

Saitek



Cosmic Chess

Instructions

Mode d'emploi

Bedienungsanleitung

Handleiding

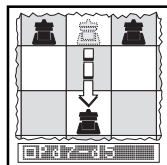
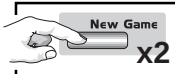
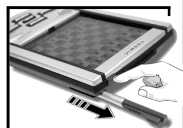
Istruzioni d'uso

Instrucciones de Funcionamiento

SNELLE START

Om direct te spelen, hoeft u alleen maar de onderstaande stappen te volgen!

- 1 Open het batterijvakje en breng drie "AAA" (AM4/R03) alkalinebatterijen in; let op de juiste polariteit.
- 2 Verwijder het stilet uit de houder aan de rechterkant zoals aangegeven.
- 3 Druk op de knop **GO/STOP (START/STOP)**, aan de rechter bovenkant van het apparaat om de computer aan te zetten. Als er niets gebeurt, dient u de computer opnieuw in te stellen (zie Hoofdstuk 11.1).
- 4 Druk tweemaal snel achtereenvolgens op **NEW GAME (NIEUWE PARTIJ)** om de computer opnieuw in te stellen. *Als u geen nieuwe partij kunt beginnen, heeft u niet snel genoeg gedrukt. Probeer het nogmaals!*
- 5 Voer zetten in door voor elke zet voorzichtig met het stilet op de velden **van** en **naar** te drukken. *Dit kunt u overigens ook met uw vingertoppen doen.*
- 6 Als de computer aan zet is, knippert het betreffende stuk kort op de velden **van** en **naar**, waarna de zet op het bord zal worden uitgevoerd. En daarna is het weer uw beurt!



Druk op **GO/STOP (START/STOP)** om het apparaat uit te zetten. Als in het scherm verschijnt, drukt u nogmaals op **GO/STOP (START/STOP)** om het uitschakelen te bevestigen — uw partij wordt in het geheugen opgeslagen!

DE SCHAAKSTUKKEN!



KONING

DAME

TOREN

LOPER

PAARD

PION



Wit



Zwart

INHOUDSOPGAVE

SNELLE START

TOETSEN EN FUNCTIES

INLEIDING

1. OM TE BEGINNEN: DE

BASISELEMENTEN

- 1.1 Batterijen inbrengen, stroom inschakelen
- 1.2 Klaar om te spelen? Dit zijn de regels!
- 1.3 De computer aan zet
- 1.4 Partij beëindigd? Een nieuwe partij beginnen
- 1.5 Te makkelijk/moeilijk? Van niveau wijzigen!

2. NOG MEER FUNCTIES

- 2.1 Wie is aan zet? Zie beeldscherm!
- 2.2 Speciale schaakzetten
- 2.3 Onjuiste zetten
- 2.4 Schaak, schaakmat en remise
- 2.5 Probeer het zelfwaarderingssysteem!
- 2.6 Hint nodig? Gewoon vragen!
- 2.7 Het zoeken onderbreken
- 2.8 Van kleur wisselen
- 2.9 Ingebouwde openingszetten
- 2.10 Denken in de tijd van de tegenstander
- 2.11 Uitschakelen/Spelgeheugen

3. HOOFDMENU

4. OPTIESTAND

- Spelopties selecteren
- 4.1 Twee spelers
- 4.2 Zoekalgoritme
- 4.3 Autobook-stand
- 4.4 Wit boven
- 4.5 Aftellende klok

4.6 Tikkende klok

4.7 Trainingsstand

4.8 Geluid aan/uit

4.9 LCD-contrast

4.10 LCD-snelheid

4.11 Automove-stand

5. NIVEAUSTAND

Het spelniveau instellen

- 5.1 Pretniveaus
- 5.2 Gelegenheidsspelniveaus
- 5.3 Toernooiniveaus
- 5.4 Snelschaakniveaus
- 5.5 Probleemoplossingsniveaus
- 5.6 Tactisch niveau
- 5.7 Oneindig niveau

6. TERUGNEEMSTAND

7. INFOSTAND

Automatische informatieschermen

Handmatige informatieschermen

- 7.1 Hoofdvariant
- 7.2 Zoekinformatie
- 7.3 Schaakklok-informatie
- 7.4 Aantal zetten/spelzetten
- 7.5 Waarderingsweergave

8. SETUP-STAND

9. ANALYSESTAND

Het selecteren van

analysestellingen

Het bord gebruiken voor selectie

10. HULP NODIG? ZIE HIER!

11. TECHNISCHE GEGEVENS

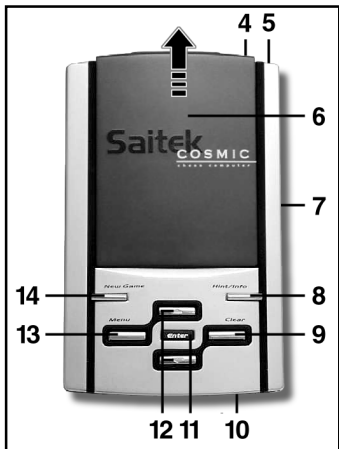
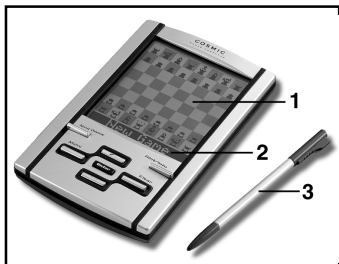
- 11.1 De ACL-functie
- 11.2 Verzorging en onderhoud
- 11.3 Technische specificaties

APPENDIX:

GEANALYSEERDE PARTIJEN

TOETSEN EN FUNCTIES

1. **TOUCHSCREEN-SCHAAKBORD:** Elk veld registreert beweging van een schaakstuk als er voorzichtig met een stilet of vinger op wordt gedrukt.
2. **INFORMATIEREGEL:** Geeft zetten, partij-informatie en schaakklok weer. Wordt ook gebruikt voor het selecteren van opties en niveaus, het opzetten van stellingen en nog veel meer.
3. **STILET:** Wordt gebruikt om zetten op het touch-screen uit te voeren; wordt tevens gebruikt om instellingen in de Informatieregel te selecteren.
4. **TOETS GO/STOP (START/STOP):** Druk om het apparaat aan te zetten; tweemaal indrukken om uit te zetten. Indrukken om het scrollen van het beeldscherm stop te zetten; scrollen kan worden hervat met **CLEAR (OPHEFFEN)**.
5. **STILETHOUDER:** Steek stilet in houder indien niet in gebruik.
6. **LCD-KLEP:** Kan over het beeldscherm worden geschoven het te beschermen als het apparaat niet wordt gebruikt.
7. **ACL (Opnieuw instellen):** aan de onderkant van het apparaat. Wordt gebruikt om statische lading te verwijderen na het insteken van nieuwe batterijen.
8. **TOETS HINT/INFO:** Druk deze tijdens uw zet in voor een hint. Meermaals indrukken om door de belangrijkste informatieschermen te lopen.
9. **TOETS CLEAR (OPHEFFEN):** Indrukken om de stand Opties/Info af te sluiten; om de stand Niveaus/Analyse te annuleren; om de informatie in de Infostand te wissen; om in de Analysestand te blijven na een verkeerde zet; om het bord in de Setup-stand te wissen; om het scrollen te hervatten na een pauze; om de partij te hervatten na een terugname.
10. **BATTERIJVAK:** aan de onderkant van het apparaat. Geschikt voor drie "AAA" (AM4/R03) alkalinebatterijen.
11. **ENTER-TOETS:** Indrukken om van kleur te wisselen met de computer. Indrukken als de computer aan zet; op die manier wordt de computer gedwongen een zet uit te voeren. Indrukken om items in het Hoofdmenu te selecteren; om instellingen te selecteren en opties aan/uit te zetten in de stand Opties/Info; om een nieuw niveau in te voeren in de stand Niveau; om een analysestelling te selecteren; om de Setup-stand met een nieuwe stelling af te sluiten.
12. **▼/▲-TOETSEN:** Indrukken om één voor één door niveaus/analysestellingen te scrollen in de stand Niveaus/Analyse Indrukken om door de Opties/Info te scrollen in de stand Opties/Info Indrukken om zetten terug te nemen/opnieuw te spelen in de Terugneemstand
13. **MENUTOETS:** Indrukken om de Menustand te openen; nogmaals indrukken om deze stand te verlaten.
14. **TOETS NIEUWE PARTIJ:** Tweemaal snel achtereenvolgend indrukken om de computer opnieuw in te stellen.



INLEIDING

Gefeliciteerd met de aanschaf van de Cosmic Chess Computer! Dit gestroomlijnde apparaat heeft een touch-screen beeldscherm voor extra spelgemak en bevat een aantal buitengewone schaakfuncties en een groot aantal speciale opties. Het apparaat is draagbaar en kan eenvoudig mee op reis worden genomen zodat u thuis of onderweg een lekker partijtje schaak kunt spelen! Als u eenmaal weet hoe de standaard functies werken kunt u zich verdiepen in de extra's die deze unieke computer heeft te bieden. U zult er al gauw achter komen dat u nog nooit zoveel schaakplezier heeft gehad!

1. OM TE BEGINNEN: DE BASISELEMENTEN!

1.1 Batterijen inbrengen, stroom inschakelen

Uw schaakcomputer wordt aangedreven door drie "AAA" (AM4/R03) alkalinebatterijen. Steek de batterijen in het vakje aan de onderkant van het apparaat, en zorg ervoor dat u ze op de juiste manier inbrengt. We raden u aan om nieuwe batterijen te gebruiken omdat die langer meegaan!

Druk op **GO/STOP (START/STOP)** om het apparaat aan te zetten. Als er niets gebeurt, dient u het apparaat opnieuw in te stellen door minimaal een seconde een paperclip of ander scherp voorwerp in de **ACL**-opening te steken.

Om de batterijen te sparen, schakelt de computer zich automatisch uit als er 20 minuten niet op wordt gespeeld.

