



Travel Chess

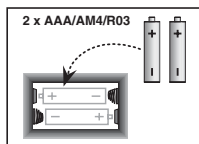
Instructions
Bedienungsanleitung
Mode d'emploi
Instrucciones de Funcionamiento
Istruzioni d'uso
Handleiding

Endorsed by
 World Champion

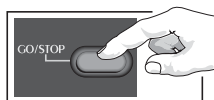
EEN SNELLE START

Om onmiddellijk een schaakpartij te spelen zonder eerst de hele handleiding te lezen, dient u gewoon deze Snelle Start procedure te volgen!

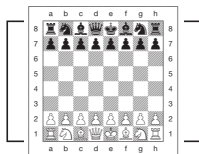
- 1** Open het batterijvak aan de achterkant van de computer door het tapje naar te drukken. Zet 2 "AAA" (type AM4/R03) batterijen in de computer, op de juiste polariteit lettend. Plaats het deksel van het batterijvak terug. (Details in Sectie 1.1)



- 2** Druk op **GO/STOP** om de computer aan te schakelen. Als de computer niet reageert, moet u met een papier-clip of gelijkaardig scherp voorwerp in de opening gemarkeerd **ACL** aan de onderkant van het apparaat drukken zoals beschreven in Sectie 4.1.



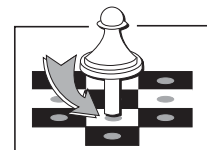
- 3** Zet de schaakstukken op in de beginstand voor een nieuwe partij, met de Witte stukken naar u toe.



- 4** Om de computer in te stellen voor een nieuwe partij, druk op de **NEW GAME** toets.



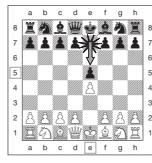
- 5** Voer zetten uit op het bord door de schaakstukken zachtjes in de openingen van de 'van' en 'naar' velden te drukken voor elke zet.



- 6** Zodra de computer een zet doet, laat hij deze zet zien in de display. Druk het stuk van de computer zachtjes aan op de aangegeven 'van' en 'naar' velden om de zet van de computer af te maken. En dat is het dan! Maak uw volgende zet zoals hierboven beschreven. Druk op **GO/STOP** om de computer uit te zetten. Geniet van uw partij!



Opmerking: de computer schakelt vanzelf uit om energie te besparen wanneer gedurende ongeveer 20 minuten geen enkele toets wordt aangeraakt en de computer niet nadenkt (zie Sectie 2.8).



INHOUDSOPGAVE

EEN SNELLE START

TOETSEN EN KENMERKEN

INLEIDING

1. GEBRUIK VAN UW SCHAAKCOMPUTER

- 1.1 Batterijen Inzetten
- 1.2 Zetten Uitvoeren
- 1.3 Een Zet van de Computer
- 1.4 Van Gedachten Veranderd? Neem Uw Zet Terug!
- 1.5 Schaak, Mat, of Remise!
- 1.6 Een Nieuwe Partij Beginnen
- 1.7 Van Niveau Veranderen
- 1.8 Openings Coach

2. BIJKOMENDE COMPUTERKENMERKEN

- 2.1 Schaakklokken
- 2.2 Slaan en Bijzondere Zetten
- 2.3 Zetten Tegen de Regels van het Spel
- 2.4 Stopzetten van het Zoeken van de Computer
- 2.5 Van Kleur Verwisselen met de Computer

- 2.6 Tips van de Computer Ontvangen
- 2.7 De Computer Speelt tegen Zichzelf
- 2.8 Partijgeheugen en Automatisch Uitzetten
- 2.9 Openingenboek

3. NIVEAUS EN SPECIALE MODI

- 3.1 Spelniveau's
- 3.2 Pretniveau's
- 3.3 Gewone Spelniveau's
- 3.4 Snelschaakniveau's
- 3.5 Bronstein Niveau's
- 3.6 Bonustijd Niveau's
- 3.7 Toernooi niveau's
- 3.8 Niveau's met Bepaalde Diepte
- 3.9 Tactisch Niveau
- 3.10 Trainings Modi
- 3.11 Keuze van Niveau's en Trainings Modi
- 3.12 Opening Coach Modus
- 3.13 Verificatie Modus. Controleer Opstelling van Stukken!
- 3.14 Manuele Modus

4. TECHNISCHE BIJZONDERHEDEN

- 4.1 De ACL Functie
- 4.2 Verzorging en Onderhoud
- 4.3 Technische Gegevens

PROBLEEMOPLOSSINGSGIDS

TOETSEN EN KENMERKEN

1. **LCD Display Raampje:** De Liquid Crystal Display (LCD) wordt gebruikt voor het aangeven van zetten, partij informatie, en schaakklokken voor beide partijen. De meeste gebruikte symbolen zijn vanzelfsprekend, maar u vindt een volledige lijst in Figuur 1.
2. **Stuk Symbool Toetsen** ♔(Koningen), ♚(Dame), ♜(Toren), ♞(Loper), ♡(Paard), ♟(Pion): De Stuk Symbool Toetsen worden gebruikt om opstelling van stukken te verifiëren en om verschillende trainings modi te kiezen, terwijl sommige stukken voor minor promotie van pionnen worden gebruikt.
3. **Partijtoetsen**

- a. **NIEUW SPEL (NEW GAME) toets:**
Indrukken om de computer terug in te stellen voor een nieuwe schaakpartij.
- b. **OPENINGS COACH toets:** Indrukken om de Openings Coach modus binnen te komen en te oefenen met erkende openingsgambieten en responsen.
- c. **KLANK (SOUND) toets:** Wanneer u deze toets indrukt circuleert de klankfunctie door drie werkniveau's. U kunt horen welke conditie u gekozen heeft naargelang het aantal pieptonen dat u hoort:

GELUIDSNIVEAU	SIGNAAL WANNEER GEKOZEN
Klank en Coach	3 hoge tonen
Enkel klank	2 hoge tonen
Zonder klank	1 hoge toon

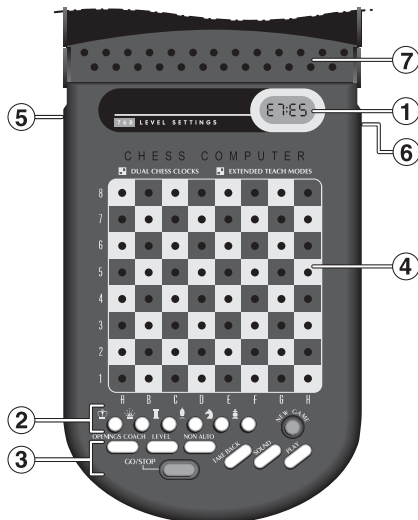
Wanneer u Coach selecteert, evalueert de computer uw zet meteen na de uitvoering, en laat twee lage tonen horen indien hij niet akkoord is. Wanneer u Klank (Sound) selecteert, 'piept' een buzzer om bekend te maken dat de computer op uw zet reageert. De betekenis van de verschillende 'pieptonen' wordt verklaard in Figuur 1.

