



Junior Master Chess

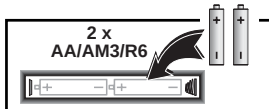
Instructions
Bedienungsanleitung
Mode d'emploi
Instrucciones de Funcionamiento
Istruzioni d'uso
Handleiding

Endorsed by
 World Champion

EEN SNELLE START

Om meteen met een schaakpartij te beginnen zonder eerst de hele gebruiksaanwijzing te lezen, volgt u gewoon de stappen hieronder!

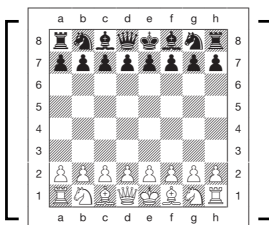
- 1 Zet twee "AA" (AM3/R6) batterijen in het batterijvak van de computer, waarbij u op de juiste polariteit let.



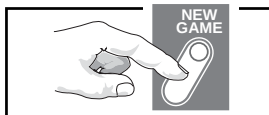
- 2 Druk op **GO/STOP** om de computer aan te zetten. Indien het apparaat niet reageert, moet u het opnieuw instellen zoals beschreven in Deel 1.1.



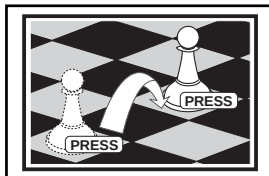
- 3 Zet de schaakstukken op in de beginstelling voor een nieuwe partij, met de Witte stukken naar u toe zoals aangegeven op de diagram.



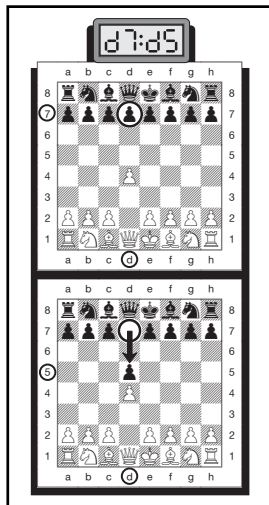
- 4 Druk op **NEW GAME** om de computer in te stellen voor een nieuwe partij.



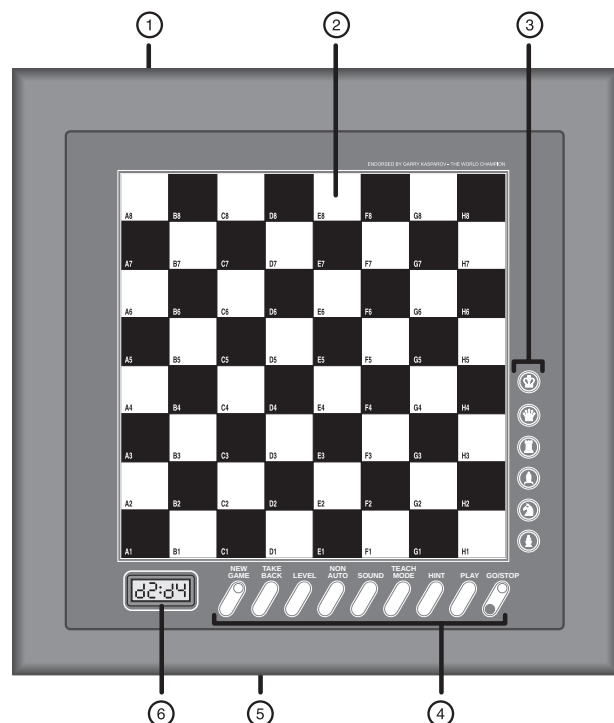
- 5 Voer uw zetten in door ze op het bord te doen, en de schaakstukken voor elke zet zachtjes op de **van** en **naar** velden aan te drukken.



- 6 Als de computer zijn zet doet verschijnt die meteen op de display, met een knipperend **van** veld. Druk het stuk van de computer aan op het knipperende **van** veld (in dit voorbeeld Veld d7). Daarna knippert het **naar** veld, druk nu het stuk aan op dat knipperende **naar** veld (hier d5) om de zet af te maken. En dat is alles!



Doe uw volgende zet zoals hierboven beschreven. U kunt op gelijk welk ogenblik op **GO/STOP** drukken om de computer uit te zetten. Wij wensen u een spannende partij!



TOETSEN EN KENMERKEN

1. **BATTERIJVAK:** In de onderzijde van het apparaat. Werkt met twee "AA" (AM3/R6) batterijen.
2. **SENSORSCHAAKBORD:** Elk veld is voorzien van een sensor die automatisch de verplaatsingen van al de stukken registreert.
3. **STUKSYMBOOL TOETSEN:** Worden gebruikt om opstellingen te controleren en Onderricht Modi te selecteren. Ook gebruikt voor de promotie van pionnen.
4. **SPELTOETSEN**
 - **NEW GAME:** Indrukken om voor een nieuwe partij in te stellen.
 - **TAKE BACK:** Indrukken om de laatst gedane individuele terug te nemen. U kunt twee individuele zetten terugnemen, of één zet voor elke kleur.
 - **LEVEL:** Indrukken om de Niveau Modus binnen te komen.
 - **NON-AUTO:** Indrukken om de Niet-automatische Modus binnen te komen, waarin u de zetten manueel invoert.
 - **SOUND:** Indrukken om de klank aan of uit te zetten.
 - **TEACH MODE:** Indrukken om de Onderricht Modus binnen te komen.
 - **HINT:** Ingedrukt houden om een suggestie voor een zet te krijgen.
 - **PLAY:** Indrukken om met de computer van kleur te verwisselen; indrukken terwijl de computer nadenkt om hem te dwingen een zet te doen.
 - **GO/STOP:** Indrukken om de computer aan en uit te zetten. De huidige opstelling blijft in het geheugen bewaard wanneer u de computer uitzet.
5. **ACL (Opnieuw instellen):** In de onderzijde van het apparaat. Wordt gebruikt om statische ontlading te neutraliseren nadat u nieuwe batterijen heeft ingezet.
6. **DISPLAY VENSTER:** Wordt gebruikt om zetten aan te geven, evenals informatie en schaakklokken. Ook gebruikt om schaakniveaus en Onderricht Modi te selecteren en om stukken te controleren.

INHOUDSTAFEL

EEN SNELLE START

TOETSEN EN KENMERKEN

INLEIDING

1. LATEN WE BEGINNEN!

- 1.1 Eerst, de batterijen inzetten
- 1.2 Klaar om te spelen? Hier volgt hoe u een zet doet!
- 1.3 Nu is de computer aan zet
- 1.4 Van gedachten veranderd? Neem uw zet terug!
- 1.5 Partij gedaan? Waarom niet nog een keer spelen!
- 1.6 Te gemakkelijk/moeilijk? Verander het niveau!