1.2 Klaar om te spelen? Dit zijn de regels!

Volg deze stappen om een partij te beginnen:

- Druk op **GO/STOP (START/STOP)** om de computer aan te zetten.
- Om de computer in te stellen voor een nieuwe partij schaak, dient u tweemaal snel op **NEW GAME (NIEUWE PARTIJ)** te drukken. Als u niet snel genoeg drukt, wordt de computer niet opnieuw ingesteld en dient u opnieuw tweemaal te drukken. Zodra het apparaat opnieuw is ingesteld, verschijnt kort de tekst  , gevolgd door het symbool voor Wit () en de schaakklok ().
- Om een stuk te verplaatsten, dient u voorzichtig met het stilet op het betreffende schaakstuk te drukken totdat u een signaal hoort

en het stuk gaat knippen. *U kunt dit indien gewenst ook met uw vinger doen.*

- d. Druk vervolgens met het stilet op het bestemmingsvlak. U hoort een tweede signaal als de computer uw zet bevestigt. Daarna is de computer weer aan de beurt! *U zult zien dat de computer aan het begin van een partij vaak direct opent, zonder na te denken. Dat zijn openingszetten die staan opgeslagen in de database. Zie voor meer gegevens Hoofdstuk 2.9.*

1.3 De computer aan zet

Als de computer aan zet is, staat er eerst kort . Terwijl de computer de zet voor Zwart overdenkt, knippert op het beeldscherm het symbool voor Zwart () en wordt de computerklok getoond. Als de zet is voltooid, klinkt er een signaal en wordt de zet weergegeven (bijv., ) waarna het stuk kort tussen de velden **van** en **naar** heen en weer beweegt. Nadat de zet op het bord is gemaakt, toont het beeldscherm uw klok en is het weer uw beurt.

1.4 Partij beëindigd? Een nieuwe partij beginnen

Waarschuwing: Als u de computer opnieuw instelt, wordt de huidige partij uit het geheugen van de computer gewist!

Als u een partij beëindigd (of als u uw huidige partij opgeeft), kunt u eenvoudig weer opnieuw beginnen! Stel de computer opnieuw in door tweemaal achtereen op **NEW GAME (NIEUWE PARTIJ)** te drukken. In het venster verschijnt  hetgeen aangeeft dat de computer klaar is voor een nieuwe partij op het ingestelde niveau.

Speciale opmerking m.b.t. de toernooiniveaus: Als u een nieuwe partij wilt beginnen voordat een toernooipartij is beslist, zal de computer vragen om de uitkomst van de partij te bevestigen voordat er opnieuw kan worden begonnen. Zie voor meer gegevens Hoofdstuk 2.5.

1.5 Te makkelijk/moeilijk? Van niveau wijzigen!

Als u de computer voor de eerste keer aanzet, wordt automatisch spelniveau 63 ingesteld waarbij de gemiddelde responstijd van de computer vijf seconden is. U kunt echter uit 100 verschillende spelniveaus kiezen! Zie Hoofdstuk 5 voor een beschrijving van alle niveaus en aanwijzingen voor het veranderen van het spelniveau.

BEELDSCHERMOPTIES!

- **Helder/donker maken van het beeldscherm:** Selecteer een andere LCD-contrastinstelling zoals aangegeven in Hoofdstuk 4.9.
- **Een beeldscherm sneller/langzamer laten scrollen:** Selecteer een andere LCD-snelheidsinstelling zoals aangegeven in Hoofdstuk 4.10.
- **Een scrollend beeldscherm pauzeren:** Druk eenmaal op **GO/STOP (START/STOP)**; druk vervolgens op **CLEAR (OPHEFFEN)** om het scrollen te hervatten. Deze functie is met name handig als u verscheidene automatische informatieschermen hebt geactiveerd terwijl de computer aan het denken is!

2. NOG MEER FUNCTIES

2.1 Wie is aan zet? Zie beeldscherm!

Als de computer met Zwart aan zet is, knippert er een zwart vierkantje (■). Nadat de computer aan zet is geweest, verschijnt er een niet-knipperend wit vierkantje (□), hetgeen aangeeft dat het nu uw beurt is.

2.2 Speciale schaakzetten

Onthoud het volgende m.b.t. bepaalde zetten:

Slaan: Een stuk dat wordt geslagen wordt aangegeven met een ■, zoals in .

En passant: Na een slag van dit type, die wordt aangegeven met de letters  na het slaan, herinnert de computer u eraan om de geslagen pion te verwijderen door deze te laten knippen. Druk op de pion om deze van het bord te verwijderen.

Rokade: Nadat de Koning is verplaatst, zal de Toren gaan knippen. Verplaatst de knipperende Toren om het rokeren te voltooien. Rokade aan de kant van de Koning wordt weergegeven als , en rokade aan de kant van de Dame wordt weergegeven als .

Promotie van een pion:

- Als u een pion laat promoveren, druk dan eerst net als anders

op het veld **van**. Het beeldscherm laat vervolgens de beschikbare promotiestukken zien () . Om naar een Dame te promoveren hoeft u alleen maar op het veld **naar** te drukken. Om te promoveren naar een Toren, Loper of Paard, dient u op het betreffende promotiesymbool te drukken. Het beeldscherm bevestigt uw keuze (bijv. ) . Druk op het veld **naar** om de promotie te voltooien; het stuk verandert automatisch op het bord. Opmerking: als u van gedachten verandert voordat u op het veld **naar** hebt gedrukt, hoeft u alleen maar een op van de andere symbolen te drukken.

- **Als de computer een pion promoveert**, wordt de zet aangegeven alsmede het stuk waarnaar gepromoveerd wordt, bijvoorbeeld .

2.3 Onjuiste zetten

Uw computer kent alle schaakregels en speelt nooit vals! Als u een verkeerde zet maakt, wordt u door een hoge dubbele piep geattendeerd op uw fout. Dit gebeurt bijvoorbeeld als u op een verkeerde **van/naar** combinatie drukt, een ongeldig stuk of verkeerde kleur aanklikt of een ongeldige speeltoets gebruikt.

Als u op een verkeerde **naar**-veld drukt, blijft het beeldscherm het veld **van** aangeven. Om verder te kunnen, dient u uw stuk naar een geldig veld te verplaatsen. Als u op het veld **van** drukt, maar vervolgens besluit dat u een ander stuk wilt verplaatsen, dient u nogmaals op hetzelfde veld te drukken. Als u uw zet na voltooiing wilt corrigeren, dient u te werk te gaan zoals beschreven in Hoofdstuk 6.

2.4 Schaak, schaakmat en remise

Als een Koning schaak staat, geeft de computer kort na de zet  aan. Als de computer een onvermijdelijke matsituatie ontdekt, verschijnt er kort een mataankondiging (bijv. .

Als een partij eindig in schaakmat, wordt u door de computer gefeliciteerd of betuigt deze zijn deelneming, afhankelijk van of u gewonnen of verloren hebt. Er verschijnt  op het beeldscherm waarna de partij is afgelopen.

De computer herkent remise als gevolg van patstelling, remise als gevolg van herhaling van zetten en de '50-zetten'-regel. In elk van deze gevallen wordt het corresponderende scherm weergegeven nadat de remisezet is gemaakt.

2.5 Probeer het zelfwaarderingssysteem!

Als u een van de toernooiniveaus speelt, geeft de computer u

afhankelijk van uw prestatie een ELO-score als de partij is afgerond. Weet u niet precies wat een 'ELO-score' is? Het is een algemeen erkende manier om de schaakprestatie te meten of een bepaald spelniveau aan te geven. De internationale schaakfederatie FIDE (*Fédération Internationale des Échecs*) heeft deze methode in het leven geroepen en FIDE-scores worden ook wel ELO-scores genoemd. De Amerikaanse Schaakfederatie (USCF), maakt gebruik van een soortgelijk systeem. De scores worden doorgaans in viercijferige codes uitgedrukt en betere spelers hebben hogere scores. Aan de bovenkant van de schaal, scoren schaakmeesters rond de 2200 of meer en internationale grootmeesters 2500 of meer. Wilt u weten wat u scoort? Dan is dit uw kans! Zie Hoofdstuk 5.3 voor meer informatie over toernooiniveaus.

2.6 Hint nodig? Gewoon vragen!

Als u hulp nodig heeft bij een zet, is de Cosmic Chess u graag van dienst! Druk tijdens uw beurt op **HINT/INFO** en de computer geeft een suggestie aan. Als de hint e4xd5 is, verschijnt er bijvoorbeeld . Een 'ply' is een individuele zet ofwel een zet voor een van beide kleuren. De hint verschijnt meestal binnen vijf seconden, maar soms duurt het langer. Om de hint te accepteren dient u de aangegeven zet op het bord te maken. Als u een eigen zet wilt doen, kunt u de hint gewoon negeren. U kunt de hint ook wissen door op **CLEAR (OPHEFFEN)** te drukken.

2.7 Het zoeken onderbreken

Om de computer tijdens het denkproces te onderbreken, drukt u op **ENTER**. Op die manier dwingt u de computer om de beste zet die tot dan toe is gevonden te spelen. Deze functie kan heel nuttig zijn op de hogere spelniveaus, waar de computer vaak lang nadenkt of op de niveaus Oneindig en Tactisch, waar de computer oneindig lang blijft nadenken tenzij u het proces onderbreekt.

Op de Probleemoplossingsniveaus doet de computer geen zet als u tijdens het nadenken op **ENTER** drukt. In plaats daarvan verschijnt  om aan te geven dat de computer is onderbroken tijdens het zoeken naar een matsituatie. Schakel over op een ander niveau om door te gaan.

2.8 Van kleur wisselen

Om met de computer van kleur te wisselen dient u tijdens uw beurt op **ENTER** te drukken; de computer doet de volgende zet dan voor

uw kleur. U kunt zo vaak als u wilt van kleur wisselen door herhaaldelijk op **ENTER** te drukken.

Wilt u dat de computer de eerste zet aan het begin van een nieuwe partij voor Wit uitvoert? Druk tweemaal op **NEW GAME (NIEUWE PARTIJ)** en druk vervolgens op **ENTER**!

Wilt u de computer tegen zichzelf zien spelen? Druk na elke zet op **ENTER** en zie hoe de computer zet na zet tegen zichzelf speelt. Bestudeer de strategie en misschien verbetert u uw eigen spel wel!