- d. **TERUGNEEM (TAKE BACK) toets:**
Indrukken om de laatst uitgevoerde individuele zet terug te nemen. U kunt tot een maximum van 14 individuele zetten terugnemen. (Een individuele zet is een zet van één kleur.)
- e. **MANUEEL SCHAKEN (NON AUTO) toets:**
Indrukken om de Manueel Schaken modus binnen te komen, waarbij u zetten manueel kunt uitvoeren – de computer overziet de partij doch voert zelf geen zetten uit.
- f. **NIVEAU (LEVEL) toets:** Indrukken om de Niveau modus binnen te komen en het spelniveau van de moeilijkheidsgraad en het soort partij van uw voorkeur te selecteren.
- g. **SPEEL (PLAY) toets:** Indrukken om met de computer van kleur te verwisselen. U kunt deze toets ook indrukken tijdens het 'denken' van de computer om hem te dwingen een zet te doen, of terwijl u zelf een zet uitvoert om advies van de computer te krijgen.
- h. **GO/STOP toets:** Indrukken om de computer aan te zetten. Opnieuw indrukken om de computer uit te zetten. De huidige partij blijft tot 300 uur in het geheugen staan.
4. **Sensor Schaakbord:** Elk veld is voorzien van een uiterst gevoelige sensor die het verplaatsen van de stukken registreert. Velden worden benoemd volgens lijn (letters) en rangorde (cijfers).
5. **ACL (Reset = Opnieuw Instellen):** Aan de onderkant van het apparaat bevindt zich een opening met de resetschakelaar. Wordt gebruikt om statische ontlading te elimineren na het inzetten van nieuwe batterijen.
6. **Batterijvak:** De batterijen worden aan de onderkant van het apparaat ingezet. De computer werkt op 2 "AAA" (Type AM4/R03) alkaline batterijen.
7. **Opslagplaats voor Stukken:** Handig vak voor het opslaan van uw schaakstukken.

Figuur 1. Displaysymbolen en Klanken

SYMBOLS		
1 1	A A	K Koning
2 2	B B	Q Dame
3 3	C C	R Toren
4 4	D D	B Loper
5 5	E E	N Paard
6 6	F F	P Pion
7 7	G G	Sb Normaal bord
8 8	H H	
9 9		
0 0		
PM Vraagt de speler een zet te maken		
S Vraagt Zwart een zet te maken		
: Een blijvend dubbelpunt geeft aan dat de cijfers Minuten en Seconden zijn		
⚡ Een knipperend dubbelpunt geeft aan dat de cijfers Uren en Minuten zijn		
ch:~ Zwart staat schaak		
ch:- Wit staat schaak		
End~ Schaakmat –zwart wint		
End- Remise		
tP: Trainings modus		
o~:3 Openings Coach (Spaanse opening) – Computer speelt beide kleuren		
o-:3 Openings Coach (Spaanse opening) – Computer speelt wit		
o~:3 Openings Coach (Spaanse opening) – Computer speelt zwart		
o:3 Openings Coach (Spaanse opening) – Computer speelt geen van beiden		

KLANK	
1 hoge toon	Bevestigt de werking van eender welke toets of sensorveld
1 lage toon	Fout – verkeerde zet of verkeerde toets ingedrukt
2 lage tonen	Waarschuwing van de Coach
3 hoge tonen	Nieuwe partij of Klank en Coach ingesteld
3 lage tonen	Partij tegen de klok in, tijd is op



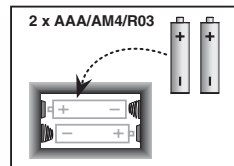
INLEIDING

Dit elektronisch schaakbord is een krachtige computer die met u zal schaken op de moeilijkheidsgraden van uw keuze, of u kunt een partij met een vriend spelen en de computer als referentie gebruiken. Het enorme aantal spelniveau's (64) in combinatie met de uitgebreide trainings modi (11) geven iedereen die zich voor schaken interesseert voldoening, jong en oud. Er zijn in totaal 768 combinatiemogelijkheden. De trainings modi en openings coaches bieden ideale oefeningen voor alle spelniveau's, en de verschillende modi voor tijdgecontroleerde toernooien zullen de middelmatige speler vergenoegen.

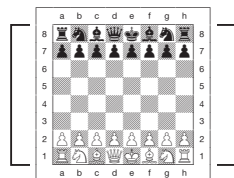
1. GEBRUIK VAN UW SCHAAKCOMPUTER

1. Batterijen Inzetten

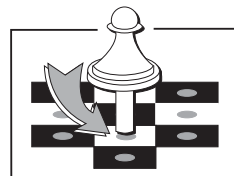
Uw schaakcomputer werkt op 2 "AAA" (AM4/R03) batterijen. Gebruik nieuwe alkaline batterijen voor een langere levensduur (tot en met 300 uren). Druk op het tapje van het deksel aan de achterkant van het apparaat, en zet de batterijen in zoals aangegeven in Figuur 1-1. Plaats het deksel terug en druk op **GO/STOP** om de computer aan te zetten. Als de computer niet reageert, moet u met een papier-clip of ander scherp voorwerp in de opening gemarkeerd **ACL** aan de onderkant van de computer tenminste een seconde lang drukken, om de computer opnieuw in te stellen. Nadat de batterijen zijn ingezet of **ACL** ingedrukt, doet de computer een zelftest. 3 'pieptonen' geven aan dat de test OK is; een buzz of stilte wijst op een probleem dat u moet laten nakijken bij uw verdeler.



Figuur 1-1



Figuur 1-2



Figuur 1-3



Figuur 1-4

Let erop dat het inzetten van nieuwe batterijen of indrukken van **ACL** de computer en het geheugen opnieuw instelt, zodat de partijen die zich in het geheugen bevonden verloren gaan.

2. Zetten Uitvoeren

- Volg de volgende stappen om een partij te beginnen:
- Indien nodig, druk op **GO/STOP** om de computer aan te zetten.
 - Zet de schaakstukken in hun beginstand met de Witte stukken naar u toe, zoals aangegeven in Figuur 1-2, en druk op **NIEUWE PARTIJ (NEW GAME)**. De computer geeft op de display aan dat u een Wit stuk moet zetten.

00:00
PM

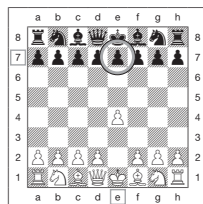
Let erop dat het indrukken van **NEW GAME** de Trainings modus of Openings coach annuleert indien één van beide geselecteerd was, of de Manueel Schaken functie uitschakelt.

- Om een zet te doen, druk zachtjes op het stuk dat u wilt verzetten totdat u een pieptoon hoort (zie Figuur 1-3). Het sensorbord van de computer registreert uw zet en de display geeft op de linkerzijde het ingedrukte 'van' veld aan.

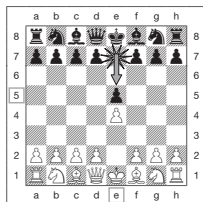
E2: _ _

- Neem het stuk en druk het zachtjes aan op het veld waarheen u het wilt bewegen. U hoort een tweede pieptoon en de computer geeft even het 'naar' veld op de rechterkant van de display aan.