2. BIJKOMENDE

BASISKENMERKEN

- 2.1 Wie is aan zet? Kijk het na op de display!
- 2.2 Speciale schaakzetten
- 2.3 Zetten tegen de regels van het spel
- 2.4 Schaak, Mat en Remise
- 2.5 Om het zoeken van de computer te onderbreken

- 2.6 Om met de computer van kleur te verwisselen
 - 2.7 Heeft u hulp nodig? Vraag om een hint!
 - 2.8 Schaakklokken
 - 2.9 Ingebouwde openingen
 - 2.10 Automatisch uitschakelen
 - 2.11 Spelgeheugen
- #### 3. DE SPELNIVEAUS
- 3.1 Pretniveaus
 - 3.2 Bepaalde Diepte Niveaus
 - 3.3 Ontspannen niveaus

4. SPECIALE MODI OM TE ONTDEKKEN

- 4.1 De Controle Modus
- 4.2 De Non-Auto Modus
- 4.3 De Onderricht Modus

5. TECHNISCHE GEGEVENS

- 5.1 De ACL-functie
- 5.2 Verzorging en onderhoud
- 5.3 Technische gegevens

PROBLEMEN OPLOSSEN

INLEIDING

Wij heten u welkom in de wonderlijke wereld van het computerschaken! Of u nu pas begint te leren schaken of dit fantastische spel reeds hebt ontdekt, u gaat op zoveel verschillende manieren uit deze nieuwe schaakcomputer voordeel halen! Hij vormt een unieke combinatie van tegenstander en leermeester, en heeft overal en altijd zin om te spelen! Met de *Snelle Start* aan het begin van de gebruiksaanwijzing kunt u onmiddellijk met een schaakpartij beginnen, terwijl u meer details over de spelwerking vindt in Deel 1. Nadat u vertrouwd bent met de grondbeginselen, kunt u ook de rest van de gebruiksaanwijzing lezen—u ontdekt er al gauw een waaier van verschillende speciale kenmerken en spannende spelopties!

Tussen haakjes, uw computer kent en volgt alle gangbare schaakregels – en u kunt er zeker van zijn dat hij nooit vals speelt! Voor diegenen die nooit eerder geschaakt hebben is er tevens een kort overzicht van de spelregels die u op weg helpen. Voor meer gedetailleerde informatie kunt u steeds terecht in uw lokale bibliotheek, waar vast talrijke interessante schaakboeken te vinden zijn!

1. LATEN WE BEGINNEN!

1.1 Eerst, de batterijen inzetten

Uw schaakcomputer werkt op twee "AA" (Type AM3/R6) batterijen. Zet de batterijen in het batterijvak in de onderzijde van het apparaat, zoals getoond in de *Snelle Start*. Gebruik nieuwe alkaline batterijen voor een optimale gebruiksduur (tot 200 uur)!

SYMBOLEN EN DISPLAYS IN EEN OOGOPSLAG!

			KONING: Wit/Zwart
			KONINGIN: Wit/Zwart
			TOREN: Wit/Zwart
			LOPER: Wit/Zwart
			PAARD: Wit/Zwart
			PIONNEN: Wit/Zwart
			Witte/Zwarte Koning staat schaak
			Schaakmat (voor Wit/Zwart)
			De partij is geëindigd in een remise
			Klok die de Minuten/Seconden aangeeft: Vast dubbelpunt, met voorafgaande nul
			Klok die de Uren/Minuten aangeeft: Knipperend dubbelpunt, zonder voorafgaande nul
			Display bij het binnenkomen van de Onderricht Modus
			Zwart aan zet
			Speler aan zet

Schakel de computer aan door op **GO/STOP** te drukken. U hoort dan een pieptoon die aangeeft dat de computer voor een nieuwe partij is ingesteld, en u kunt beginnen. Indien de computer niet reageert (het is mogelijk dat de computer "bevriest" door statische ontlading), drukt u minstens een seconde lang met een papierclip of ander scherp voorwerp in het met **ACL** gemarkeerde gaatje in de onderzijde van het apparaat. Dit stelt de computer opnieuw in.

1.2 Klaar om te spelen? Hier volgt hoe u een zet doet!

Goed, nu is het tijd om een partij te beginnen! Het is zo gemakkelijk – u volgt gewoon deze stappen:

- a. Druk op **GO/STOP** om de computer aan te zetten, indien u dit nog niet deed.
- b. Druk op **NEW GAME** om uw computer voor een nieuwe schaakpartij in te stellen. Zet de schaakstukken op hun beginstelling, met de Witte stukken naar u toe, zoals aangegeven in de *Snelle Start*.

- c. Om een zet te doen drukt u zachtjes het schaakstuk dat u wilt verzetten op het bordveld tot u een pieptoon hoort – het sensorbord herkent onmiddellijk uw stuk, en geeft het veld dat u aandrukte op de display aan.
- d. Neem dat stuk en druk het zachtjes aan op het veld **waarnaar** u het wilt verzetten. U hoort nu een tweede pieptoon, waarmee de computer uw zet bevestigt. En zo heeft u uw eerste volledige zet van de partij gedaan! Vervolgens is de computer aan de beurt om een stuk voor Zwart te verzetten.

Aan het begin van een partij doet de computer zijn zetten vaak onmiddellijk doordat hij uit zijn geheugen speelt, waarin een “boek” van openingszetten is opgeslagen. Voor details hierover, zie Deel 2.9.

1.3 Nu is de computer aan zet

Wanneer de computer een zet doet, piept hij en geeft hij deze zet op de display aan met een knipperend **van** veld. Druk het aangegeven stuk aan op het knipperende **van** veld tot u een pieptoon hoort. Op de display knippert nu het veld **waarnaar** hij dat stuk wil verplaatsen. Druk datzelfde stuk zachtjes aan op het aangegeven **naar** veld om de zet van de computer af te maken. En dan bent u weer aan de beurt...

Gelieve erop te letten dat het volgende kan voorvallen **terwijl de computer nadenkt**:

- *Het kan zijn dat u de speltoetsen twee of drie seconden lang ingedrukt moet houden vooraleer de computer reageert.*
- *De klokdisplay kan soms enkele seconden overslaan, en de tijdsduur tussen opeenvolgende seconden kan ongelijk lijken. Dit heeft echter geen enkele invloed op uw partij.*

1.4 Van gedachten veranderd? Neem uw zet terug!

Wanneer u tegen deze computer schaakt staat niets “in steen gegrift” – u kunt op gelijk welk ogenblik van gedachten veranderen of besluiten om toch een andere zet te doen! U kunt twee individuele zetten terugnemen, of één zet per kleur.