2.9 Ingebouwde openingszetten

Aan het begin van een partij reageert de computer op de meeste niveaus vaak zeer snel omdat het apparaat over een database met openingszetten beschikt. In deze database staan de meeste belangrijke openingszetten en vele stellingen van grootmeesterpartijen. Als de huidige bordstelling in de database staat, speelt de computer een zet uit het geheugen in plaats van over de zet na te denken. De database met openingszetten wordt op alle niveaus gebruikt, behalve in het niveau Probleemoplossing.

2.10 Denken in de tijd van de tegenstander

Terwijl u speelt zult u ontdekken dat de computer soms direct op uw zetten reageert, zelfs halverwege partijen op hoger niveau. Dat komt omdat de computer ook in de tijd dat u aan het nadenken bent over de volgende zet nadenkt en een eigen strategie uitstippelt. Het apparaat probeert de meest waarschijnlijke zet van uw kant te anticiperen en berekent mogelijke tegenzetten terwijl u nog aan het nadenken bent. Als de computer goed heeft gegokt, hoeft er niet verder te worden nagedacht; de gevonden tegenzet kan direct worden gespeeld! De computer denkt niet in de tijd van de tegenstander in de Pretniveaus.

2.11 Uitschakelen/Spelgeheugen

U kunt uw partij onderbreken en de computer uitzetten door op **GO/STOP (START/STOP)** te drukken. Op het beeldscherm verschijnt  en als u daarna nogmaals op **GO/STOP (START/STOP)** drukt, schakelt het apparaat uit. De partij wordt onderbroken en tot maximaal een jaar in het geheugen opgeslagen. Als u de computer weet aanzet, kunt u verdergaan waar u was opgehouden! Als u de computer niet uitzet nadat u op **GO/STOP (START/STOP)** hebt gedrukt, kunt u gewoon op **CLEAR (OPHEFFEN)** drukken om het uitschakelen te annuleren.

EEN SNEL OVERZICHT VAN HET HOOFDMENU!

- : Ontdek een aantal spannende spelopties.
 - Twee spelers
 - Zoekalgoritme
 - Autobook-stand
 - Wit boven
 - Aftellende klok
 - Tikgeluid
 - Trainingsstand
 - Geluid Aan/Uit
 - LCD-contrast
 - LCD-snelheid
 - Automove-stand
- : Kies uit 100 verschillende spelniveaus.
- : Neem één of alle vorige zetten terug.
- : Selecteer verscheidene automatische informatieschermen.
 - Zetten weergeven
 - Nodes weergeven
 - Tijd per zet weergeven
 - Voortgang weergeven
 - Evaluatie weergeven
- : Bordstellingen instellen of wijzigen.
- : Test uzelf met 64 unieke analysestellingen.

Als er 20 minuten lang geen handelingen worden verricht, schakelt de computer zichzelf automatisch uit. Druk op **GO/STOP (START/STOP)** om de computer weer aan te zetten. De computer schakelt zichzelf niet uit als er over een zet wordt nagedacht of als het bericht  Wordt weergegeven.

3. HET HOOFDMENU: TOEGANG TOT SPECIALE FUNCTIES

De Cosmic heeft een aantal door de gebruiker te selecteren functies en opties die via het Hoofdmenu kunnen worden opgevraagd. Als u op **MENU** drukt, verschijnt het menu , het eerste van de zes Hoofdmenu's. Druk herhaaldelijk op ▼ (of ▲) om door alle menu-items te lopen:

HOOFDMENU-ITEM	REFERENTIE	BEELDSCHERM
Optiestand	Hoofdstuk 4	
Niveaustand	Hoofdstuk 5	
Terugneemstand	Hoofdstuk 6	
Infostand	Hoofdstuk 7	
Setup-stand	Hoofdstuk 8	

Analysestand Hoofdstuk 9 

Druk op **ENTER** om een van de items in het Hoofdmenu te selecteren. U komt vervolgens terecht in een submenu waar u nog meer instellingen kunt selecteren. Sommige items (bijv. de Optiestand) hebben een groot aantal keuze- en subkeuzemogelijkheden terwijl andere items (bijv. de Setup-stand) u in staat stellen om een bepaalde spelfunctie te activeren. Omdat de instructies voor het selecteren van een menu-item afhankelijk zijn van het gekozen item, dient u de betreffende hoofdstukken te raadplegen voor volledige toegangsinformatie voor elke functie. Nadat u alle gewenste opties hebt geselecteerd en/of de spelinstellingen hebt gewijzigd, dient u opnieuw op **MENU** te drukken om het Hoofdmenu af te sluiten en terug te keren naar de spelstand.

4. OPTIESTAND: MAAK U PARTIJ GEVARIEERDER!

Wilt u allerlei soorten interessante spelopties ontdekken? Kijk dan eens naar de Optiestand! Ontdek eerst hoe u deze door de gebruiker te selecteren opties tijdens of voorafgaand aan een partij kunt selecteren en activeren; leer vervolgens meer over de individuele opties die in dit hoofdstuk staan beschreven.

Spelopties selecteren

Druk op **MENU** om het Hoofdmenu te openen; op het scherm verschijnt automatisch  voor de Optiestand. Druk op **ENTER** om de Optiestand te openen en u ziet de eerste van de 11 opties (zie onder). Druk herhaaldelijk op ▼ (of ▲) om door alle opties te lopen:

OPTIE	REFERENTIE	STANDAARD SCHERM
-------------	------------------	------------------

Twee spelers	Hoofdstuk 4.1	 player: 2-0
--------------------	---------------------	--

Zoekalgoritme	Hoofdstuk 4.2	 search: select
---------------------	---------------------	--

Autobook-stand	Hoofdstuk 4.3	 book: on
----------------------	---------------------	--

Wit boven	Hoofdstuk 4.4	 top: black
-----------------	---------------------	--

Aftellende klok	Hoofdstuk 4.5	 clock: up
-----------------------	---------------------	---

Tikgeluid	Hoofdstuk 4.6	 ticks: off?
-----------------	---------------------	---

Trainingsstand	Hoofdstuk 4.7	 coach: off?
----------------------	---------------------	---

Geluid Aan/Uit	Hoofdstuk 4.8	 sound: on
----------------------	---------------------	---

LCD-contrast	Hoofdstuk 4.9	 contrast: 5
--------------------	---------------------	---

LCD-snelheid	Hoofdstuk 4.10	 LCD speed: 2
--------------------	----------------------	--

Automove-stand	Hoofdstuk 4.11	 automove: on
----------------------	----------------------	--

Om een optie aan/uit te zetten of om eventuele optie-instellingen te

DE OPTIE-INSTELLINGEN OEFENEN!

Menu



Enter



Enter



Clear



Menu



1. Druk op **MENU** om het Hoofdmenu te openen. In het beeldscherm verschijnt .
2. Druk op **ENTER** om de Optiestand te openen. *Laten we voor dit voorbeeld de optie Tikkende klok selecteren.*
3. Druk vijfmaal op ▼ tot het beeldscherm aparece.
4. Druk op **ENTER** om deze optie aan te zetten; het beeldscherm zegt nu .
5. Druk op **CLEAR (OPHEFFEN)** om de Optiestand af te sluiten; druk vervolgens op **MENU** om de Menustand af te sluiten – het gesimuleerde tikken begint. *Opmerking: Om deze optie weer uit te zetten, dient u de bovenstaande stappen te herhalen.*

Zie voor meer gegevens Hoofdstuk 4.6.

selecteren, dient u op **ENTER** te drukken als de optie wordt weergegeven. Door herhaaldelijk op **ENTER** te drukken, loopt u door alle keuzemogelijkheden voor de weergegeven optie. Als de gewenste keuze is geselecteerd, kunt u op ▼ of ▲ drukken om naar een andere optie te gaan of op **CLEAR (OPHEFFEN)** drukken om naar het Hoofdmenu terug te keren; als u vervolgens op **MENU** drukt, keert u terug naar de normale speelstand. Voor meer gegevens over deze opties verwijzen wij u naar de betreffende hoofdstukken.

Opmerking: Als u de computer opnieuw instelt voor een nieuwe partij, worden de meeste gekozen opties gehandhaafd. Dit geldt niet voor de stand Twee spelers, van waaruit automatisch wordt teruggekeerd naar de spelstand Speler vs. Computer als u een nieuwe partij begint.

4.1 Twee spelers

Opties: (Speler vs. Computer)

(Speler vs. Speler)

Normaal gesproken beantwoordt de computer uw zet met een tegenzet. Maar als u activeert, kunt u een aantal

zetten doen zonder dat de computer een tegenzet uitvoert. Deze functie kan op een aantal interessante manieren worden gebruikt:

- *Om meesterpartijen te doorlopen. Druk op **ENTER** om te zien wat de computer in een bepaalde stelling zou doen!*
- *Bewaar uw eigen schaakpartijen. Als een partij is beëindigd, kunt u naar bepaalde bordstellingen terugkeren om te zien of andere zetten tot een andere uitkomst zouden hebben geleid.*
- *Analyseer de openingszetten door ze handmatig in te voeren.*
- *Speel tegen een vriend waarbij de computer als scheidsrechter optreedt. De computer controleert of alle zetten geldig zijn en houdt voor beide kleuren de tijd bij!*

Als u tegen iemand anders speelt en u wilt zien wat de computer in uw geval zou doen, drukt u op **ENTER** om de computer de volgende zet te laten uitvoeren. Nadat de computer aan zet is geweest, keert de computer weer terug naar de stand Twee spelers en kunt u uw partij voortzetten. Onthoud dat deze optie automatisch terugkeert naar de stand Speler vs. Computer als u de computer instelt voor een nieuwe partij.

4.2 Zoekalgoritme

Opties:  **Search: select / brute**

Het programma in deze schaakcomputer maakt normaal gesproken gebruik van een selectief zoekalgoritme. Bij dit type zoekopdracht, concentreert de computer zich voornamelijk op zetten die het meest succesvol zullen zijn, waardoor het combinaties kan vinden die anders veel langer zouden duren om te vinden. U kunt ook overschakelen naar het wat langzamere maar zeer krachtige 'Brute Kracht'-algoritme, waardoor de kans dat een bepaalde zet niet wordt gezien wordt geminimaliseerd.