E2:E4



Figuur 1-5a



Figuur 1-5b



Figuur 1-6a



Figuur 1-6b

Zodra u klaar bent, en wanneer u Klank (Sound) en Coach geselecteerd heeft, geeft de display **Coach** aan terwijl de computer uw zet evalueert. U hoort twee lage tonen als uw zet niet goed bevonden wordt.

- e. Nu is de computer aan de zet, en begint hij over zijn zet te denken. Let wel, aan het begin van een partij antwoordt de computer vaak bijna onmiddellijk, omdat hij zetten speelt die opgeslagen zijn in zijn openingenboek (zie Sectie 2.9).

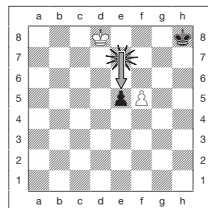
3. Een Zet van de Computer

Wanneer de computer klaar is, hoort u een pieptoon en laat hij de 'van' en 'naar' coördinaten van zijn zet op de display zien zoals aangegeven in Figuur 1.4. Voor een voorbeeld, zie Figuren 1-5a en b. Druk het betreffende stuk aan op het 'van' veld (E7 in dit geval) tot u een pieptoon hoort en de 'van' kant van de display verandert om de kleur en het symbool voor dat stuk aan te geven. (Figuur 1 verklaart de symbolen.)

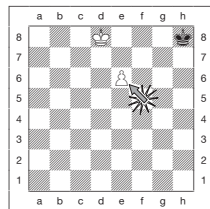
Vervolgens, druk datzelfde stuk aan op het tweede veld van de display – het veld waarheen de computer het stuk wil bewegen (E5 hier). Eenmaal u E5 heeft aangedrukt geeft de display niets aan en heeft u de zet van de computer afgemaakt! De display geeft nu opnieuw teken dat u aan zet bent.

4. Van Gedachten Veranderd? Neem Uw Zet Terug!

Als u van gedachten verandert over een uitgevoerde zet kunt u hem terugnemen. Druk op **TAKE BACK** terwijl u aan de zet bent. De display geeft het 'naar' veld aan, druk het stuk aan op dat veld. U ziet nu het stuk symbool en het veld waar het stuk vandaan kwam. Druk het stuk aan op het 'van' veld om de terugneemzet af te maken. Indien de terugneemzet een zet was waarbij geslagen werd, herinnert de computer u er aan het geslagen stuk terug op het bord te zetten door het type stuk en de positie op de display te vertonen. Zet dat stuk terug op het



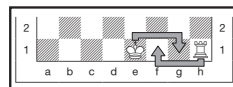
Figuur 2-1a



Figuur 2-1b



Figuur 2-1c



Figuur 2-2

aangegeven veld. Om een andere zet terug te nemen, druk opnieuw op **TAKE BACK**. U kunt tot 14 individuele zetten terugnemen (of 7 zetten voor elke kleur), hetgeen u toelaat te experimenteren and verschillende “Wat als...?” benaderingen uit te proberen. Om met de partij door te gaan, maak uw volgende zet of druk op **PLAY** om de computer uw zet te laten maken.

Figures 1-6a en b geven een voorbeeld van het terugnemen van een zet met een Paard van G8 naar F6. Nadat u op **TAKE BACK** gedrukt heeft vertoont de display F6, het veld waarheen het Paard was bewogen (Figuur 1-6a). Druk aan op F6, en de display verandert om de kleur van het stuk en het stuk symbool (Zwart Paard) aan te geven, evenals het veld waar dat stuk vandaan kwam (Figuur 1-6b). Druk het Paard terug aan op G8.

Let erop dat en passant slagzetten niet opnieuw gespeeld kunnen worden als de terugname van de vorige zet niet toegestaan was.

5. Schaak, Mat, of Remise!

■ Wanneer een Koning schaak staat, vertoont de display het schaaksymbool (afgewisseld met de klokdisplay wanneer de klok loopt). Als de partij eindigt in schaakmat, pat remise, remise vanwege onmiddellijke 3-voudige herhaling, of remise vanwege de 50 zetten regel, vertoont de display het End (Einde) symbool. Deze symbolen worden verklaard in Figuur 1.

6. Om een nieuwe partij te beginnen

■ Druk op **NEW GAME** om op elk willekeurig moment een nieuwe partij te starten, waarbij het huidige geselecteerde niveau en de vorige instellingen van de klankfunctie aangehouden worden. Gezien het indrukken van **NEW GAME** uw huidige partij uit het geheugen van de computer wist, moet u voorzichtig zijn deze toets niet per ongeluk in te drukken.

7. Veranderen van Niveau's

■ Uw schaak computer bijt u 64 spelniveau's, die elk overeenkomen met één van de 64 bordvelden. Samen met de elf ingebouwde Uitgebreide Trainings modi heeft u de keuze uit 768 niveau's. Druk op **NIVEAU (LEVEL)** om de niveau modus binnen te komen. Hierdoor wordt het huidige niveau op de display weergegeven (bijv. Het Niveau dat overeenkomt met het bordveld A3 vertoont L:R3 afgewisseld met F:u3. Om van niveau te veranderen, druk gewoon op een bordveld om dat niveau op de display te zien. Druk opnieuw op **LEVEL** om de niveau modus te verlaten. Voor meer informatie over de spelniveau's, zie Sectie 3.

8. Openings Coach

Uw computer heeft 16 openingssequensen zoals de “Italiaanse Opening” of “Dame’s Gambiet” waar u mee kan oefenen. Druk op **OPENINGS COACH** en druk daarna op één van de velden van A1 tot B8 om een opening te kiezen. Druk opnieuw op het veld om te kiezen voor de hoeveelheid hulp die u van de computer verwacht, en druk daarna nogmaals op **OPENINGS COACH** om te beginnen oefenen of om uw kennis te testen. U vindt meer details in Paragraaf 3.12.

2 BIJKOMENDE COMPUTER KENMERKEN

2.1 Schaakklokken

Ingebouwde schaakklokken houden de tijd zowel voor u als voor de computer bij, met een 4-cijfer display die afwisselend de totale voorbije tijd of resterende tijd voor elke speler aangeeft wanneer hij aan de beurt is. Nadat u de zet van de computer heeft afgemaakt, vertoont de display uw schaakklok tot een toets of veld wordt aangedrukt. De klok blijft dan uw tijd bijhouden tot het ‘naar’ veld is aangedrukt. Nadat uw zet afgemaakt is, schakelt de display meteen over naar de klok van de computer terwijl hij nadenkt, tot aangegeven wordt dat hij klaar is om zijn zet te doen.

De computer kan echter Ʒ0CH vertonen na uw zet, wanneer hij analyseert of uw zet goed of slecht was. Wanneer hij denkt dat uw zet niet goed was, laat hij twee lage tonen horen.

Tijdens het eerste uur van de partij of als de resterende tijd minder dan een uur is, vertoont de display de MINUTEN:SECONDEN met een vast dubbelpunt. Als de totale voorbije tijd langer dan een uur of the resterende tijd meer dan een uur is, geeft de display de UREN:MINUTEN aan met een knipperend dubbelpunt terwijl de klok vertoond wordt.