Om de laatst gespeelde zet terug te nemen drukt u op **TAKE BACK**. De display geeft de terug te nemen zet aan, en het oorspronkelijke **naar** veld knippert. Druk het stuk aan op dat veld. U ziet nu het stuksymbool, kleursymbool en veld waar dat stuk **vandaan** kwam. Druk het stuk aan op het knipperende **van** veld om de terugname af te maken.

Indien de teruggenomen zet een slag was, herinnert de computer u eraan het geslagen stuk weer op het bord te zetten door het stuktype en de kleur aan te geven, samen met de positie ervan. Druk dat stuk aan op het aangegeven veld. Om nog een zet terug te nemen drukt u nogmaals op **TAKE BACK**. Om de partij verder te zetten kunt u uw volgende zet doen, of op **PLAY** drukken om de computer de volgende zet te laten doen.

1.5 Partij gedaan? Waarom niet nog een keer spelen!

Telkens u een partij beëindigt (of uw huidige partij opgeeft) is het gemakkelijk om opnieuw te beginnen! Druk op **NEW GAME** en de computer stelt opnieuw in voor een partij, met alle stukken terug in de begininstelling. Hetzelfde spelniveau blijft van kracht, maar u kunt het niveau veranderen indien gewenst zoals beschreven in Deel 3.

BELANGRIJK: *Het drukken op de **NEW GAME** toets wist de huidige partij uit het geheugen – wees voorzichtig niet per ongeluk op deze toets te drukken!*

1.6 Te gemakkelijk/moeilijk? Verander het niveau!

Uw computer biedt 64 verschillende behendighedsniveaus, die elk met één van de 64 bordvelden overeenkomen - dit maakt het selecteren van niveaus zo gemakkelijk! Samen met de ingebouwde Onderricht Modi heeft u dus keuze uit 768 gecombineerde niveau-instellingen!

Voor volledige details betreffende alle spelniveaus en instructies over de selectie van niveaus, zie Deel 3.

2. BIJKOMENDE BASISKENMERKEN

2.1 Wie is aan zet? Kijk het na op de display!

U kunt steeds in een oogopslag controleren of de computer nu nadenkt en welke kleur aan zet is! Telkens als het uw beurt is om te zetten verschijnt “PM” op de display, terwijl “S” op het scherm aangegeven staat als Zwart aan zet is.

Dit is natuurlijk logisch voor een “gewone” partij waarin u Wit speelt en de computer Zwart, maar om u in bepaalde speciale situaties te helpen vermelden we nog even het volgende:

- *Wanneer u met de computer van kleur verwisselt, zodat u Zwart speelt en de computer Wit: de display geeft zowel “PM” als “S” aan als het uw beurt is om een zet te doen voor Zwart, terwijl geen van beiden aangegeven worden als de computer aan zet is voor Wit.*
- *Wanneer de Non-Auto Modus ingesteld is, geeft de display zowel “PM” en “S” aan als Zwart aan zet is, en enkel “PM” als Wit aan de beurt is.*

Voor informatie over het verwisselen van kleur, zie Deel 2.6; Voor details over de Non-Auto Modus, zie Deel 4.2.

2.2 Speciale schaakzetten

Het slaan: Om te slaan moet u het stuk dat u wilt verzetten zachtjes aandrukken, het geslagen stuk wegnemen en uw stuk op het veld van het geslagen stuk aandrukken.

En passant: Bij het en passant slaan herinnert de computer u eraan dat de geslagen pion moet weggenomen worden, door het veld van de pion knipperend op de display aan te geven. Druk de geslagen pion aan vooraleer u hem van het bord wegneemt.

Rokade: De computer herkent automatisch een rokade

nadat de Koning verzet is. Nadat u de Koning op zijn **van** en **naar** velden heeft aangedrukt, verschijnt de zet van de Toren met een knipperend **van** veld op de display. Nadat u op dat veld hebt aangedrukt, knippert op de display het veld **waarnaar** de Toren moet verzet worden. Druk aan op het **naar** veld van de Toren om de zet af te maken.

Promotie van een pion: Wanneer u een pion promoveert, drukt u zoals gewoonlijk eerst uw pion aan op het **van** veld. De computer geeft het **van** veld knipperend aan op de display, samen met het symbool voor de Koningin en de klokdisplay. U heeft nu twee keuzemogelijkheden: (a) *Om tot Koningin te promoveren* maakt u gewoon de zet af door uw pion op het **naar** veld aan te drukken. De promotie gebeurt automatisch. (b) *Om een minor promotie tot Paard, Loper of Toren te doen,* drukt u op de **STUKSYMBOOL TOETS** van het gewenste promotiestuk (♘, ♙, of ♚). Als dat symbool op de display aangegeven wordt, drukt u uw pion aan op het **naar** veld om de zet af te maken. Vergeet niet dat u bij promoties altijd uw stuk op het bord moet verwisselen! **Wanneer de computer een pion promoveert,** staat zijn zet zoals gewoonlijk eerst op de display aangegeven met een knipperend **van** veld. Druk aan op het **van** veld, en u ziet het symbool van het gepromoveerde stuk van de computer, samen met het knipperende **naar** veld. Druk gewoon aan op het **naar** veld, verwissel het stuk van de computer op het bord, en zet het spel verder!

2.3 Zetten tegen de regels van het spel

Uw computer aanvaardt nooit zetten tegen de regels **van** het spel! Indien u er toch één probeert te doen, hoort u een pieptoon en geeft de display afwisselend het **van** veld en de tijd aan. U kunt dat stuk op een ander veld zetten, of terug op zijn oorspronkelijke **van** veld zetten en een ander stuk verzetten.

U hoort ook een fouttoon wanneer u een zet van de computer verkeerd uitvoert. Dit betekent dat u het verkeerde stuk verzet, of dat u het stuk van de computer op het verkeerde veld zet. Kijk het na op de display en doe de zet opnieuw.

Wanneer u besluit een zet toch maar niet te doen nadat u een stuk reeds aandrukte en het **van** veld op de display aangegeven ziet, drukt u gewoon nogmaals op datzelfde veld om te annuleren. U kunt dan een andere zet doen. Indien u van gedachten veranderd nadat de zet helemaal ingevoerd was, kunt u hem terugnemen als beschreven in Deel 1.4.