4.3 Autobook-stand

Opties:  **Autobook: on / off**

Deze unieke functie houdt bij welke zetten u in de openingsfase van een partij hebt gedaan en geeft u vervolgens de mogelijkheid om de openingen waarmee u de meeste moeilijkheden ondervindt te oefenen. Het is net alsof u uw eigen "instelbare openingstrainer heeft"! Als de functie Autobook is geactiveerd, houdt de computer uw openingszetten bij terwijl u speelt. De volgende keer dat u aan het eind van een openingsvariant een slechte uitgangstelling hebt, "onthoudt" de computer de betreffende opening. In de toekomst zal de computer indien mogelijk op dezelfde manier openen. Op deze

manier kunt u verschillende zetten en strategieën uitproberen zodat u meer bekend wordt met de betreffende opening en u uw spel kunt verbeteren.

4.4 Wit boven

Opties:  / 

Wilt u wel eens wat anders en de computer bovenaan met Wit laten spelen? Probeer dan deze functie en kies  aan het begin van een nieuwe partij! Begin uw partij door op **ENTER** te drukken en de computer maakt de eerste zet voor Wit van de bovenkant van het bord.

Opmerking: Als de computer van de bovenkant van het bord met Wit speelt, zult u zien dat de posities van de Koningen en Dames zijn gewijzigd en dat het bord in feite is omgedraaid.

4.5 Aftellende klok

Opties:  / 

De standaardinstelling is , waarbij de verstreken tijd wordt weergegeven. Als u de optie Aftellende klok echter activeert, geeft de computer de nog resterende tijd weer. Op deze manier kunt u met een oogopslag onderscheid maken tussen de kloksymbolen:

 /  Oplopende klokken (Wit/Zwart)

 /  Aftellende klokken (Wit/Zwart)

Onthoud dat de Aftellende klok alleen beschikbaar is in de Toernooi- en Snelschaakniveaus.

4.6 Tikkende klok

Opties:  / 

Als u deze optie activeert, wordt er een tikkend geluid weergegeven waarmee een schaakklok wordt gesimuleerd. U kunt op die manier in uw eigen huiskamer de sfeer van een schaakwedstrijd creëren!

4.7 Trainingsstand

Opties:  /  /  / 

Als u de Trainingsstand activeert, kijkt de computer als het ware over uw schouder mee als u speelt; hij kijkt wat u doet en biedt hulp aan als dat nodig is! In deze stand waarschuwt de computer u als u op het punt staat om een stuk te verliezen of als u op het punt staat

een zet te doen die onvermijdelijk tot verlies zal leiden. U krijgt waarschuwingen als **Your Queen is in Jeopardy!** of **Watch your Knight!**. Als u kunt profiteren van een bepaalde situatie, krijgt u misschien wel een bericht zoals **Here's giving you a big chance!**. Soms vraagt de computer u ook om een duidelijk onlogische zet te bevestigen of annuleren. Als u besluit om te annuleren, wordt uw zet teruggedonnen en kunt u het opnieuw proberen!

Om een van de Trainingsopties te kiezen, dient u herhaaldelijk op **ENTER** te kiezen tot de gewenste optie wordt weergegeven. Als u de Optiestand verlaat en terugkeert naar het spel, blijft de laatste weergegeven Trainingsoptie automatisch van kracht. Dit zijn de beschikbare instellingen.

- **Coach: off**: Geen trainingsfuncties actief.
- **Coach: novice**: De computer gaat ervan uit dat u bekend bent met een aantal tactische en strategische concepten en wijst u dus alleen op de minder duidelijke en meer geavanceerde concepten, zoals opofferingen en combinaties.
- **Coach: intermediate**: In dit geval geeft de computer de hoeveelheid assistentie die het nodig acht voor spelers die het spel redelijk begrijpen maar hulp nodig hebben bij minder duidelijke spelsituaties.
- **Coach: advanced**: Bij deze instelling geeft de computer wanneer nodig waarschuwingen en assistentie, bijvoorbeeld als u op het punt staat een blunder te begaan of als er een stuk in gevaar is.

Als de Trainingsstand is geactiveerd, hoort u van tijd tot tijd een geluidssignaal als u met Wit speelt, ter herinnering aan het feit dat het uw beurt is.

4.8 Geluid aan/uit

Opties: **Sound: on / off**

Als u een van deze geluidsinstellingen selecteert, geeft de computer u de keus uit spelen met of zonder geluidseffecten.

4.9 LCD-contrast

Opties: **Contrast: 1 / 2 / 3 / 4 / 5**

Met deze optie kunt u het contrast van het LCD-scherm wijzigen, waarbij 1 het lichtst is en 5 het donkerst. Als u de standaardinstelling 3 te licht of donker vindt, kunt u deze wijzigen door herhaaldelijk op **ENTER** te drukken totdat de gewenste instelling verschijnt.

4.10 LCD-snelheid

Opties:  /  /  / 

U kunt de scrollsnelheid van het LCD-scherm wijzigen door deze instelling te wijzigen; 1 is het langzaamst en 4 het snelst. Als u de standaardinstelling 2 te langzaam of snel vindt, kunt u deze wijzigen door herhaaldelijk op **ENTER** te drukken totdat de gewenste instelling verschijnt.

4.11 Automove-stand

Opties:  / 

Normaal gesproken laat de computer een stuk kort op de velden **van** en **naar** knippen voordat de zet op het bord wordt uitgevoerd. Als u de instelling wijzigt naar , geeft de computer net als anders aan welke zet gedaan moet worden, maar is het aan u om dat op het bord uit te voeren. Nadat de computer een zet heeft aangekondigd, gaat het betreffende stuk knippen op het veld **van**. Als u op het knipperende stuk drukt, wordt het naar het veld **naar** verplaatst. Druk op het veld **naar** om de zet te voltooien.

5. NIVEAUSTAND: KEUS UIT 100 NIVEAUS!

Uw schaakcomputer heeft 100 unieke spelniveaus waaruit u kunt kiezen! De niveaus zijn onderverdeeld in twee basisgroepen:

- **PRETNIVEAUS (1-60):** Deze niveaus geven beginners en gemiddelde spelers een kans om hun schaakvaardigheden te vergroten. Op veel pretniveaus maakt de computer met opzet fouten, zodat u daarvan kunt leren!
- **WEDSTRIJDNIVEAUS (61-100):** Deze niveaus zijn bedoeld voor gevorderde en meer geavanceerde spelers. Bevat niveaus voor een terloops partijtje schaak, toernooien, probleemoplossing, snelschaken en speciale experimentele niveaus. Als u de niveaus selecteert, moet u onthouden dat de computer beter wordt naarmate er langer over de zetten kan worden nagedacht, net zoals bij een mens.

Het spelniveau instellen

Druk op **MENU** om het Hoofdmenu te openen en druk op ▼ totdat in het beeldscherm  verschijnt. Druk op **ENTER** om de Niveaustand te openen en u ziet het momenteel geselecteerde niveau, bijvoorbeeld  (het standaardniveau bij het eerste opstarten). Om van niveau te wijzigen, dient u op ▲ of ▼ te

drukken om één niveau naar boven/beneden te gaan, of met het stilet op  of  te drukken om tien niveaus naar boven/beneden te gaan. Onthoud dat de niveaus in stappen van één naar boven/beneden zullen blijven gaan zolang u de toets  of  ingedrukt houdt. Als het gewenste niveau wordt weergegeven, dient u op **ENTER** te drukken om dat niveau te selecteren. Het scherm bevestigt het gekozen niveau en keert terug naar het Hoofdmenu. Druk op **MENU** om naar het spel terug te keren.

Als u de Niveaustand opent om het niveau te controleren, maar het niveau niet wilt wijzigen, drukt u op **CLEAR (OPHEFFEN)** om terug te keren naar het Hoofdmenu. Als u het Hoofdmenu eenmaal hebt afgesloten met de toets **MENU**, keert u terug naar het spel zonder de niveau- of klokinstellingen te wijzigen.

Onthoud met betrekking tot de niveauselectie ook het volgende:

- *Het niveau kan worden gewijzigd als u aan zet bent.*
- *Als het niveau wordt gewijzigd, wordt de schaakklok opnieuw ingesteld.*
- *Als u het niveau wijzigt terwijl de computer nadenkt, stopt de computer met nadenken en wordt de klok opnieuw ingesteld.*

PRETNIVEAUS

5.1 Pretniveaus

Niveau	Beschrijving	Beeldscherm
1.....	Pretniveau 1	
2.....	Pretniveau 2	
3.....	Pretniveau 3	
...tot aan...		
58.....	Pretniveau 58	
59.....	Pretniveau 59	
60.....	Pretniveau 60	

Er zitten handicaps in deze niveaus ingebouwd, vergelijkbaar met de fouten die door beginners worden gemaakt. U zult zien dat de computer met opzet de waarde van schaakstukken negeert en voorbijgaat aan belangrijke concepten zoals pionopstelling, centralisering, mobiliteit en veiligheid van de Koning.

Schaakmatsituaties worden over het hoofd gezien, de Dame wordt te snel ontwikkeld en er wordt impulsief geslagen en 'schaak' gezet. Schaakboeken geven vaak standaardadvies, maar toch komt het voor dat een tegenstander zich niet aan die regels houdt en er nog mee wegstrekt ook. De pretniveaus zijn een manier om te oefenen met de manier waarop dergelijke fouten worden afgestraft, waardoor begin-

WIJZIGING VAN HET NIVEAU: HEEL EENVOUDIG!

Menu



1. Druk op **MENU** om het Hoofdmenu te openen. In het beeldscherm verschijnt .



2. Druk eenmaal op ▼ en in het beeldscherm verschijnt .



3. Druk op **ENTER** om de Niveaustand te openen en het huidige niveau wordt weergegeven. *Zie indien nodig Hoofdstuk 5 om te controleren wat huidige niveau inhoudt.*



4. *Laten we snelschaakniveau 81 eens opzoeken.* Druk op ▲ of ▼ om één niveau naar boven/beneden te gaan of druk op of om tien niveaus naar boven/beneden te gaan. Kijk of op het beeldscherm verschijnt.



5. Als verschijnt, drukt u op **ENTER**. Druk vervolgens op **MENU** om de Menustand af te sluiten; u kunt uw nieuwe niveau nu uitproberen!