Opmerkingen:

- *De klok stopt wanneer u het niveau nakijkt of wanneer u de computer uitzet. In beide gevallen wordt de tijd echter in het geheugen bijgehouden, en de klok wordt opnieuw op het scherm vertoond wanneer u de partij verder zet.*
- *De klok stelt zich opnieuw in als u verandert van niveau of een veld aandrukt terwijl in de Niveau Stand.*
- *Wanneer uw Koning schaak staat vertoont de display schaak afgewisseld met de schaakklok.*

- *Als u speelt op een niveau dat tegen de klok loopt, telt de klok af vanaf de gekozen tijd om de resterende tijd aan te geven. Als de eerste klok nul bereikt hoort u drie lage pieptonen die signaleren dat uw tijd op is. Daarna begint de klok vanaf nul terug op te tellen. In de niveau's waar de tijdsduur geen onderdeel van de partij uitmaakt telt de klok opwaarts om de totale voorbijge tijd aan te geven.*
- *Indien u terugneemt terwijl u tegen de klok in speelt draait de klok de tijdstelling niet om voor elke terugname. Ze stopt eenvoudig tot u opnieuw een zet begint te doen.*

2.2 Slaan en Bijzondere Zetten

- SLAAN:** Wanneer u wilt slaan dient u het stuk dat u wilt verzetten zachtjes aan te drukken, het geslagen stuk van het veld nemen en uw stuk op het veld van het geslagen stuk aandrukken.
- EN PASSANT:** Wanneer er en passant geslagen wordt, herinnert de computer u eraan de geslagen pion van het bord te nemen door de positie van de pion op de display te vertonen. Druk de geslagen pion aan voor u hem van het bord te verwijdt. Zie Figuur 2-1a, b en c.
- PROMOTIE VAN EEN PION OF MINOR PROMOTIE:** Wanneer u een pion laat promoveren, dient u zoals gewoonlijk eerst uw pion aan te drukken op zijn 'van' veld. De display vertoont uw 'van' veld en het Dame symbool (afgewisseld met de klok display). Zodra u de pion op het 'naar' veld aandrukt, wordt hij automatisch een Dame. Onthoud dat u het stuk op het bord moet veranderen! Indien u een minor promotie met uw pion wilt uitvoeren naar Toren, Loper of Paard, druk dan het passende Stuk Symbool aan tussen het aandrukken van de 'van' en 'naar' velden. Wanneer de computer een pion laat promoveren, vertoont hij het 'van' en 'naar' veld zoals gewoonlijk. Nadat u zijn 'van' veld aangedrukt heeft, geeft de display het type stuk aan waartoe de pion gepromoveerd gaat worden door het stuk symbool en het 'naar' veld te vertonen. Druk het aangegeven nieuwe stuk aan op het 'naar' veld om de promotiezet van de computer af te maken.
- ROKADE:** De computer herkent automatisch rokademanoeuvres nadat de Koning is verzet. Nadat u de Koning op de 'van' en 'naar' velden hebt aangedrukt vertoont de display het 'van' veld van de Toren. Druk aan op dat veld. De computer vertoont vervolgens het Toren symbool, samen met het veld waarheen de Toren moet bewegen. Druk aan op het 'naar' veld van de Toren om de zet af te maken (zie Figuur 2-2).

2.3 Zetten Tegen de Regels van het Spel

Uw computer zal nooit een zet tegen de regels van het spel aanvaarden. Als u zo'n zet probeert te doen, laat de computer een lage pieptoon horen terwijl de display het 'van' veld blijft vertonen. Druk op dat veld om de zet te annuleren, en doe uw zet opnieuw.

Als u het stuk van de computer niet correct zet, hoort u eveneens een pieptoon. Dit kan gebeuren wanneer u het verkeerde stuk verzet of u beweegt het stuk naar het verkeerde veld. Controleer de display en maak de zet opnieuw.

Indien u een stuk aandrukt en het 'van' veld wordt in de display aangegeven, maar u beslist deze zet toch niet te doen, druk opnieuw op hetzelfde veld aan om te annuleren. Wees voorzichtig geen fouten te maken wanneer de klank niet aanstaat, want dan hoort u de foutpiepen niet.

2.4 Het Stopzetten van het Zoeken van de Computer

Wenst u de computer te onderbreken terwijl hij nadenkt, druk op **PLAY**, om hem te dwingen de beste zet te maken die hij tot dusverre gevonden heeft. Dit kenmerk kan erg nuttig zijn op de hogere spelniveau's, waar de computer uiterst langdurig blijft doorzoeken naar de beste zet.

2.5 Van Kleur Verwisselen met de Computer

Om met de computer van kleur te verwisselen drukt u op **PLAY** wanneer het uw beurt is. De computer maakt dan de volgende zet voor uw kleur. U kunt zoveel van kleur verwisselen als u wilt!

2.6 Tips van de Computer Ontvangen

Als u hulp nodig hebt kan de computer u tonen wat hij in uw plaats zou doen! Druk op **PLAY** wanneer het uw beurt is, en de computer maakt de volgende zet voor u.

Om deze zet voor uzelf te houden, maak de aangegeven zet op het bord, druk opnieuw op **PLAY** en de computer maakt zijn volgende zet; vervolgens zet u de partij verder door uw eigen volgende zet te doen. Indien u de zet van de computer niet wenst uit te voeren, maak eerst de zet op het bord zoals in de display aangegeven staat en neem hem daarna terug. Eenmaal u op die manier de zet geannuleerd hebt, kan u uw eigen zet maken.

2.7 De computer Speelt tegen Zichzelf

Om de computer een partij tegen zichzelf te zien spelen drukt u op **PLAY** voor elke zet. Bestudeer zijn spelstrategieën om meer over schaken te leren!

2.8 Partijgeheugen en Automatisch Uitzetten

U kunt een partij onderbreken door op **GO/STOP** te drukken en de computer uit te zetten. De computer zal uw positie in zijn geheugen bewaren gedurende 300 uur (met nieuwe alkaline batterijen). Wanneer u hem weer aanschakelt, kunt u de partij voortzetten vanaf waar u gebleven was!

Indien u geen enkele toets indrukt of zet uitvoert gedurende ongeveer 20 minuten wanneer de computer niet nadenkt, schakelt de computer vanzelf uit om energie te besparen, doch de partij blijft in het geheugen bewaard. Druk op **GO/STOP** om de partij te hervatten.

2.9 Openingenboek

Aan het begin van een partij wordt de tegenzet van de computer gewoonlijk onmiddellijk gespeeld, omdat de computer zetten speelt die opgeslagen staan in zijn openingenboek. Indien de huidige bordstelling in zijn *openingboek* staat, speelt de computer volgens die bordstelling een tegenzet uit zijn verzameling van zetten, in plaats van over zijn zet na te denken.