Opgelet: Wees voorzichtig wanneer u met de klank op Uit speelt - dan u hoort de fouttonen niet!

2.4 Schaak, Mat en Remise

Schaak: Wanneer een Koning schaak staat geeft de computer eerst de zet zoals gewoonlijk aan. Nadat de zet gedaan is, wisselt de display af tussen de tijd en ♖:~ (wanneer Wit schaak staat) of ♜:~ (als Zwart schaak staat).

Schaakmat: Wanneer een partij in schaakmat eindigt knippert ♖~ (als Wit gewonnen heeft) op de display, of

♜~ (als Zwart gewonnen heeft).

Remise: De computer herkent remises door pat en onmiddellijke drievoudige herhaling. Nadat een remise is voorgekomen knippert ♖~ op de display, samen met de zet die tot remise heeft geleid.

2.5 Om het zoeken van de computer te onderbreken

Vindt u dat de computer te lang nadenkt? Geen probleem – u kunt hem op gelijk welk ogenblik onderbreken! Druk terwijl de computer nadenkt gewoon op **PLAY**, om hem te laten ophouden en onmiddellijk de zet te doen over dewelke hij op dat moment nadacht.

Dit kenmerk komt goed van pas voor de ongeduldige spelers — vooral bij de Bepaalde Diepte Niveaus, waarin de computer soms een uur of langer kan nadenken eer hij een zet doet.

2.6 Om met de computer van kleur te verwisselen

Om met de computer van kleur te verwisselen drukt u op **PLAY** wanneer u aan de beurt bent - de computer doet dan de volgende zet voor uw kleur. U kunt zo vaak van kleur verwisselen als u wenst!

Wilt u dat de computer in het begin van een partij de eerste zet voor Wit doet? Druk op **NEW GAME** om de computer opnieuw in te stellen, en druk daarna op **PLAY**!

Wilt u de computer tegen zichzelf zien schaken? Druk na elke zet op **PLAY** — en kijk hoe de computer zet na zet beide kleuren op het bord speelt. Dit is een uitstekende manier om zijn strategieën te bestuderen en tegelijk uw eigen spel te verbeteren!

Wanneer u met de computer van kleur verwisselt, zodat u Zwart en de computer Wit speelt, wordt de "kleur aan zet" als volgt op de display aangegeven: Zowel "PM" als "S" worden aangegeven als het uw beurt is om een zet voor Zwart te doen, terwijl geen van beiden worden aangegeven als het de beurt aan de computer is om een zet voor Wit te doen.

2.7 Heeft u hulp nodig? Vraag om een hint!

Het is gemakkelijk om hulp aan de computer te vragen telkens wanneer u er nodig heeft. Tijdens uw beurt houdt u gewoon **HINT** ingedrukt, en de computer laat u zijn zetsuggestie zien op de display!

*Let wel dat u bij het herhaaldelijk ingedrukt houden van **HINT** in bepaalde bordstellingen meer dan één hint gaat krijgen. Het kan enkele seconden duren vooraleer de computer de hint aangeeft, vooral bij een ingewikkelde bordstelling.*

2.8 Schaakklokken

Uw computer is voorzien van een ingebouwde schaakklok die de tijd bijhoudt, en aan de hand van een vier-cijfer display de totale voorbij tijd van de kleur aan zet (computer of speler) aangeeft terwijl deze kleur nadenkt. Hier volgt een gemakkelijke methode om in een oogopslag de verschillende tijdsdisplays te onderscheiden:

- Voor het eerste uur geeft de display **MM:SS** (Minuten:Seconden) aan, met een **vaste** dubbelpunt tussenin en een **voorafgaande nul**.
- Indien de totale voorbije tijd meer is dan een uur, ziet u **UU:MM** (Uren:Minuten) aangegeven, met een knipperende dubbelpunt tussenin en zonder **voorafgaande nul**.

Gelieve ook de volgende punten te noteren in verband met de schaakklokken:

- De schaakklokken zullen in bepaalde situaties stoppen, zoals bij het terugnemen van zetten of terwijl u het niveau verandert of controleert. In deze gevallen blijft de tijd in het geheugen bewaard, en begint de klok terug te lopen zodra het spel wordt verder gezet.
- Het kan gebeuren dat de computer terwijl hij nadenkt enkele seconden overslaat, of dat de tijdsduur tussen opeenvolgende seconden ongelijk lijkt. Dit heeft geen enkele invloed op uw spel.

2.9 Ingebouwde openingen

In het begin van een partij doet de computer in vele niveaus vaak zijn zetten onmiddellijk. Dit komt doordat hij uit het geheugen speelt en gebruik maakt van zijn ingebouwde "boek" van openingszetten, waarin bijna alle belangrijke openingen zijn opgeslagen. Als de huidige bordstelling in zijn boek staat, speelt de computer er automatisch een respons op zonder dat hij nog over zijn zet hoeft na te denken!

2.10 Automatisch uitschakelen

Wanneer het uw beurt is en u drukt gedurende 20 minuten op geen enkele toets, schakelt de computer automatisch uit om de batterijen te besparen. Om uw partij verder te zetten schakelt u het apparaat weer aan door op **GO/STOP** te drukken. Let wel dat de computer niet uitschakelt terwijl hij zelf nadenkt.

2.11 Spelgeheugen

Indien u uw partij om één of andere reden wilt stopzetten, kunt u dit doen door op **GO/STOP** te drukken. Het spel wordt dan onderbroken, terwijl de computer uw bordstelling (met nieuwe alkaline batterijen) tot twee jaar lang in het geheugen opslaat. Als u de computer terug aanzet, kunt u gewoon de partij weer opnemen waar u gebleven was!

3. DE SPELNIVEAUS

Met een ruime keuze uit 768 niveaus (de Onderricht Modi ingegrepen), krijgt u van deze computer zeker en vast de kans om te leren en te groeien! Wanneer u een niveau instelt moet er rekening mee houden dat de computer sterker wordt en beter speelt naarmate hij meer tijd krijgt om na te denken - net zoals een echte tegenspeler!

Gelieve te verwijzen naar "**EEN SNELLE EN GEMAKKELIJKE GIDS VOOR HET SELECTEREN VAN NIVEAUS!**" voor een overzicht van alle niveaus.