Menu



Zie voor meer gegevens Hoofdstuk 5.

ners hun spel kunnen verbeteren voor menselijke tegenstanders! Op een aantal van de lagere pretniveaus, laat de computer stukken niet alleen onbeschermd staan, maar probeert de machine ook daadwerkelijk om stukken te verliezen. Naarmate de niveaus moeilijker worden, geeft de computer minder makkelijk stukken weg. De waarde van de stukken wordt steeds meer in acht genomen en uiteindelijk worden er slechts zelden stukken weggegeven. In de hoogste pretniveaus geeft de computer helemaal geen stukken meer weg, maar wordt er meer gespeeld als een beginner die de basisregels van het spel heeft geleerd. Er worden wel nog steeds fouten gemaakt in de zin van dat de dreiging van een schaak- of schaakmatsituatie over het hoofd wordt gezien. Probeer alle pretniveaus en probeer te leren van de fouten van de computer!

WEDSTRIJDNIVEAUS

5.2 Gelegenheidsspelniveaus

Niveau	Gemiddelde tijd per zet	Beeldscherm
61	1 seconde per zet	[00:01/move]
62	2 seconden per zet	[00:02/move]
63	5 seconden per zet	[00:05/move]
64	10 seconden per zet	[00:10/move]
65	15 seconden per zet	[00:15/move]
66	30 seconden per zet	[00:30/move]
67	45 seconden per zet	[00:45/move]
68	1 minuut per zet	[01:00/move]
69	2 minuten per zet	[02:00/move]
70	3 minuten per zet	[03:00/move]

Als u een van de bovenstaande niveaus kiest, selecteert u een gemiddelde responstijd voor de computer. Onthoud dat dit de gemiddelde responstijden zijn over een groot aantal zetten. Aan het begin en eind van de partij speelt de computer doorgaans sneller, maar halverwege de partij kan het wat langer duren.

5.3 Toernooiniveaus

Niveau	Aantal zetten/Verstreken tijd	Beeldscherm
71	40 zetten in 1 uur 20 min.	[40 in 1:20]
72	40 zetten in 1 uur 30 min.	[40 in 1:30]
73	35 zetten in 1 uur 45 min.	[35 in 1:45]
74	40 zetten in 1 uur 45 min.	[40 in 1:45]
75	35 zetten in 1 uur 30 min.	[35 in 1:30]
76	40 zetten in 2 uur	[40 in 2:00]
77	45 zetten in 2 uur 30 min.	[45 in 2:30]
78	50 zetten in 2 uur	[50 in 2:00]
79	40 zetten in 2 uur 30 min.	[40 in 2:30]
80	40 zetten in 3 uur	[40 in 3:00]

In het Toernooiniveau dient u binnen een bepaalde tijd een aantal zetten te doen. Als een speler de toegekende tijd voor een bepaald aantal zetten overschrijdt, geeft het beeldscherm dat aan en is de partij voorbij.

Zoals uitgelegd in Hoofdstuk 2.5, maakt deze computer gebruik van een zelfwaarderingssysteem als u toernooien speelt! Nadat een toernooi is beëindigd en u op **NEW GAME (NIEUWE PARTIJ)** drukt om de computer opnieuw in te stellen, verschijnt kort uw score voordat er naar een nieuwe partij wordt overgegaan. Als u de score mist, dient u vijfmaal op **HINT/INFO** te drukken om deze op elk

gewenst moment nogmaals te bekijken. Druk op **CLEAR (OPHEFFEN)** om de score van het beeldscherm te verwijderen.

Als u de tijdens een toernooi aan een nieuwe partij wilt beginnen voordat de huidige partij is beëindigd, geeft de computer u de volgende mogelijkheden om de uitkomst van de partij te bepalen:

- Beeldscherm = `White as draw`.

Als u op **ENTER**, drukt, wordt de score weergegeven.

Als u op **▲** drukt:

- Beeldscherm = `White as win`.

Als u op **ENTER**, drukt, wordt de score weergegeven.

Als u op **▲** drukt:

- Beeldscherm = `Machine wins`.

Als u op **ENTER**, drukt, wordt de score weergegeven.

Als u op **▲** drukt:

Het beeldscherm keert weer terug naar `White as draw`.

Om een score te verkrijgen dient u bij een van de bovenstaande vragen op **ENTER** te drukken! Als u de partij om de een of andere waarde geen score wilt toekennen, drukt u op **CLEAR (OPHEFFEN)**. De computer bevestigt dit door `Game not rated` weer te geven.

5.4 Snelschaakniveaus

Niveau	Totale tijd per partij	Beeldscherm
81	5 minuten per partij	<code>5 min/game</code>
82	7 minuten per partij	<code>7 min/game</code>
83	10 minuten per partij	<code>10 min/game</code>
84	15 minuten per partij	<code>15 min/game</code>
85	20 minuten per partij	<code>20 min/game</code>
86	30 minuten per partij	<code>30 min/game</code>
87	45 minuten per partij	<code>45 min/game</code>
88	60 minuten per partij	<code>60 min/game</code>
89	90 minuten per partij	<code>90 min/game</code>
90	100 minuten per partij	<code>100 min/game</code>

In de snelschaakniveaus, stelt u de totale tijd voor de hele partij in. Als de speeltijd wordt overschreden, geeft de computer aan wie er op basis van tijd heeft verloren, bijvoorbeeld `White time out`. Voor deze niveaus kunt u de optie Aftellende klok instellen om de resterende tijd weer te geven in plaats van de verstreken tijd (zie Hoofdstuk 4.5).

5.5 Probleemoplossingsniveaus

Niveau	Probleem	Beeldscherm
91	Mat in 1 zet	Mat in 1
92	Mat in 2 zetten	Mat in 2
93	Mat in 3 zetten	Mat in 3
94	Mat in 4 zetten	Mat in 4
95	Mat in 5 zetten	Mat in 5
96	Mat in 6 zetten	Mat in 6
97	Mat in 7 zetten	Mat in 7
98	Mat in 8 zetten	Mat in 8

Als u een van deze niveaus activeert, wordt er een speciaal programma gestart dat naar matsituaties zoekt. Als u een stelling hebt die tot een schaakmatsituatie zou kunnen leiden en graag zou willen dat de computer ontdekt of dat zo is, dan kunt u een van de Probleemoplossingsniveaus activeren. Uw computer kan schaakmatsituaties tot maximaal 8 zetten vooruit oplossen. Matsituaties in één tot vijf zetten worden doorgaans vrij snel gevonden; oplossingen die zes tot acht zetten in beslag nemen duren wat langer. Als er geen matsituatie is of als de computer geen matsituatie kan vinden, verschijnt er een kort bericht **No move found**. U kunt doorgaan met spelen of overschakelen naar een ander niveau.

5.6 Tactisch niveau

Niveau	Beschrijving	Beeldscherm
99	Tactische partij (geen tijdslimiet) ...	Tactical

In het niveau Tactisch gaat de computer op zoek naar de beste tactische strategie, sneller dan op een normaal spelniveau. De computer zoekt oneindig naar een manier waarop twee of meer pionnen kunnen worden geslagen, net zolang tot u het zoeken onderbreekt door op **ENTER** te drukken. Het niveau Tactisch is zeer geschikt om mee te experimenteren omdat de computer zich volledig richt op speciale tactische stellingen!

5.7 Oneindig niveau

Niveau	Beschrijving	Beeldscherm
100	Oneindig (geen tijdslimiet)	Infinite

In het niveau Oneindig zoekt de computer oneindig naar een onvermijdelijke matsituatie, net zolang tot u het zoeken onderbreekt door op **ENTER** te drukken. Als het zoeken wordt gestopt, doet de

computer de zet die tot dan toe het best lijkt. Experimenteer eens met dit niveau; creëer speciale bordstellingen en laat de computer ze voor u analyseren! De computer kan uren en zelfs dagen nadenken om de best mogelijke zet te vinden.

6. TERUGNEEMSTAND: NEEM ZETTEN TERUG

Als u tegen de computer schaakt, zijn gemaakte zetten niet onomkeerbaar; u kunt op elk willekeurig moment van gedachten veranderen of een andere zet spelen. Als u aan zet bent, drukt u gewoon op **MENU** om het Hoofdmenu te openen en drukt u vervolgens herhaaldelijk op ▼ totdat er  in het scherm verschijnt. Druk op **ENTER** om de Terugneemstand te openen en u ziet de laatste zet die was uitgevoerd. Om de zet ongedaan te maken, drukt u op ▼ waarna de zet op het bord wordt teruggedraaid. Het beeldscherm toont vervolgens de volgende zet die teruggenomen kan worden. U kunt net zo lang op ▼ drukken om zetten terug te nemen tot u weer aan het begin van het spel bent aanbeland. Als u weer bij het begin bent aangekomen, verschijnt er in het beeld  en keert u automatisch terug naar het Hoofdmenu. Zo lang u niet helemaal teruggaat naar het begin van het spel, kunt u altijd op ▲ drukken om weer vooruit te gaan. Om het spel op een bepaald punt te hervatten drukt u op **CLEAR (OPHEFFEN)** en vervolgens op **MENU**.

Een snellere manier om een zet terug te nemen, is door op het veld **naar** te drukken van de laatste zet die was uitgevoerd. In het beeld verschijnt kort , waarna de laatste zet wordt getoond. Druk op ▼ om de zet terug te nemen. Indien u herhaald op ▼ drukt, kunnen er meer zetten worden teruggenomen. Druk op **CLEAR (OPHEFFEN)** om de partij op elk gewenst moment te hervatten.

7. INFOSTAND: ZIE DE COMPUTER DENKEN!

Stelt u zich eens voor: U schaakt tegen een vriend en hij is aan zet. Zou u niet dolgraag willen weten welke zet hij overweegt en wat er in hem omgaat m.b.t. de huidige bordstelling. Natuurlijk kunt u dat niet vragen want dat hoort niet! Maar als u tegen de computer speelt kan dat wel; u kunt alles vragen wat u wilt en u krijgt nog gewoon antwoord ook! U kunt een enorme hoeveelheid informatie over het denkproces van de computer opvragen waarmee u een hoop over het

spel kunt leren!

U kunt de spelinformatie op elk willekeurig moment via de Infostand opvragen. Zoals onderstaand aangegeven, kunt u deze informatie ook handmatig opvragen door op **HINT/INFO** te drukken; als u de Infostand kiest, wordt de informatie elke keer dat de computer over een zet nadenkt automatisch weergegeven.