3. NIVEAU'S EN SPECIALE MODI

3.1 Spelniveau's

Met een keuze uit 768 niveau instellingen (de Uitgebreide Trainings modi inbegrepen), kunt u leren en met uw schaakcomputer groeien! Zoals uitgelegd wordt in de lijst van spelniveau's in de volgende paragrafen, komt elk niveau overeen met één van de 64 bordvelden. De basis niveau's zijn ondergebracht in 8 categorieën, die geschikt zijn voor spelers met een verschillende behendigheidsgraad:

- **Pretniveau's:** A1 tot A8. Voor de nieuwe beginner. A1 is makkelijkst.
- **Gewone Spelniveau's:** B1 tot C8. Voor partijen die niet tegen de klok ingaan. Volledige waaier van moeilijkheidsgraden van gemakkelijk (B1) tot uiterst uitdagend (C8). Wanneer u voor het eerst de computer aanzet is B4 het gekozen niveau.

- **Snelschaken:** D1 tot D8. Ook genaamd “Plotse Dood”. De partij moet afgerond worden binnen de gekozen tijd.
- **Bronstein:** E1 tot E4. De partij moet afgerond worden binnen de gekozen tijd, die toeneemt om elke zet te compenseren. De compensatie is de feitelijke gebruikte tijd voor een zet of de toegestane tijd, afhankelijk van welke de kortste is.
- **Bonus Tijd:** E5 tot E8. De partij moet afgerond worden binnen de gekozen tijd, die met een voorgeschreven hoeveelheid toeneemt om elke zet te compenseren vóór de zet wordt gedaan.
- **Toernooi:** F1 tot F8. Een bepaald aantal zetten moet binnen een gegeven tijdspan gemaakt worden.
- **Bepaalde Diepte:** G1 tot G8. De behendigheid van de computer is beperkt doordat hij niet ‘dieper’ kan kijken dan het gekozen aantal zetten.
- **Tactisch schaken:** H1 tot H8. De behendigheid van de computer is beperkt doordat hij niet verder kan kijken dan het gekozen aantal zetten, en doordat hij het strategisch voordeel niet evalueert.

Wanneer u het niveau instelt, dient u te onthouden dat de computer sterker wordt en beter speelt naargelang hij meer tijd heeft om over zijn zetten na te denken – net als een mens die schaakt! Scherp uw behendigheid in het schaken – telkens wanneer u de computer verslaat op één niveau kunt u overgaan naar een hoger niveau. Blijf uzelf uitdagen en leer meer over het spel!

3.2 Pretniveau's

Keuze uit de velden van A1 tot A8 geeft u de pretniveau's. In deze categorie zoekt de computer niet langdurig naar de best mogelijke zetten. Hij negeert de scores, en bovendien maakt het programma gebruik van randomizers die de computer af en toe een zet laten maken die niet de beste is die hij kon vinden.

KIES EEN NIVEAU UIT DE 64 BORDVELDEN

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	A	B	C	D	E	F	G	H

PRET NIVEAU'S (A1-A8)
 GEWOONE SPELN NIVEAU'S (B1-B8)
 SNELSCHAKEN (D1-D8)
 BRONSTEIN BONUS TIJD (E1-E8)
 TOERNOOI (F1-F8)
 BEPAALDE DIEPTE (G1-G8)
 TACTISCH SCHAKEN (H1-H8)

Dit brengt een interessante variatie in de tegenzetten van de computer mee, en soms lijkt het wel of de computer ook menselijke fouten maakt. A1 is het laagste behendighedeniveau, en A8 is enigszins hoger.

3.3 Gewone Spelniveau's

Wanneer u de gewone spelniveau's instelt, beperkt u de behendigheid van de computer door de gemiddelde toegestane tijd voor het kiezen van zijn zetten te verkorten. Als u het behendighedeniveau doet toenemen, denkt de computer verder en verder vooruit, en speelt bijgevolg een steeds behendiger spel.

Wanneer u instelt op één van deze niveau's op de B of C veldlijnen, vertoont de display per seconde afwisselend de niveauselectie en de gemiddeld toegestane tegenzettijd van de computer. Uw keuze wordt als volgt aangegeven:

<i>Veld op het schaakbord</i>	<i>Tijd per zet</i>	<i>Display</i>
B1	1 sec	L:b 1/00:01
B2	2 sec	L:b2/00:02
B3	3 sec	L:b3/00:03
B4	5 sec	L:b4/00:05
B5	10 sec	L:b5/00:10
B6	15 sec	L:b6/00:15
B7	20 sec	L:b7/00:20
B8	30 sec	L:b8/00:30
C1	45 sec	L:c 1/00:45
C2	1 min	L:c2/01:00
C3	2 min	L:c3/02:00
C4	3 min	L:c4/03:00
C5	4 min	L:c5/04:00
C6	5 min	L:c6/05:00
C7	10 min	L:c7/10:00
C8	15 min	L:c8/15:00

3.4 Snelschaakniveau's

De niveau's in de D-veldlijn zijn de snelschaakniveau's. Indien u snelschaken of "plotse dood" wilt spelen kunt u uit een reeks tijden kiezen die toegestaan zijn om de partij af te ronden. U kunt kiezen tussen een 5-minuten "snelkoker" of een partij van een meer ontspannen anderhalf uur. Als u één van deze velden kiest, wisselt de display elke seconde af tussen de naam van het veld dat u kiest, en de overeenkomstige tijdslimiet voor de partij.

<i>Veld op het schaakbord</i>	<i>Tijd per zet</i>	<i>Display</i>
D1	5 min	L:d 1/05:00
D2	10 min	L:d2/ 10:00
D3	15 min	L:d3/ 15:00
D4	25 min	L:d4/25:00
D5	30 min	L:d5/30:00
D6	45 min	L:d6/45:00
D7	60 min	L:d7/ 1:00
D8	90 min	L:d8/ 1:30

3.5 Bronstein Niveau's

Door op het schaakbord een veld van E1 tot E4 te kiezen, kiest u een tijdslimiet voor het afronden van een partij volgens het Bronstein systeem. U selecteert een basistijd voor de partij, en een extra tijd van enkele seconden wordt aan die tijd toegevoegd na elke zet. De toegevoegde tijd is ofwel de vrije tijd als aangegeven in de tabel hieronder, of de feitelijke tijd gebruikt voor elke zet, afhankelijk van dewelke het kortst is. Uw keuze wordt in de tabel getoond. Als u één van deze niveau's kiest, circuleert de display door drie verschillende blokken informatie, die elk gedurende 1 seconde vertoond worden. Bij voorbeeld, indien u E2 kiest zult u het volgende zien:

- Het gekozen veld L:E2 en daarna....
- De basistijd in minuten 10:00 en daarna....
- De vrije tijd in seconden 00:05

<i>Veld op het schaakbord</i>	<i>Tijd voor Partij</i>	<i>Vrije Tijd per Zet</i>	<i>Display</i>
E1	5 min	3 sec	L:E 1/05:00/00:03
E2	10 min	5 sec	L:E2/ 10:00/00:05

E3	15 min	10 sec	L:E3/ 15:00/00: 10
E4	20 min	10 sec	L:E4/20:00/00: 10

3.6 Bonustijd Niveau's

Keuze van een veld in de reeks E5 tot E8 biedt u de Bonustijd Niveau's. Dit is gelijkaardig aan de Bronstein Niveau's, behalve dat de extra tijd altijd 2 seconden bedraagt, en dat die aan de tijd wordt toegevoegd vóór de zet gemaakt wordt.