Zoals aangegeven in de Niveauselectie Tabel, komt elk spelniveau overeen met één van de 64 bordvelden. De niveaus zijn onderverdeeld in drie verschillende groepen: **Pretniveaus** (Velden A1-B8), **Bepaalde Diepte Niveaus** (Velden C1-D8), en **Ontspannen Niveaus** (Velden E1-H8). Hoe hoger het niveau, hoe dieper de computer nadenkt en hoe uitdagender hij wordt als tegenstander. Het hoogste niveau in elk van de groepen levert de beste zetten op waartoe de computer in staat is binnen de beperkingen van dat bepaalde niveau. Experimenteer hier wat mee - begin met de lagere niveaus, en klim geleidelijk op naar hogere niveaus naarmate uw behendigheid groter wordt!

Let wel dat uw computer op sommige hoge niveaus langdurig kan zoeken. Als u de computer wilt dwingen om een zet te doen, kunt u op gelijk welk ogenblik op **PLAY** drukken.

Druk op **LEVEL** om de Niveau Modus binnen te komen. Het huidige niveau wordt aangegeven, en de display vertoont afwisselend het Niveauveld en de Naam van het niveau. Bij wijze van voorbeeld wordt het Niveau A4 (Pretniveau 4) op de display aangegeven als L:A4 en F: 4. Om het niveau te veranderen drukt u gewoon op een bordveld (met de Niveauselectie Tabel als gids), en dat niveau wordt op de display aangegeven. Druk opnieuw op **LEVEL** om de Niveau Modus te verlaten, met uw pas gekozen spelniveau ingesteld.

Andere belangrijke punten in verband met de niveaus zijn:

- Wanneer u op **LEVEL** drukt om het niveau te controleren zonder het te veranderen, drukt u daarna nogmaals op **LEVEL** om de modus te verlaten en hetzelfde niveau te behouden.
- U kunt de **LEVEL** toets ook gebruiken om het spelniveau te controleren terwijl de computer nadenkt, maar het niveau kan alleen veranderd worden wanneer u zelf aan zet bent.
- Het indrukken van **NEW GAME** stelt de computer in voor een nieuwe partij met het huidige spelniveau.

3.1 Pretniveaus (Velden A1-B8)

NIVEAU VELD	AFWISSELENDE DISPLAY	NIVEAU VELD	AFWISSELENDE DISPLAY
A1.....	L:A1 / F: 1	B1.....	L:B1 / F: 9
A2.....	L:A2 / F: 2	B2.....	L:B2 / F: 10
A3.....	L:A3 / F: 3	B3.....	L:B3 / F: 11
A4.....	L:A4 / F: 4	B4.....	L:B4 / F: 12
A5.....	L:A5 / F: 5	B5.....	L:B5 / F: 13
A6.....	L:A6 / F: 6	B6.....	L:B6 / F: 14
A7.....	L:A7 / F: 7	B7.....	L:B7 / F: 15
A8.....	L:A8 / F: 8	B8.....	L:B8 / F: 16

Bent u een beginnend of onervaren speler? Dan zijn de Pretniveaus er speciaal voor u – zij geven u zelfs de kans om van de computer te winnen! Hier doet de computer immers geen onuitputtelijke zoektocht naar de best mogelijke zet, zoals u normaal van hem kunt verwachten. Daarentegen laat hij de scores terzijde en maakt hij gebruik van een sterke randomizer die zijn spel opzettelijk verzwaakt,

EEN SNELLE EN GEMAKKELIJKE GIDS VOOR HET SELECTEREN VAN NIVEAUS!

1.  Druk op LEVEL om de Niveau Modus binnen te komen.

2. Kies vervolgens uw niveau met behulp van de tabel rechts. Zoek gewoon uw niveauveld, en druk aan op dat veld om dat niveau te kiezen en het op de display te zien.

Voorbeeld: Om Niveau G2 (met een gemiddelde responstijd van 25 seconden per zet voor de computer) te selecteren drukt u aan op Veld G2. De display geeft afwisselend L:G2 en 00:25 aan.

L:G2

00:25

3.  Druk daarna opnieuw op LEVEL om de Niveau Modus te verlaten. U kunt nu een partij in het pas gekozen niveau spelen!

Pret-Niveau 8 Fu 8	Pret-Niveau 16 Fu 16	3+ halfzetten zoekdiepte Fd 8	6 halfzetten zoekdiepte Fd 16	8 sec. per zet 00:08	16 sec. per zet 00:16	55 sec. per zet 00:55	15 min. per zet 15:00
A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
Pret-Niveau 7 Fu 7	Pret-Niveau 15 Fu 15	3 halfzetten zoekdiepte Fd 7	5++ halfzetten zoekdiepte Fd 15	7 sec. per zet 00:07	15 sec. per zet 00:15	50 sec. per zet 00:50	10 min. per zet 10:00
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
Pret-Niveau 6 Fu 6	Pret-Niveau 14 Fu 14	2++ halfzetten zoekdiepte Fd 6	5+ halfzetten zoekdiepte Fd 14	6 sec. per zet 00:06	14 sec. per zet 00:14	45 sec. per zet 00:45	6 min. per zet 06:00
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
Pret-Niveau 5 Fu 5	Pret-Niveau 13 Fu 13	2+ halfzetten zoekdiepte Fd 5	5 halfzetten zoekdiepte Fd 13	5 sec. per zet 00:05	13 sec. per zet 00:13	40 sec. per zet 00:40	5 min. per zet 05:00
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
Pret-Niveau 4 Fu 4	Pret-Niveau 12 Fu 12	2 halfzetten zoekdiepte Fd 4	4++ halfzetten zoekdiepte Fd 12	4 sec. per zet 00:04	12 sec. per zet 00:12	35 sec. per zet 00:35	4 min. per zet 04:00
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
Pret-Niveau 3 Fu 3	Pret-Niveau 11 Fu 11	1++ halfzet zoekdiepte Fd 3	4+ halfzetten zoekdiepte Fd 11	3 sec. per zet 00:03	11 sec. per zet 00:11	30 sec. per zet 00:30	3 min. per zet 03:00
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
Pret-Niveau 2 Fu 2	Pret-Niveau 10 Fu 10	1+ halfzet zoekdiepte Fd 2	4 halfzetten zoekdiepte Fd 10	2 sec. per zet 00:02	10 sec. per zet 00:10	25 sec. per zet 00:25	2 min. per zet 02:00
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
Pret-Niveau 1 Fu 1	Pret-Niveau 9 Fu 9	1 halfzet zoekdiepte Fd 1	3+ halfzetten zoekdiepte Fd 9	1 sec. per zet 00:01	9 sec. per zet 00:09	20 sec. per zet 00:20	1 min. per zet 01:00
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

PRETNIVEAUS

BEPAALE DIEPTE NIVEAUS

ONTSPANNEN NIVEAUS

Verwijs naar Deel 3 voor meer details.

waardoor hij af en toe zetten doet die niet noodzakelijk de beste zijn die hij kan vinden. Door deze variabiliteit maakt de computer wel eens diepmenselijke beoordelingsfouten. Win van uw computer door uit zijn fouten munt te slaan, en u gaat al gauw ontdekken dat u op dezelfde manier ook partijen tegen vrienden kunt winnen! Doordat de Pret-niveaus gemakkelijk beginnen en geleidelijk sterker worden, bieden zij u de kans uw spelbehendigheid al spelende te vergroten.