Automatische informatieschermen

Als u een van de volgende Infostand-opties activeert, geeft de computer de betreffende informatie elke keer dat er wordt nagedacht over en zet weer; u kunt de computer als het ware hardop zien denken.

Belangrijk: De geselecteerde Infostand-opties worden alleen automatisch weergegeven **als de computer nadenkt!**

Druk op **MENU** om het Hoofdmenu te openen en druk op ▼ totdat in het beeldscherm  verschijnt. Druk op **ENTER** om de Infostand te openen en u ziet de eerste van de 5 opties (zie onder). Druk herhaaldelijk op ▼ (of ▲) om door alle opties te lopen:

- **Zetten weergeven:** Laat de verwachte speelwijze zien, tot maximaal vier zetten vooruit. Zie Hoofdstuk 7.1.
Opties:  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  /  / /

EEN OVERZICHT VAN DE INFOSTAND

INFORMATIE OVER DE HOOFDVARIAANT:

Hint/Info



- Verwachte speelwijze: Zet 1
- Verwachte speelwijze: Zet 2
- Verwachte speelwijze: Zet 3
- Verwachte speelwijze: Zet 4



ZOEKINFORMATIE:

Hint/Info



- Waardering van de stelling (score)



- Zoekniveau;
zet die momenteel wordt overwogen (als de computer nadenkt)
- Verstreken tijd voor huidige zet;
aantal nodes waarnaar per seconde wordt gezocht (als de computer nadenkt)

SCHAAKKLOKINFORMATIE:

Hint/Info



- Verstreken tijd voor beide partijen



- Resterende tijd voor beide partijen*

**Alleen bij snelschaak-/toernooiniveaus*

SPELZETINFORMATIE:

Hint/Info



- Huidig aantal spelzetten + laatst uitgevoerde zet



- Heen en terug door de zetten van de huidige partij

SCORINGSINFORMATIE:

Hint/Info



- ELO-score (nadat er een toernooi is gespeeld)

naar het Hoofdmenu terug te keren; als u vervolgens op **MENU** drukt, keert u terug naar de normale speelstand. Voor meer gegevens over deze opties verwijzen wij u naar de betreffende hoofdstukken.

U kunt alle bovenstaande Infostand-opties tegelijk activeren. Als u meer opties activeert dan in het beeldscherm passen, scrollt het beeldscherm continu terwijl de computer over de volgende zet nadenkt. Als het beeldscherm te snel scrollt, dient u de LCD-snelheid te wijzigen (zie Hoofdstuk 4.10). U kunt ook op **GO/STOP (START/STOP)** drukken om het beeldscherm te pauzeren; druk op **CLEAR (OPHEFFEN)** om het scrollen weer te hervatten. Als de gevraagde informatie niet beschikbaar is, verschijnt er .

Handmatige informatieschermen

Druk op elk gewenst moment op **HINT/INFO** en de eerste verwachte zet van de computer verschijnt (zie Hoofdstuk 7.1). De spelinformatie wordt in verscheidene groepen ingedeeld en als u herhaaldelijk op **HINT/INFO** drukt, loopt u door de verschillende groepen heen. De toetsen **▲** en **▼** kunnen worden gebruikt om door de opties binnen elke groep te lopen. Onderstaand treft u een gedetailleerde beschrijving van alle groepen aan. Druk op **CLEAR (OPHEFFEN)** om terug te keren naar de normale klokweergave.

7.1 Hoofdvariant

Als u voor de eerste keer op **HINT/INFO** drukt, ziet u de eerste zet van de hoofdvariant (de verwachte speelwijze van de computer), zoals weergegeven in . Een "ply" is een individuele zet ofwel een zet voor een van beide kleuren en het zoekniveau van de computer wordt aangeduid in het aantal "ply" dat vooruit wordt gedacht. In een tweezets "ply" kijkt de computer dus twee individuele zetten vooruit (een voor Zwart en een voor Wit). Onthoud dat de eerste weergegeven "ply" ook als hint kan worden gebruikt, omdat dat de zet is die de computer van u verwacht.

Als u naar het beeldscherm kijkt terwijl de computer aan het nadenken is, ziet u de zet die op dat moment wordt overwogen. Als u naar het beeldscherm kijkt terwijl u aan zet bent, ziet u de zet die de computer van u verwacht. In beide gevallen, kunt u herhaaldelijk op **▲** drukken om door de overige zetten in de verwachte speelwijze te lopen, tot maximaal vier individuele zetten vooruit:

- Verwachte speelwijze: Zet 1
- Verwachte speelwijze: Zet 2
- Verwachte speelwijze: Zet 3

- Verwachte speelwijze: Zet 4

7.2 Zoekinformatie

Druk nadat u op **HINT/INFO** hebt gedrukt om de Infostand te openen nogmaals op **HINT/INFO** om informatie over het zoekproces van de computer op te vragen. Het beeldscherm geeft de huidige score weer; als u herhaaldelijk op **▲** drukt, loopt u door de rest van de informatie:

- De huidige score: Een numerieke evaluatie van de huidige stelling, gebaseerd op een pionwaarde van 1.0 punt; een positieve waarde geeft aan dat Wit voor staat. Voorbeeld: Als Wit twee pionnen voor staat, verschijnt er op het beeldscherm . Onthoud dat deze score niet geldt in de Probleemoplossingsniveaus.
- Tweedelig beeldscherm: (a) Het huidige zoekniveau, ofwel het aantal individuele zetten dat de computer vooruit denkt. Bijvoorbeeld: Als de computer 439 individuele zetten vooruit denkt, verschijnt er waarbij de voor 'depth' (niveau) staat. (b) De zet die wordt overwogen (als de computer aan het nadenken is).
- Tweedelig beeldscherm: (a) De tijd die tot op dat moment is gebruikt voor de huidige zet. (b) Het aantal nodes of stellingen waarnaar per seconde wordt gezocht (als de computer aan het nadenken is).

7.3 Schaakklok-informatie

Druk nadat u op **HINT/INFO** hebt gedrukt om de Infostand te openen nog tweemaal op **HINT/INFO** om de schaakklok-informatie op te vragen. Het beeldscherm geeft de totaal verstreken tijd voor beide kleuren weer. Onthoud dat het schaakkloksymbool in het midden aangeeft welke kleur aan zet is en welk type klok er wordt gebruikt. Als u op **▲** drukt, loopt u door de twee onderstaande beeldschermen:

- Totaal **verstreken** tijd voor Wit/Zwart (Oplopende klok)
Wit aan zet , Zwart aan zet .
 - Totaal **resterende** tijd voor Wit/Zwart (Aftellende klok) (Alleen voor probleemoplossingsniveaus/snelschaakniveaus)
Wit aan zet , Zwart aan zet .
- Als de Aftellende klok momenteel niet is geactiveerd, geeft het tweede beeldscherm een blanco klok weer ().

De klok kan om verschillende redenen stoppen tijdens een partij, bijvoorbeeld als u een zet terugneemt, als u de niveau-instellingen

controleert, als u de opties bekijkt, wanneer u een stelling creëert of als u de computer uitzet. De tijden worden echter in het geheugen opgeslagen en de klok gaat weer lopen als het spel wordt hervat. Als u de spel niveaus wijzigt of de computer opnieuw instelt voor een nieuwe partij, wordt de klok altijd op nul gezet.

7.4 Aantal zetten/spelzetten

Druk nadat u op **HINT/INFO** hebt gedrukt om de Infostand te openen nog driemaal op **HINT/INFO** om het huidig aantal spelzetten en de laatst gespeelde zet op te vragen. U kunt vervolgens op ▼ drukken om indien gewenst door de zetten terug te lopen of op ▲ drukken om weer vooruit te gaan. Dit geeft u de mogelijkheid om door de partij terug te lopen en de zetten te noteren die onverwacht succesvol waren!

- Huidige aantal spelzetten en laatst uitgevoerde zet
- Zetten in de huidige partij.

7.5 Waarderingsweergave

Druk nadat u op **HINT/INFO** hebt gedrukt om de Infostand te openen nog viermaal op **HINT/INFO** om uw huidige score op te vragen. Onthoud dat de scores zijn gebaseerd op toernooipartijen (zie Hoofdstuk 5.3).

8. SETUP-STAND: HET BORD WIJZIGEN!

In de Setup-stand kunt u speciale bordstellingen creëren van waaruit u verder wilt spelen, of probleemsituaties instellen die u door de computer wilt laten oplossen!

Waarschuwing: Alle zetten in uw huidige partij worden gewist als u de bordstellingen tijdens een partij wijzigt.

U kunt een bordstelling wijzigen of creëren als u aan zet bent. Druk op **MENU** en druk op ▼ totdat in het beeldscherm  verschijnt. Druk op **ENTER** om de Setup-stand te openen en u ziet een scherm waarin de kleur en de schaaksymbolen staan weergegeven (.

- **Om een stuk van het bord te verwijderen**, hoeft u er alleen maar op te klikken waarna het van het bord verdwijnt.
- **Om een stuk naar een ander veld te verplaatsen**, dient u er eerst op te drukken, waarna het verdwijnt. Vervolgens drukt u op het veld waar u het wilt laten verschijnen en het stuk komt op die

plek weer tevoorschijn.