Veld op het schaakbord	Tijd voor Partij	Vrije Tijd per Zet	Display
E5	3 min	2 sec	L:E5/03:00/00:02
E6	10 min	2 sec	L:E6/ 10:00/00:02
E7	20 min	2 sec	L:E 7/20:00/00:02
E8	50 min	2 sec	L:E8/50:00/00:02

3.7 Toernooiniveau's

De F-lijnvelden bieden u 8 toernooiniveau's. Als u één van deze velden kiest, wordt zowel van u als van de computer verwacht dat een bepaald aantal zetten uitgevoerd wordt binnen een gegeven tijdslimiet. Bij voorbeeld, als u F3 kiest moet u 40 zetten uitvoeren in 2 uur onder de Primaire Tijdscontrole. Als de partij niet binnen deze tijd wordt afgerond, gaat de periode van de Secondaire Tijdscontrole in, en moet u 20 zetten uitvoeren in 1 uur. En als de secondaire periode geen resultaat oplevert wordt dit herhaald tot de partij afgerond is.

In overeenkomst met de toernooireglementen, wordt de ongebruikte tijd na het uitvoeren van de zetten onder de Primaire Tijdscontrole overgedragen en toegevoegd aan de toegestane tijd onder de Secondaire Tijdscontrole. Bij voorbeeld, als u het niveau F3 kiest en u voert de eerste 40 zetten uit in precies één uur, dan is de toegestane tijd voor de volgende 20 zetten 2 uur. Indien er nog tijd overblijft, wordt deze telkens op die wijze overgedragen en geaccumuleerd tot het einde van de partij.

Als u één van deze toernooiniveau's kiest, circuleert de display door drie blokken informatie die telkens gedurende een seconde vertoond worden. Bij voorbeeld, koos u voor F4, dan geeft de display het volgende aan:

- Het gekozen veld L:F4 en daarna....
- Het aantal zetten in de Primaire Tijdscontrole 40 en daarna....
- De duur van de Primaire Tijdscontrole 2:00

Veld op het Schaakbord	Primaire Zetten		Secundaire Tijdscontrole		Display
	Zetten	Tijd	Zetten	Tijd	
F1	30	30 min	30	30 min	L:F 1/30/0:30
F2	30	1 hr 30 min	resterend	1 hr	L:F2/30/1:30
F3	40	2 hr	20	1 hr	L:F3/40/2:00
F4	40	2 hr	resterend	1 hr	L:F4/40/2:00
F5	40	2 hr 30 min	16	1 hr	L:F5/40/2:30
F6	45	1 hr 30 min	15	30 min	L:F6/45/1:30
F7	50	2 hr 30 min	20	1 hr	L:F7/50/2:30
F8	60	1 hr	30	30 min	L:F8/60/1:00

3.8 Niveau's met Bepaalde Diepte

De niveau's met bepaalde diepte in de G-lijn beperken de behendigheid van de computer, niet door het inkrimpen van de tijd toegestaan voor zijn volgende zet, maar door het beperken van zijn vooruit denken over de volgende zetten. Op de lagere niveau's gedraagt hij zich een beetje als een groentje in het spel. Op het laagste niveau, G1, waar de computer slechts één individuele zet vooruit denkt en dus de partij helemaal niet anticipeert, kan het zelfs gebeuren dat hij een mat mist die u in de eerstvolgende zet kan geven. Aan het andere uiteinde van de reeks onderzoekt de computer alle mogelijkheden voor de volgende 8 individuele zetten (G8).

In dit geval wisselt de display elke seconde af tussen het niveau dat u gekozen hebt, en het aantal individuele zetten (halfzet) in het vooruitzicht die de computer onderzoekt:

- Het gekozen veld L:G5 en dan...
- Het aantal individuele zetten in het vooruitzicht SPLY

3.9 Tactisch niveau

Tactische niveau's zijn te vinden in de laatste veldlijn, de H-lijn. Deze Niveau's beperken eveneens het aantal zetten dat de computer kan anticiperen, maar in dit geval evalueert de

computer de strategische voordelen niet, en zoekt enkel naar materiele winst zoals schaakmat of remises. Gelijkwijs komt het aantal individuele zetten dat de computer anticipeert overeen met het veld op het schaakbord – H1 is 1 individuele zet vooruit; H8 is 8 zetten vooruit.

De display wisselt elke seconde af tussen het niveau dat u koos en het aantal individuele zetten (halfzet) dat de computer anticipeert, op dezelfde wijze als bij de Bepaalde Diepte Niveau's.

- | | | |
|---|--------|-----------|
| • Het gekozen veld | L:H8 | en dan... |
| • Het aantal individuele zetten in het vooruitzicht | 8P:L 3 | |

3.10 Trainings modi

Uw schaakcomputer bevat elf ingebouwde Uitgebreide Trainings modi. Dit kenmerk stelt u in staat basiszetten te leren en de tactiek van de stukken één voor één te beheersen. Voor elke individuele Trainings modus bevinden zich op het bord enkel de Koningen en Pionnen, of Koningen, Pionnen en één of twee gekozen soorten stukken. Dit staat beginners toe zich te concentreren op één of twee stukken op een gegeven moment, zonder de aandacht te verliezen of door andere stukken op het bord afgeleid te worden. Meer ervaren spelers kunnen dit kenmerk ook gebruiken om te oefenen met een gekozen combinatie van stukken.

Let op het volgende betreffende de Niveau's en Trainings Modi:

- Als u tijdens een partij op **NEW GAME** drukt, verlaat de computer de Trainings Modus, en schakelt hij terug naar de normale modus (32 stukken), terwijl het huidige niveau ingesteld blijft.
- Als u **LEVEL** indrukt, maar u besluit daarna het huidig spelniveau of de trainings modus toch niet te veranderen, druk dan eenvoudig opnieuw op **LEVEL** om de huidige status onveranderd te laten.
- U kunt op eender welk ogenblik tijdens uw beurt een nieuw niveau kiezen. Hierdoor wordt de klok echter terug ingesteld.
- Indien u meer dan 2 Stuk Symbooltoetsen indrukt terwijl in een Trainings Modus, worden enkel de laatste twee keuzes ingesteld als u de Niveau Modus verlaat.
- Indien u per ongeluk een stuk symbool in de Niveau Modus indrukt, verliest u de huidige partij na het verlaten van de Niveau Modus. Om met de huidige partij door te gaan, druk

op het veld dat overeenkomt met het huidige spelniveau vóór u de Niveau Modus verlaat. De klok wordt hierdoor echter terug ingesteld.