3.2 Bepaalde Diepte Niveaus (Velden C1-D8)

NIVEAU VELD	ZOEK DIEPTE	AFWISSELENDE DISPLAY
C1	1 halfzet	L:c 1 / Fd 1
C2	1 halfzet+	L:c 2 / Fd 2
C3	1 halfzet++	L:c 3 / Fd 3
C4	2 halfzetten	L:c 4 / Fd 4
C5	2 halfzetten+	L:c 5 / Fd 5
C6	2 halfzetten++	L:c 6 / Fd 6
C7	3 halfzetten	L:c 7 / Fd 7
C8	3 halfzetten+	L:c 8 / Fd 8

D1	3 halfzetten++ ...	L:d 1 / Fd 9
D2	4 halfzetten	L:d 2 / Fd 10
D3	4 halfzetten+	L:d 3 / Fd 11
D4	4 halfzetten++ ...	L:d 4 / Fd 12
D5	5 halfzetten	L:d 5 / Fd 13
D6	5 halfzetten+	L:d 6 / Fd 14
D7	5 halfzetten++ ...	L:d 7 / Fd 15
D8	6 halfzetten	L:d 8 / Fd 16

In de Bepaalde Diepte Niveaus wordt de zoekdiepte van de computer beperkt tot een beperkt aantal zetten, of halfzetten. Een "halfzet" is een individuele zet of een zet voor één kleur. Op Niveau C1, bijvoorbeeld, is de zoekdiepte van de computer beperkt tot één halfzet, wat betekent dat hij slechts één individuele zet vooruit kijkt. Hierdoor gebeurt het soms dat hij in dit niveau een mat in één overziet. Dit brengt een zwakker spel met zich mee, zodat beginnende spelers meer kansen krijgen om van de computer te winnen! Gebruik deze niveaus om uw behendigheid te scherpen – telkens u in één niveau van de computer gewonnen heeft gaat u naar een hoger niveau!

De niveaus waaraan een plusteken (+ en ++) is toegevoegd wijzen op kleine toenames in de zoekdiepte. In deze niveaus zoekt de computer het bepaald aantal halfzetten vooruit, plus *enkele extra zetten (+)* of *enkele geselecteerde extra zetten meer (++)*.

*Noteer dat de computer in sommige van de Bepaalde Diepte Niveaus langdurig over zijn zetten kan nadenken. Vanaf Niveau C6 is het bijvoorbeeld niet ongevoen dat de computer een uur of langer blijft denken. Weet dat dit in deze niveaus volstrekt normaal is! Om het zoeken van de computer te onderbreken en hem te dwingen zijn zet te doen, drukt u gewoon op **PLAY**.*

3.3 Ontspannen Niveaus (Velden E1-H8)

NIVEAU	VELD	TIJD PER ZET	AFWISSELENDE DISPLAY
E1		1 seconde	L:E 1 / 00:01
E2		2 seconden	L:E 2 / 00:02
E3		3 seconden	L:E 3 / 00:03
E4		4 seconden	L:E 4 / 00:04
E5		5 seconden	L:E 5 / 00:05
E6		6 seconden	L:E 6 / 00:06
E7		7 seconden	L:E 7 / 00:07
E8		8 seconden	L:E 8 / 00:08

F1		9 seconden	L:F 1 / 00:09
F2		10 seconden	L:F 2 / 00:10
F3		11 seconden	L:F 3 / 00:11
F4		12 seconden	L:F 4 / 00:12
F5		13 seconden	L:F 5 / 00:13
F6		14 seconden	L:F 6 / 00:14
F7		15 seconden	L:F 7 / 00:15
F8		16 seconden	L:F 8 / 00:16

G1		20 seconden	L:G 1 / 00:20
G2		25 seconden	L:G 2 / 00:25
G3		30 seconden	L:G 3 / 00:30
G4		35 seconden	L:G 4 / 00:35
G5		40 seconden	L:G 5 / 00:40
G6		45 seconden	L:G 6 / 00:45
G7		50 seconden	L:G 7 / 00:50
G8		55 seconden	L:G 8 / 00:55

H1		1 minuut	L:H 1 / 01:00
H2		2 minuten	L:H 2 / 02:00
H3		3 minuten	L:H 3 / 03:00
H4		4 minuten	L:H 4 / 04:00
H5		5 minuten	L:H 5 / 05:00
H6		6 minuten	L:H 6 / 06:00
H7		10 minuten	L:H 7 / 10:00
H8		15 minuten	L:H 8 / 15:00

In de Ontspannen Niveaus heeft u zelf de sterkte van de computer in de hand, door de tijd te bepalen die hij krijgt om over zijn zetten na te denken. Wanneer u één van deze niveaus kiest, stelt u dus de responstijd in die de computer voor elke zet krijgt. Hoe hoger het niveau, hoe sterker de computer wordt – hij speelt beter naarmate u hem meer tijd geeft!

HET IS GEMAKKELIJK OM DE STUKKEN TE CONTROLEREN!

- 
1. Druk op **NEW GAME** en stel de stukken op in de beginstand.
- 
2. Druk op **TOREN**.
Display: De Witte Toren op Veld A1.
- 
3. Druk opnieuw op **TOREN**.
Display: De Witte Toren op Veld H1.
- 
4. Druk opnieuw op **TOREN**.
Display: De Zwarte Toren op Veld A8.
- 
5. Druk opnieuw op **TOREN**.
Display: De Zwarte Toren op Veld H8.
- 
6. Druk opnieuw op **TOREN**. Display: Geen Torens meer. Herhaal voor andere stukken indien nodig! Doe uw volgende zet om verder te spelen.

Zie Deel 4.1 voor meer details.

Let wel dat de computer tijdens de opening- en eindpartij sneller speelt.