- **Om een stuk aan het bord toe te voegen**, dient u eerst op de weergegeven kleur te drukken, vervolgens op het stuk dat u wilt toevoegen en tenslotte op het veld waar u het stuk wilt laten verschijnen. Om nog een stuk van hetzelfde soort en dezelfde kleur te laten verschijnen, kunt u gewoon op een ander veld drukken. Om een ander stuk toe te voegen, dient u op een nieuw stuk en/of nieuwe kleur te drukken en de bovenstaande stappen te volgen.
- **Om alle stukken van het bord te wissen**, drukt u in de Setup-stand op **CLEAR (OPHEFFEN)**. Het beeldscherm zal om bevestiging vragen met de tekst **Clear board?**. Druk op **ENTER** en in het beeldscherm verschijnt **Cleared**. U kunt vervolgens een willekeurig aantal stukken toevoegen; volg de bovenstaande beschrijving. Als u het bord toch niet wilt wissen, drukt u gewoon op **CLEAR (OPHEFFEN)** om het wissen te annuleren; in het beeldscherm verschijnt **Not cleared**. Onthoud dat deze functie handig kan zijn voor het creëren van stellingen met slechts een paar stukken; het is in dat geval veel handiger om met een leeg bord te beginnen.
- **Als u de stelling op de bovenstaande manier hebt gewijzigd**, is de kleur aan zet van het laatste stuk dat u hebt toegevoegd. Wijzig de kleur door op  te drukken voor Zwart en op  voor Wit.
- **Druk op ENTER om de Setup-stand af te sluiten**. Als de computer om bevestiging vraagt met **New position?**, drukt u op **ENTER** om naar het spel terug te keren in de nieuwe bordopstelling. E.e.a. wordt bevestigd door het bericht **New position?**. Als u op **CLEAR (OPHEFFEN)** drukt, verschijnt er in het beeldscherm **Resume**, en blijft u in de Setup-stand. Onthoud dat met de bovenstaande procedure elke willekeurige bordstelling kan worden gecreëerd. U kunt echter geen ongeldige stelling creëren, door bijvoorbeeld teveel stukken op te stellen of de Koning in een schaakpositie neer te zetten. In dergelijke gevallen verschijnt het bericht **Illegal** nadat u op **ENTER** hebt gedrukt om de Setup-stand te verlaten en nogmaals op **ENTER** drukt om de stelling te bevestigen. U kunt de Setup-stand niet afsluiten voordat u een geldige stelling hebt gecreëerd!

Als u de Setup-stand hebt geopend maar geen wijzigingen hebt uitgevoerd, kunt u afsluiten door op **ENTER** te drukken. Het scherm bevestigt dit middels het bericht **Unchanged**, waarna u terugkeert

naar het Hoofdmenu. Druk nogmaals op **MENU** om naar het spel terug te keren.

9. ANALYSESTAND: TEST UZELF!

Op zoek naar een geweldige leerfunctie? Dan moet u absoluut de Analysestand eens proberen! Er zitten acht beroemde partijen in het geheugen van uw computer met elk acht kritieke punten, dus een totaal van 64 analysestellingen. Het is aan u om de partijen na te spelen en de juiste zetten te doen die werden gespeeld door de winnende kleur van de oorspronkelijke partij. Met deze functie kunt u uw schaakkennis vergroten en er tegelijkertijd achterkomen wat de beste zet is in een bepaalde stelling. En om deze functie nog interessanter te maken, houdt de computer tijdens het spelen ook nog eens uw score bij.

Als u overigens hulp nodig hebt bij een van de Analysestellingen, kunt u de appendix raadplegen voor een volledig overzicht van de Analysepartijen. Onthoud dat deze partijen zijn bedoeld als referentiemiddel en dat u in feite vals speelt als u naar de oplossing kijkt voordat u zelf hebt geprobeerd om de analysestellingen op te lossen.

Het selecteren van analyseposities

Tip: U kunt ook Analysestellingen selecteren door op bepaalde velden te drukken; zie verderop in dit hoofdstuk!

Druk op **MENU** om het Hoofdmenu te openen en druk herhaaldelijk op ▼ totdat in het beeldscherm  verschijnt. Druk op **ENTER** om de Analysestand te openen en u ziet de eerste Analysestelling, . Om de Analysestelling te wijzigen, dient u op ▲ of ▼ te drukken om één analyse naar boven/beneden te gaan, of met het stilet op □ of □ te drukken om acht analyses naar boven/beneden te gaan. Als de gewenste Analysepositie verschijnt, drukt u op **ENTER**, waarna in het beeldscherm  verschijnt. Als u nu op **ENTER** drukt begint de Analysepartij (zie onderstaande beschrijving); als u op **CLEAR (OPHEFFEN)** drukt, keert u terug naar het scherm Analysestand.

Nadat u op **ENTER** heeft gedrukt, begint de computer automatisch de zetten van de gekozen Analysepartij uit te voeren. Als de eerste Analysestelling is bereikt, verschijnt op het beeldscherm  en gaat de klok lopen. U moet raden welke zet vanuit die

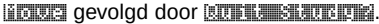
HET BORD GEBRUIKEN OM ANALYSESTELLINGEN TE SELECTEREN!

Voor eenvoudige selectie van een analysestelling, opent u de Analysestand en drukt u op een van de corresponderende velden, zoals hieronder aangegeven.

8	1-8	2-8	3-8	4-8	5-8	6-8	7-8	8-8
7	1-7	2-7	3-7	4-7	5-7	6-7	7-7	8-7
6	1-6	2-6	3-6	4-6	5-6	6-6	7-6	8-6
5	1-5	2-5	3-5	4-5	5-5	6-5	7-5	8-5
4	1-4	2-4	3-4	4-4	5-4	6-4	7-4	8-4
3	1-3	2-3	3-3	4-3	5-3	6-3	7-3	8-3
2	1-2	2-2	3-2	4-2	5-2	6-2	7-2	8-2
1	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1
	a	b	c	d	e	f	g	h

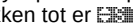
stelling werd gespeeld in de oorspronkelijke partij! Dit zijn de regels:

- Er is slechts één “juiste” zet per Analysestelling.
- Als de Analysestelling is bereikt, geeft het weergegeven kleursymbool aan welke kleur aan zet is.
- **Als u de juiste zet doet**, verschijnt in het scherm  **Done**. De computer voert vervolgens de volgende zetten in de partij uit en stopt weer bij de volgende Analysestelling die moet worden opgelost.

- **Als u een foutieve zet doet**, verschijnt er in het scherm  gevolgd door .
 - **Om in de Analysestand te blijven en een andere zet te proberen**, drukt u op **CLEAR (OPHEFFEN)**. Er worden punten afgetrokken voor een verkeerde zet en uw stuk zal op de oorspronkelijke positie worden teruggeplaatst, waarna u een andere zet kunt doen.
 - **Om de Analysestand te verlaten en door te gaan met een normale partij na de door u uitgevoerde (foutieve) zet**, drukt u op **ENTER**. De computer begint over de volgende zet na te denken.
- **Score:** Elke keer dat u een Analysestelling goed oplost, worden er punten bij uw score opgeteld. U krijgt een 100%-score als u de Analysestelling met de eerste zet goed oplost. Voor elke foutieve zet die u maakt voordat u de juiste oplossing vindt, wordt uw score gehalveerd. Als u op nul punten terecht komt, zal de score niet verder zakken, ongeacht hoe vaak u het daarna nog probeert.
- **Om uw huidige score te controleren**, dient u tweemaal op **HINT/INFO** te drukken. Onthoud dat u na één keer drukken de laatste zet van de tegenstander krijgt te zien. Als u op **CLEAR (OPHEFFEN)** drukt, verdwijnt de weergegeven score.

Als u een Analysestelling oplost die is geëindigd in schaakmat, verschijnt na een aantal felicitaties het bericht . U kunt nu (a) een nieuwe partij starten, (b) de Infostand gebruiken om uw zetten op te slaan door ze in omgekeerde volgorde nogmaals te doorlopen (zie Hoofdstuk 7.4), of (c) een aantal zetten teruggaan en de partij op een andere wijze proberen af te maken. Als u de laatste Analysestelling in een partij hebt opgelost, maar het spel nog niet is afgelopen, verschijnt er in het beeldscherm , waarna de computer automatisch gaat nadenken over de volgende zet en u de partij gewoon kunt uitspelen.

Het bord gebruiken voor selectie

Elke Analysestelling kan ook worden geactiveerd door op het corresponderende veld op het bord te drukken. Zoals aangegeven in de grafiek, vertegenwoordigt elk van de 64 velden een Analysepositie. Open de Analysestand door op **MENU** en ▼ (of ▲) te drukken tot er  verschijnt; druk vervolgens op **ENTER**. Raadpleeg vervolgens de grafiek en druk op een van de velden om de betreffende Analysestelling te selecteren. Druk op **ENTER** en in

het beeldscherm verschijnt . Druk nogmaals op **ENTER** en de Analysepartij begint zoals eerder beschreven.

10. HULP NODIG? ZIE HIER!

Onderstaand treft u een lijst met mogelijke problemen aan alsmede een aantal mogelijke oplossingen.

- a. **De computer reageert niet, doet raar of “bevriest” tijdens een partij.**
 - Controleer de batterijen; indien nodig vervangen met nieuwe alkalinebatterijen.
 - Statische ontlading kan tot ‘vastlopen’ hebben geleid. Steek met een scherp voorwerp in de **ACL**-opening om het apparaat opnieuw in te stellen (zie Hoofdstuk 11.1).
- b. **Het beeldscherm is donker en/of moeilijk leesbaar.**
 - Nieuwe alkalinebatterijen inbrengen.
 - Selecteer een andere LCD-contrastoptie (zie Hoofdstuk 4.9).
- c. **Ik heb een aantal automatische Infoschermen geactiveerd om de computer te kunnen zien denken, maar het beeldscherm scrollt te snel.**
 - Selecteer een andere LCD-snelheidsoptie (zie Hoofdstuk 4.10).
 - Druk op **GO/STOP (START/STOP)** om het scrollen te pauzeren; druk indien nodig op **CLEAR (OPHEFFEN)** om het scrollen te hervatten.
- d. **De computer voert geen zet uit.**
 - Het apparaat reageert alleen automatisch als de instelling Twee spelers is ingesteld op  voor Speler vs. Computer (zie Hoofdstuk 4.1).
 - U bent misschien op een niveau waar de computer lang nadenkt. U kunt indien gewenst een zet forceren door op **ENTER** te drukken.
- e. **De computer accepteert mijn zet niet.**
 - U probeert een ongeldige zet uit te voeren. Controleer de spelregels.
 - Staat uw Koning schaak? Zal uw Koning schaak komen te staan? Voert u de rokade wel goed uit? Controleer uw stelling.
 - Is het wel uw beurt? Als het kleursymbool knippert, is de computer aan het nadenken. Druk indien gewenst op **ENTER** om het nadenken te onderbreken.
- f. **Mijn zetten worden aan de verkeerde kant van het bord uitgevoerd. Waarom is dat?**