3.11 Keuze van Niveau's en Trainings Modi

Druk op **LEVEL** om de Niveau Modus binnen te komen. Het huidig niveau wordt nu aangegeven (bvb. Niveau A3 wordt aangegeven als $L:A3$ afgewisseld met $F:A3$, wat het niveau is dat gekozen wordt door op het bordveld A3 te drukken). Om het niveau te veranderen drukt u gewoon op een bordveld, en het nieuwe niveau wordt afwisselend met de details van het niveau op de display vertoond. Druk nogmaals op **LEVEL** om de Niveau Modus te verlaten.

Let op de volgende toetsensekwenties en effecten:

LEVEL, LEVEL

LEVEL, Veld, **LEVEL**

LEVEL, Stuk Symbool,

Geen verandering. Vorig niveau blijft ingesteld

Nieuw niveau gekozen, klok stelt terug in

Trainings Modus ingesteld op het vorig gekozen niveau.

LEVEL, Veld, Stuk Symbool, **LEVEL**

Beginopstelling van gekozen Trainings Modus wordt ingesteld op een nieuw niveau

LEVEL, Stuk Symbool, Veld, **LEVEL**

Nieuw niveau wordt ingesteld, vorige keuze van trainings modus geannuleerd, huidige partij blijft in het geheugen bewaard.

Druk op **LEVEL** om de Trainings Modus binnen te komen. De display vertoont de behendighedsgraad aan de hand van het overeenkomstig bordveld, afgewisseld met de details van het niveau. Om een Trainings Modus te kiezen drukt u op één of twee Stuk Symbooltoetsen (, , ,  of ) die u wilt gebruiken. De display vertoont nu de gekozen stukken. Bij voorbeeld, indien u met Koningen, Lopers, Paarden en Pionnen wilt spelen drukt u op  en  nadat u op **LEVEL** hebt gedrukt. De display geeft uw selectie aan. Druk vervolgens op **LEVEL** om de Niveau Modus te verlaten, voer uw keuze in de computer en begin uw partij. Gezien de Koning bij elk spel noodzakelijk is, hoeft u dit stuk niet te kiezen voor de Trainings Modus. Eigenlijk is het indrukken van  de manier om een normale, 32-stukken partij te kiezen.

Let erop dat Manueel Schaken automatisch geannuleerd wordt telkens wanneer u een trainings modus kiest in de huidige niveau modus.

De elf trainings modi en gewone partij worden als volgt op de display vertoond:

Trainings Modus	Display
Koningen en Pionnen	♔♚: _P
Koningen, Paarden en Pionnen	♔♚: _n
Koningen, Lopers en Pionnen	♔♚: _b
Koningen, Torens en Pionnen	♔♚: _r
Koningen, Dames en Pionnen	♔♚: _q
Koningen, Paarden, Lopers en Pionnen	♔♚:nb
Koningen, Paarden, Torens en Pionnen	♔♚:nr
Koningen, Paarden, Dames en Pionnen	♔♚:nq
Koningen, Lopers, Torens en Pionnen	♔♚:br
Koningen, Lopers, Dames en Pionnen	♔♚:bq
Koningen, Torens, Dames en Pionnen	♔♚:rq
Alle Stukken (gewone partij)	♔♚:5b

3.12 Openings Coach Modus

Het geheugen van de computer bevat 16 verschillende openingssequensen, die doorgespeeld worden zodat u ze kunt leren. Druk op **OPENINGS COACH**. Doet u dit voor het eerst, dan laat de computer een pieptoon horen en de display knippert:

♔♚:

U kunt vervolgens de openingspartij die u wilt herzien kiezen door één van de velden van A1 tot B8 aan te drukken. Figuur 3-1 toont een lijst van de beschikbare openingen. Bij voorbeeld, om de derde openings coach te kiezen drukt u op A3, en ♔♚:3 knippert op de display. Dit bevestigt dat de derde openings coach gekozen is en de twee streepjes geven aan dat de computer de zetten van beide kleuren vertoont, zodat u ze kunt bekijken en ervan kunt

Figuur 3-1. Zetten in Openings Coach

<i>Veld</i>	<i>Naam</i>	<i>Zetten</i>
A1	Italiaanse Opening	e2e4, e7e5, g1f3, b8c6, f1c4, f8c5
A2	Twee Paarden Verdediging	e2e4, e7e5, g1f3, b8c6, f1c4, g8f6
A3	Spaanse Opening	e2e4, e7e5, g1f3, b8c6, f1b5, a7a6, b5a4, g8f6, e1g1, b7b5
A4	Siciliaanse Verdediging	e2e4, c7c5, g1f3, d7d6, d2d4, c5d4, f3d4, g8f6, b1c3
A5	Franse Verdediging	e2e4, e7e6, d2d4, d7d5
A6	Caro-Kann Verdediging	e2e4, c7c6, d2d4, d7d5, b1c3, d5e4
A7	Scandinavische Verdediging	e2e4, d7d5, e4d5, d8d5, b1c3, d5a5
A8	Aljechin Verdediging	e2e4, g8f6, e4e5, f6d5
B1	Damegambiet	d2d4, d7d5, c2c4, e7e6, b1c3, g8f6, c1g5, f8e7
B2	Damegambiet aanvaard	d2d4, d7d5, c2c4, d5c4
B3	Nimzo-Indische Verdediging	d2d4, g8f6, c2c4, e7e6, b1c3, f8b4
B4	Dame-Indische Verdediging	d2d4, g8f6, c2c4, e7e6, g1f3, b7b6
B5	Koningsindische Verdediging	d2d4, g8f6, c2c4, g7g6, b1c3, f8g7, e2e4, d7d6
B6	Grünfeld Verdediging	d2d4, g8f6, c2c4, g7g6, b1c3, d7d5
B7	Hollandse Verdediging	d2d4, f7f5, c2c4, g8f6, b1c3, e7e6
B8	Engelse Opening	c2c4, e7e5, b1c3, g8f6, g1f3

leren. Druk nogmaals hetzelfde veld aan en de display schakelt over naar  3, hetgeen aangeeft dat de computer Wit speelt en u de zetten van Zwart laat uitvoeren. Nogmaals op datzelfde veld aandrukken verandert het streepje rechts om aan te geven dat de computer Zwart gaat spelen en u Wit. Een andere maal aandrukken verwijdert beide streepjes, wat betekent dat de computer alle zetten aan u overlaat terwijl hij enkel op de juistheid van uw zetten let. Druk opnieuw op **OPENINGS COACH**, en de display geeft aan dat u schaak staat.

Tijdens uw beurt kunt u op **PLAY** drukken om de computer u er aan te laten herinneren dat het uw beurt is. Telkens wanneer u een juiste zet maakt bevestigt de computer die met een enkele pieptoon, maar als u een verkeerde zet doet laat hij een dubbele pieptoon horen en blijft hij het 'van' veld op de display vertonen. Druk op het juiste 'naar' veld om de zet af te maken of op het 'van' veld om de zet te annuleren. Aan het eind van een openingssequens kunt u de partij verder uitspelen indien u wilt.

De klok wordt in deze Modus niet gebruikt, en Manueel Schaken, indien gekozen, wordt enkel ingesteld nadat de openingszetten gedaan zijn.

