterijen. Meng geen verschillende types van batterijen of nieuwe en gebruikte batterijen. Laad geen niet-oplaadbare batterijen op. Gebruik enkel de aanbevolen batterijen of equivalent. Zorg ervoor steeds op de juiste polariteit te letten tijdens het aanbrengen van de batterijen. Oude batterijen moeten steeds dadelijk uit het toestel verwijderd worden. Breng de voedingscontactpunten niet in kortsluiting.

7.3 Technische Gegevens

Toetsen:	16
LCD Display:	48-segmenten
Batterijen:	3 x “AA”/AM3/R6 (1.5V) cellen
Stroomverbruik:	330 mW maximum
Afmetingen:	335 x 302 x 35 mm
Gewicht:	975 g (zonder batterijen)

Gelieve deze informatie te behouden voor latere referentie.

Saitek behoudt zich het recht voor zonder voorafgaande kennisgeving veranderingen aan te brengen in het belang van de vooruitgang.

PROBLEEMOPLOSSER GIDS

SYMPTOMEN	MOGELIJKE OORZAKEN	TE NEMEN ACTIE
De computer reageert niet, gedraagt zich afwijkend of "bevroest" tijdens een partij.	- Batterijen zijn niet juist geïnstalleerd. - Batterijen zijn zwak of slecht. - Statische ontlading of een elektrische storing heeft een vergrendeling veroorzaakt.	- Installeer de batterijen opnieuw en let op de juiste polariteit. - Vervang de batterijen. - Druk in het ACL gemarkeerde gaatje om de computer terug te stellen (zie Sectie 7.1).
Het scherm is moeilijk te lezen.	Batterijen zijn zwak of slecht.	Vervang de batterijen met nieuwe alkalische batterijen.
De computer wil geen zet uitvoeren.	- De Auto Antwoorden Optie is misschien uitgeschakeld. - De computer denkt zeer lange tijd na op hoog niveau.	- De computer reageert slechts automatisch indien de Auto Antwoorden Optie ingeschakeld is (zie Sectie 5.1). - Om de computer te onderbreken, druk op ENTER.
De computer aanvaardt uw zet niet.	- Is het uw beurt? Bevindt uw Koning zich in schak? Zal uw zet de Koning in schak zetten? Probeert u de rokade onjuist toe te passen? Verplaatst u zich naar een illegaal veld? - De computer is aan het nadenken (zijn kleur symbool flinkt op het scherm).	- Herzie de schakregels. Verifieer de stelling om te verzekeren dat ze correct is (zie Sectie 6.1). - Om de computer te onderbreken, druk op ENTER.
Een foutmelding verschijnt wanneer er op een veld gedrukt wordt.	U heeft de laatste zet van de computer niet juist ingevoerd (verkeerd van of naar veld).	Controleer het scherm en druk op het juiste veld om de zet van de computer te vervolledigen.
U kunt de Stelling Modus niet verlaten met CLEAR de computer piept enkel.	U heeft een illegale stelling opgezet. Een Koning bevindt zich misschien in schak, u heeft misschien te veel pionnen op het bord, enz.	Controleer uw positie en breng de nodige veranderingen aan (zie Sectie 6.2). Druk nogmaals op CLEAR om de Stelling Modus te verlaten.
Het scherm toont  .	U bevindt zich in de Stelling Modus en heeft op ENTER gedrukt om het bord uit te wissen.	Om het bord uit te wissen, druk nogmaals op ENTER; om te cancelen, druk op CLEAR (zie Sectie 6.2).
De computer blijkt illegale zetten uit te voeren.	- De computer heeft een speciale zet uitgevoerd, zoals een en passant, rokade of een pion promotie. - Uw bord positie is niet correct. - Batterijen zijn bijna leeg.	- Herzie de schakregels. Verifieer de stelling (zie Sectie 6.1). - Verifieer de stelling (zie Sectie 6.1). - Vervang de batterijen door nieuwe alkalische.
De computer maakt onmiddellijke en irrationele zetten.	- De computer bevindt zich op één van de laagste Beginner of Training niveau's waar hij de zetten vlug uitvoert en zwakker speelt dan normaliter daar de zoekdiepte gelimiteerd is. - Batterijen zijn bijna leeg.	- Druk op LEVEL om het niveau te controleren (zie Sectie 3). Verander naar een ander niveau indien gewenst. - Vervang de batterijen door nieuwe alkalische.
De computer is stil.	De Stil Modus optie is misschien geactiveerd.	Controleer de optie instellingen (zie Sectie 5.1).