4. SPECIALE MODI OM TE ONTDEKKEN

4.1 De Controle Modus

Lees “**HET IS GEMAKKELIJK OM DE STUKKEN TE CONTROLEREN**” voor een stap voor stap voorbeeld van het gebruik van de Controle Modus.

Indien uw schaakstukken omgevallen zijn of u vermoedt dat de bordstelling verkeerd is, kan de computer de plaatsing van alle stukken voor u controleren!

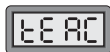
Druk, terwijl u aan zet bent, op een van de **STUKSYMBOOL TOETSEN**. De computer geeft het symbool voor dat stuk op de display aan, samen met de veldpositie van het eerste stuk van dat type. Druk herhaaldelijk op diezelfde **STUKSYMBOOL TOETS** om de plaatsing van alle stukken van dat type te controleren. Alle Witte stukken (.) worden eerst getoond, en daarna alle Zwarte stukken (ˆ). Wanneer er geen stukken van dat type meer overblijven laat de computer twee pieptonen horen en geeft de display twee strepen aan (bvb. .bˆˆ als er geen Lopers meer op het bord staan). Daarna keert hij terug naar de laatste speldisplay.

Om andere stukken te controleren herhaalt u dezelfde stappen met andere **STUKSYMBOOL TOETSEN**. Wanneer u klaar bent doet u gewoon uw volgende zet.

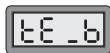
Noteer dat uw computer de Controle Modus automatisch verlaat als u gedurende ongeveer drie seconden geen enkel toets indrukt.

HOE U EEN ONDERRICHT MODUS PARTIJ Kiest!

Hier zullen wij de Lopers en Torens nader bestuderen. *Onthoud dat Pionnen en Koningen altijd op het bord staan.*



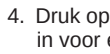
1. Druk op **TEACH MODE**.



2. Druk op de **LOPER**. De Lopers worden toegevoegd. Op het bord staan Pionnen, Koningen, Lopers.



3. Druk op de **TOREN**. De Torens worden toegevoegd. Op het bord staan Pionnen, Koningen, Lopers, Torens.



4. Druk opnieuw op **TEACH MODE**. De computer stelt in voor een nieuwe partij, met enkel Pionnen, Koningen, Lopers en Torens op het bord – vergeet niet alleen deze stukken op te stellen!

Voor meer details, zie Deel 4.3.

4.2 De Non-Auto Modus

Normaal gezien reageert de computer automatisch met een tegenzet telkens wanneer u een zet heeft gedaan. Indien u echter op **NON AUTO** drukt komt u de Non-Auto Modus binnen, en kunt u een aantal zetten één voor één invoeren zonder dat de computer mag reageren! Dit speciale kenmerk kan op verschillende manieren gebruikt worden:

- *Speel door meesterschaakpartijen. Druk op **PLAY** om te zien wat de computer in een of andere bordstelling zou doen!*
- *Bestudeer openingslijnen uit het boek door ze manueel in te voeren.*
- *Herspeel tot op een bordstelling van uw keuze om ze nader te bestuderen.*
- *Schaak tegen een vriend, met de computer als scheidsrechter. Hij gaat uw partij overzien, controleren of alle zetten wel degelijk volgens de spelregels gedaan worden, en tegelijk de tijd voor beide kleuren bijhouden! Als u hulp wenst voor uw volgende zet, drukt u op **PLAY** om de computer uw volgende zet te laten doen. De Non-Auto Modus blijft van kracht nadat de computer een zet heeft gedaan, en u kunt uw partij verder zetten!*

Om op gelijk welk ogenblik de Non-Auto Modus te verlaten en naar het normale spel terug te keren, drukt u opnieuw op **NON AUTO**. U hoort dan een dubbele pieptoon die bevestigt dat u deze modus heeft verlaten. Noteer dat de Non-Auto Modus ook automatisch uitgeschakeld wordt als u op **NEW GAME** drukt.

Opmerking: In de Non-Auto Modus wordt de "kleur aan zet" als volgt op de display aangegeven: Zowel "PM" als "S" worden op de display vertoond wanneer Zwart aan de beurt is, terwijl enkel "PM" wordt aangegeven als Wit aan zet is.

OVERZICHT VAN DE ONDERRICHT MODI

Voor het bestuderen van...	Druk op	Display
Pionnen+Koningen		1E_P
Pionnen+Koningen+Paarden		1E_n
Pionnen+Koningen+Lopers		1E_b
Pionnen+Koningen+Torens		1E_r
Pionnen+Koningen+Koninginnen		1E_9
Pionnen+Koningen+Paarden+Lopers	+	1E_nb
Pionnen+Koningen+Paarden+Torens	+	1E_nr
Pionnen+Koningen+Paarden+Koninginnen	+	1E_n9
Pionnen+Koningen+Lopers+Torens	+	1E_br
Pionnen+Koningen+Lopers+Koninginnen	+	1E_b9
Pionnen+Koningen+Torens+Koninginnen	+	1E_r9

4.3 De Onderricht Modus

Verwijs naar "**OVERZICHT VAN DE ONDERRICHT MODI**" voor een overzicht van de 11 Onderricht Modi. Lees bovendien "**HOE U EEN ONDERRICHT MODUS PARTIJ Kiest!**" voor een geïllustreerd voorbeeld!

Uw computer biedt 11 verschillende Onderricht Modi, die u toestaan basiszetten te bestuderen en de tactieken van individuele schaakstukken één voor één onder de knie te krijgen! Voor elke Onderricht Modus partij zijn de enige stukken op het bord de Pionnen, en Koningen, plus uw keuze van één of twee stuksoorten. Zo krijgen beginners de mogelijkheid zich telkens op slechts één of twee stukken te concentreren, zonder door andere stukken op het bord afgeleid te worden! Gevorderde spelers kunnen de Onderricht Modi gebruiken om met uitgekozen combinaties te oefenen.

Wanneer u aan zet bent, kunt u gelijk wanneer de volgende stappen doen om één van de Onderricht Modi te kiezen:

- Druk op **TEACH MODE**. De display geeft 1E AC aan.
- Druk op één of twee **STUKSYMBOOL TOETSEN**, afhankelijk van het stuk/de stukken die u wilt bestuderen. Daarop geeft de display het gekozen stuk

of de gekozen stukken aan. Het Overzicht van de Onderricht Modi in dit deel toont u alle mogelijke stukkencombinaties, samen met de toetsen die u moet indrukken om ze te kiezen.