Let erop dat de gekozen methode voor het spelen van de Openings Coach in het geheugen bewaard blijft tot een andere keuze is ingevoerd.

Wanneer u terug wilt overschakelen naar een gewone partij drukt u gewoon op **NEW GAME** om naar het standaardbord terug te keren.

3.13 Verificatie Modus. Controleer Opstelling van Stukken!

Wanneer u de schaakstukken omgooit of denkt dat een stuk op de verkeerde plaats staat, kunt u dit door de computer laten controleren. Druk eenvoudig op de Stuk Symbooltoets van het stuk waarover u twijfelt. De computer vertoont het symbool voor de kleur en het type stuk, samen met het veld waar het thuishoort. Druk nogmaals op de toets om de opstelling van het volgende stuk van hetzelfde type te zien, en zo verder tot alle soortgelijke stukken op het bord vertoond zijn. De computer laat eerst de witte stukken zien en daarna de zwarte stukken. Wanneer er van dat type geen stukken meer zijn, geeft de display opnieuw de kleur aan die schaak staat, en laat hij twee pieptonen horen om uw aandacht te vragen. Hieronder volgt een voorbeeld van de displayvolgorde.

Toets indrukken	Display Vertoont	Betekenis
Eerste keer  indrukken	_ n: b l	Wit Paard op B1
Tweede keer  indrukken	~ n: b 8	Zwart Paard op B8
Derde keer  indrukken	~ n: F 6	Zwart Paard op F6
Vierde keer  indrukken	_ n: _ _ (biep biep)	Geen Paard meer Wit staat schaak

Dit voorbeeld geeft aan dat één van de witte paarden geslagen werd en dat wit nu aan zet is. Om andere stukken te verifiëren, herhaalt u dezelfde stappen met de andere Stuk Symbooltoetsen. Wanneer u klaar bent, maakt u gewoon uw volgende zet. Ondertussen is de klok tijdelijk stopgezet. De computer gaat vanzelf uit de Verificatie Modus wanneer binnen de 5 seconden geen enkel stuk symbool ingedrukt wordt.

3.14 Manueel Schaken Modus

De computer reageert gewoonlijk vanzelf met een tegenzet, elke keer dat u een zet invoert. Als u echter **NON AUTO** indrukt, antwoordt de computer met een pieptoon, waarna u alle zetten voor beide kleuren één voor één kunt invoeren, zonder dat de computer tegenzetten doet! Dit bijzonder kenmerk kan van pas komen in verschillende situaties:

- Speel door meesterpartijen. Het is interessant om op **PLAY** te drukken en te zien wat de computer in een bepaalde situatie zou doen!
- Bestudeer de lijnen van het openingenboek door ze manueel in te voeren.
- Speel schaak tegen een vriend, terwijl u de computer als referentie gebruikt om de juistheid van alle zetten te controleren en de tijd van beide kleuren bij te houden! Als u bij een zet hulp nodig hebt, druk gewoon op **PLAY** om de computer de volgende zet te laten doen. Na die zet blijft de Manueel Schaken Modus ingesteld en kunt u de partij verderzetten.
- Speel op eender welke bordstelling opnieuw om meer te leren.

Om de Manueel Schaken Modus te verlaten en terug naar gewoon spelen over te schakelen, drukt u nogmaals op **NON AUTO**, waarna een dubbele pieptoon bevestigt dat de Modus geannuleerd is.

*Let erop dat de Manueel Schaken Modus ook vanzelf geannuleerd wordt telkens wanneer u op **NEW GAME** drukt of een Trainings Modus kiest bij het verlaten van de Niveau Modus.*

4 TECHNISCHE BIJZONDERHEDEN

4.1 De ACL Functie

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

4.2 Verzorging en Onderhoud

Uw schakcomputer is een elektronisch precisie-apparaat. Ga er niet ruw mee om en stel het niet bloot aan extreme temperaturen of vochtigheid. Verwijder in ieder geval de batterijen vóór het schoonmaken. Gebruik geen chemische middelen of vloeistoffen om het apparaat schoon te maken, daar het plastic hierdoor beschadigd kan worden.

Bijna lege batterijen moeten terstond vervangen worden, gezien zij kunnen gaan lekken wat de computer zou beschadigen. Gelieve ook op het volgende te letten betreffende het gebruik van batterijen. ***Waarschuwing: Gebruik enkel alkaline of zink-koolstof batterijen. Meng geen batterijen van verschillende types of nieuwe en gebruikte batterijen. Laad geen niet-oplaadbare batterijen opnieuw op. Gebruik enkel de aanbevolen batterijen of equivalent. Zorg ervoor steeds op de juiste polariteit te letten wanneer u batterijen inzet. Oude batterijen moeten steeds terstond uit het apparaat verwijderd worden. Breng de voedingscontactpunten niet in kortsluiting.***

4.3 Technische Gegevens

Toetsen:	14
LCD Display:	Schermgrootte 18 x 9 mm
Klank:	Piezo-electrische zoemer
Batterijen:	2 AAA/AM4/R03 (1.5V) cellen — — —
Stroomverbruik:	10 mW
Afmetingen:	176 X 100 X 35 mm

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

PROBLEEMOPLOSSINGSGIDS

SYMPTOMEN	MOGELIJKE OORZAKEN	WAT U MOET DOEN
Computer reageert niet of blijft 'hangen' tijdens een partij.	- Batterijen zijn niet op de juiste manier ingezet. - Batterijen zijn bijna leeg of in slechte staat. - Statische ontlading is er de oorzaak van dat de computer slecht werkt.	- Zet batterijen opnieuw in als aangegeven in 1.1. - Vervang batterijen. - Druk op de ACL toets als beschreven in 4.1.
Display is onduidelijk.	Batterijen zijn bijna leeg.	Vervang batterijen.
Computer speelt geen zet.	- De Manueel Schaken Modus staat aan. - U bent op een hoog niveau ingesteld – de computer denkt nog na.	- Druk op NON AUTO om te annuleren. - U kunt de computer dwingen een zet te doen door op PLAY te drukken.
Computer weigert uw zet uit te voeren laatste zet te herstellen.	- Bent u aan de beurt? Staat uw Koning schaak? Hebt u eerst de Toren verzet om rokade te initiëren? Beweegt u naar een illegaal veld? - De computer is aan het nadenken. - U hebt de laatste zet van de computer niet juist uitgevoerd.	- Een lage toon geeft aan dat u een fout maakt. Kijk de regels van het schaakspel na. Gebruik TAKE BACK (Terugname) om de laatste zet te herstellen. - Om de computer te onderbreken, druk op PLAY. - Controleer de aangegeven zet en druk het juiste veld aan om de zet af te maken.
De computer lijkt zetten tegen de regels van het spel te maken.	- De computer heeft één van zijn speciale zetten gemaakt zoals en passant, rokade, of promotie van een pion. - Uw bordstelling is niet juist.	- Kijk de spelregels na. - Controleer de opstelling als beschreven in 3.13.
De computer is stil.	De Klank toets is ingedrukt om de klank uit te schakelen.	Druk op SOUND om klank aan te zetten.