- c. Nadat u uw stuk(ken) heeft gekozen, drukt u opnieuw op **TEACH MODE**. De computer stelt zich in voor een nieuwe partij met enkel de gekozen stukken. Vergeet niet alleen deze stukken op het bord te zetten!

Gelieve ook het volgende te noteren in verband met de Onderricht Modi:

- Indien u meer dan twee **STUKSYMBOOL TOETSEN** indrukt, kiest u enkel de laatste twee bij het opnieuw indrukken van **TEACH MODE** om een partij te beginnen.
- Indien in stap (b) van hierboven geen enkele **STUKSYMBOOL TOETS** ingedrukt wordt, verlaat u de Onderricht Modus bij het opnieuw indrukken van **TEACH MODE**, en keert u naar uw vorige partij terug.
- Om de Onderricht Modus te verlaten en terug te keren naar een standaard partij met 32 stukken, kunt u gelijk wanneer op **NEW GAME** drukken.

5. TECHNISCHE GEGEVENS

5.1 De ACL-functie

Computers kunnen soms “bevrozen” als gevolg van statische ontlading of andere elektrische storingen. Indien dit voorvalt kunt u met een speld of ander scherp voorwerp gedurende tenminste één seconde drukken in het met **ACL** gemarkeerde gaatje in de onderkant van het apparaat. Dit stelt de computer opnieuw in.

5.2 Verzorging en Onderhoud

Uw schaakcomputer is een precisie elektronisch apparaat en mag niet ruw behandeld of aan extreme temperaturen of vochtigheid blootgesteld worden. Verwijder de batterijen vooraleer u het apparaat reinigt, en gebruik daarbij nooit chemische schoonmaakproducten of vloeistoffen, daar zij het plastic kunnen beschadigen.

Zwakke batterijen moeten onmiddellijk vervangen worden, omdat zij kunnen gaan lekken en de computer beschadigen. Gelieve ook het volgende te noteren in verband met het gebruik van batterijen: **Gebruik uitsluitend alkaline of zink/carbon batterijen. Meng geen verschillende soorten of oude en nieuwe batterijen. Laad geen batterijen op die niet voor heropladen bestemd zijn. Gebruik uitsluitend de aanbevolen of gelijkaardige batterijen. Let bij het inzetten van batterijen altijd op de juiste polariteit. Verwijder oude batterijen onmiddellijk uit het apparaat. De voedingspunten mogen niet kortgesloten worden.**

5.3 Technische gegevens

Toetsen:	15
LCD-display:	Scherk 18 x 9 mm
Klank:	Piezo-elektrische zoemer
Batterijen:	2 “AA” (AM3/R6) celbatterijen Levensduur van de — — —
Batterijen:	200 uur (nieuwe alkaline)
Afmetingen:	239 x 239 x 20 mm

Gelieve deze informatie bij te houden als referentie.

Saitek behoudt zich in het belang van de vooruitgang het recht voor om technische veranderingen aan te brengen zonder berichtgeving vooraf.

PROBLEMEN OPLOSSEN		
PROBLEMEN	MOGELIJKE OORZAKEN	WAT U MOET DOEN
De computer reageert niet, of "bevriest" tijdens een partij.	• De batterijen zijn verkeerd ingezet. • De batterijen zijn oud of zwak. • Statische ontlading of een elektrische storing is de oorzaak van het "bevriezen".	• Zet batterijen in zoals beschreven in de <i>Snelle Start</i>. • Vervang de batterijen. • Druk in het met ACL gemarkeerd gaatje zoals beschreven in Deel 1.1.
De display is donker.	• De batterijen zijn zwak.	• Vervang de batterijen.
De computer doet geen zet.	• De Non-Auto Modus is ingesteld. • U bevindt zich in een niveau waarin de computer langdurig nadenkt.	• De computer reageert enkel automatisch wanneer de Non-Auto Modus op uit staat (zie Deel 4.2). • Controleer het niveau (zie Deel 3). Om het zoeken van de computer te onderbreken, druk op PLAY.
De computer aanvaardt uw zet niet.	• Bent u aan zet? Staat uw Koning schaak? Gaat uw volgende zet uw Koning schaakzetten? Heeft u uw Toren eerst verzet bij een rokade? Wilt u een stuk naar een illegaal veld verzetten? • De computer denkt na. • U heeft de laatste zet van de computer onjuist uitgevoerd (op het verkeerde van of naar veld gedrukt).	• Zorg ervoor dat u de spelregels kent. Gebruik TAKE BACK om de laatste zet opnieuw te doen. • Druk op PLAY de computer te onderbreken. • Controleer de zet op de display. Druk op het juiste veld om de zet van de computer af te maken.
De computer lijkt zetten tegen de regels van het spel of irrationele zetten te doen.	• De computer heeft een speciale zet gedaan (en passant, rokade, promotie van een pion). • Uw bordstelling is niet juist. • Uw bevindt zich in een Pretniveau, waarin de computer opzettelijk zwakker speelt.	• Kijk de spelregels na. Gebruik TAKE BACK om de laatste zet opnieuw te doen. • Controleer de bordstelling (zie Deel 4.1). • Controleer het niveau (zie Deel 3).
De computer is stil.	• De SOUND toets werd ingedrukt om de klank uit te zetten.	• Druk opnieuw op SOUND om de klank terug aan te zetten.
De klok verschijnt op de display terwijl u stukken controleert.	• De computer verlaat de Controle Modus als u gedurende ongeveer 3 seconden geen enkele toets ingedrukt.	• Controleer nogmaals door op één van de STUKSYMBOOL TOETSEN te drukken.
De display slaat seconden over of de tijdsduur tussen de seconden lijkt ongelijk.	• Dit kan soms voorvallen <i>terwijl de computer nadenkt</i>.	• Dit heeft geen enkele invloed op uw spel.
De computer reageert niet wanneer u een toets indrukt.	• Dit kan soms voorvallen <i>terwijl de computer nadenkt</i>.	• Houd de toets gedurende 2 of 3 seconden ingedrukt, tot de computer reageert.
De computer schakelt vanzelf uit terwijl u over een zet nadenkt.	• Als u gedurende 20 minuten geen zet doet of geen enkele toets indrukt, schakelt de computer vanzelf uit om energie te besparen.	• Uw partij blijft in het geheugen bewaard. Druk op GO/STOP om ze te hervatten.

www.saitek.com

©2003 Saitek Ltd. Made and printed in China
All trademarks are the property of their respective owners.
XXXXXX XXX P/N XXXXXX-XXXXX 0303