- De optie **White Top** is geactiveerd. Ga naar de Optiestand en wijzig dit naar **Black Top** (zie Hoofdstuk 4.4).
- g. Ik wil een nieuwe partij opstarten, maar de computer zegt **Game is draw** in plaats van dat er een nieuwe partij wordt gestart.**
 - U hebt een toernooipartij onderbroken en u dient aan te geven hoe u de partij wilt beëindigen. Zie voor meer gegevens Hoofdstuk 5.3.
- h. De computer heeft de volgende zet laten zien, maar het stuk blijft knipperen en wordt niet op het bord uitgevoerd.**
 - Als de optie Automove is uitgeschakeld, moet u de stukken van de computer zelf verplaatsen. Zie Hoofdstuk 4.11 om Automove weer in te schakelen.
- i. De computer zegt **No Move Found** en voert geen zet uit.**
 - U bevindt zich op een Probleemoplossingsniveau en de computer heeft geen matsituatie kunnen vinden. Als u geen matsituatie probeert op te lossen, dient u naar een gewoon spelniveau over te schakelen (zie Hoofdstuk 5).
- j. Ik probeer het Hoofdmenu af te sluiten door op CLEAR (OPHEFFEN) te drukken maar ik krijg een geluidssignaal dat er iets fout is.**
 - U drukt op de verkeerde toets! De enige manier om het Hoofdmenu te verlaten is door op de toets **MENU** te drukken.
- k. De computer produceert van tijd tot tijd een geluidssignaal, zelfs als ik aan zet ben.**
 - Als de Trainingsstand is geactiveerd, laat de computer tijdens uw beurt herinneringssignalen horen.
- l. De computer geeft geen geluidssignaal als er een zet wordt uitgevoerd.**
 - Ga naar de Optiestand en zet het geluid aan (zie Hoofdstuk 4.8).
- m. Ik kan de Setup-stand niet afsluiten.**
 - U hebt een ongeldige stelling ingevoerd (er staat bijvoorbeeld een Koning schaak of er staan teveel pionnen op het bord enz.). Voer een geldige stelling in (zie Hoofdstuk 8).

11. TECHNISCHE GEGEVENS

11.1 De ACL-functie

Computers 'lopen soms vast' vanwege statische elektriciteit of elektrische storing. Als dat gebeurt, dient u minimaal een seconde

een speld of ander scherp voorwerp in de **ACL**-opening aan de onderkant te steken. Hiermee stelt u de computer opnieuw in.

11.2 Verzorging en onderhoud

Uw computer is een elektronisch precisie-instrument en dient niet te worden onderworpen aan ruw gebruik of worden blootgesteld aan extreme temperaturen. Gebruik geen chemische schoonmaakmiddelen omdat de kunststof daardoor beschadigd kan raken. Zorg ervoor dat u de batterijen verwijdert voordat u het apparaat schoonmaakt.

Lege batterijen dienen direct te worden vervangen omdat ze kunnen gaan lekken en de computer kunnen beschadigen. Neem ook kennis van het onderstaande met betrekking tot het gebruik van batterijen. *Waarschuwing: Gebruik alleen alkaline zinkkoolstof batterijen. Gebruik geen verschillende batterijen door elkaar; dit geldt ook voor nieuwe en gebruikte batterijen. Laad niet-oplaadbare batterijen niet opnieuw op. Gebruik alleen aanbevolen batterijen of gelijkwaardige batterijen. Zorg ervoor dat de batterijen op de juiste manier worden ingebracht; let op de polariteit! Lege batterijen dienen direct uit het apparaat te worden genomen. Veroorzaak geen kortsluiting aan de batterijaansluiting.*

11.3 Technische specificaties

Toetsen:	8
Schaakbord:	9x8 contactmembraan (touch panel)
LCD-beeldscherm:	Dot matrix van 11 tekens, 68 x 79 mm
Batterijen:	3 x AAA/AM4/R03
Afmetingen:	131 x 83 x 22 mm
Gewicht:	220 gram

Bewaar deze informatie voor naslagdoeleinden.

Saitek behoudt zich het recht voor om zonder voorafgaande kennisgeving wijzigingen door te voeren in het belang van vooruitgang.

APPENDIX: STUDY MODE GAMES *(Section 9)***ANNEXE: PARTIES DU MODE ETUDE** *(Chapitre 9)***ANHANG: GESPEICHERTE PARTIEN** *(Abschnitt 9)***APPENDIX: GEANALYSEERDE PARTIJEN** *(Hoofdstuk 9)***APÉNDICE: JUEGOS DEL MODO DE ESTUDIO** *(Sección 9)***APPENDICE: GIOCO IN MODO STUDIO** *(Sezione 9)*

#1			#2		
1.	e2-e4	e7-e5	1.	e2-e4	e7-e5
2.	g1-f3	d7-d6	2.	g1-f3	b8-c6
3.	d2-d4	c8-g4	3.	f1-c4	f8-c5
4.	d4xe5!	 (1-1)	4.	c2-c3	g8-f6
		g4xf3	5.	d2-d4	e5xd4
5.	d1xf3	d6xe5	6.	c3xd4	c5-b4+
6.	f1-c4	g8-f6	7.	b1-c3	d7-d5
7.	f3-b3!	 (1-2)	8.	e4xd5	f6xd5
		d8-e7	9.	0-0	c8-e6
8.	b1-c3	c7-c6	10.	c1-g5	b4-e7
9.	c1-g5!	 (1-3)	11.	c4xd5	e6xd5
		b7-b5	12.	c3xd5	d8xd5
10.	c3xb5!	 (1-4)	13.	g5xe7	c6xe7
		c6xb5	14.	f1-e1	f7-f6
11.	c4xb5+	b8-d7	15.	d1-e2	d5-d7
12.	0-0-0	a8-d8	16.	a1-c1	c7-c6
13.	d1xd7!!	 (1-5)	17.	d4-d5!	 (2-1)
		d8xd7			c6xd5
14.	h1-d1	e7-e6	18.	f3-d4	e8-f7
15.	b5xd7+!	 (1-6)	19.	d4-e6	h8-c8
		f6xd7	20.	e2-g4	g7-g6
16.	b3-b8+!	 (1-7)	21.	e6-g5+!	 (2-2)
		d7xb8			f7-e8
17.	d1-d8++	(1-8)	22.	e1xe7+!	 (2-3)
					e8-f8
			23.	e7-f7+!	 (2-4)
					f8-g8
			24.	f7-g7+!	 (2-5)

.....	g8-h8	
25.	g7xh7+!	(2-6)
26.	 h8-g8	
26.	h7-g7+ g8-h8	
27.	g4-h4+!	(2-7)
28.	 h8xg7	
28.	h4-h7 g7-f8	
29.	h7-h8+ f8-e7	
30.	h8-g7+ e7-e8	
31.	g7-g8+ e8-e7	
32.	g8-f7+ e7-d8	
33.	f7-f8+ d7-e8	
34.	g5-f7+!	(2-8)
35.	 d8-d7	
35.	f8-d6++	

#3

1.	d2-d4	d7-d5
2.	g1-f3	e7-e6
3.	e2-e3	c7-c5
4.	c2-c4	b8-c6
5.	b1-c3	g8-f6
6.	d4xc5	f8xc5
7.	a2-a3	a7-a6
8.	b2-b4	c5-d6
9.	c1-b2	0-0
10.	d1-d2	d8-e7
11.	f1-d3	
12.	 d5xc4	(3-1)
12.	d3xc4	b7-b5
13.	c4-d3	f8-d8
14.	d2-e2	c8-b7
15.	0-0	
16.	 c6-e5!	(3-2)
16.	f3xe5	d6xe5
17.	f2-f4	

.....	e5-c7	(3-3)
18.	e3-e4	a8-c8
19.	e4-e5	c7-b6+
20.	g1-h1	
21.	 f6-g4!	(3-4)
21.	d3-e4	
22.	 e7-h4	(3-5)
22.	g2-g3	
23.	 c8xc3!!	(3-6)
23.	g3xh4	
24.	 d8-d2!!	(3-7)
24.	e2xd2	b7xe4+
25.	d2-g2	
25.	 c3-h3!	(3-8)

#4

1.	e2-e4	e7-e5
2.	g1-f3	b8-c6
3.	f1-b5	g8-f6
4.	0-0	
4.		d7-d6
5.	d2-d4	c8-d7
6.	b1-c3	f8-e7
7.	f1-e1	e5xd4
8.	f3xd4	c6xd4
9.	d1xd4	d7xb5
10.	c3xb5	0-0
11.	d4-c3!	
11.		c7-c6
12.	b5-d4	f6-d7
13.	d4-f5!	
13.		e7-f6
14.	c3-g3!	
14.		d7-e5

15.	c1-f4	d8-c7	
16.	a1-d1	a8-d8	
17.	d1xd6!		(4-5)
		d8xd6	
18.	f4xe5	d6-d1	
19.	e1xd1	f6xe5	
20.	f5-h6+!		(4-6)
		g8-h8	
21.	g3xe5!		(4-7)
		c7xe5	
22.	h6xf7+		(4-8)
#5			
1.	e2-e4	e7-e5	
2.	g1-f3	d7-d6	
3.	d2-d4	e5xd4	
4.	d1xd4	b8-c6	
5.	f1-b5	c8-d7	
6.	b5xc6	d7xc6	
7.	b1-c3	g8-f6	
8.	0-0	f8-e7	
9.	c3-d5	c6xd5	
10.	e4xd5	0-0	
11.	c1-g5	c7-c6	
12.	c2-c4!		(5-1)
		c6xd5	
13.	c4xd5	a7-a5	
14.	f1-e1	f8-e8	
15.	e1-e2	a8-c8	
16.	a1-e1	d8-d7	
17.	g5xf6		(5-2)
		e7xf6	
18.	d4-g4!!		(5-3)
		d7-b5	
19.	g4-c4!!		(5-4)

.....	b5-d7	
20.	c4-c7!!	 (5-5)
		d7-b5
21.	a2-a4!	 (5-6)
		b5xa4
22.	e2-e4!	 (5-7)
		a4-b5
23.	c7xb7	 (5-8)
#6		
1.	d2-d4	g8-f6
2.	c2-c4	g7-g6
3.	g2-g3	c7-c6
4.	f1-g2	d7-d5
5.	c4xd5	c6xd5
6.	b1-c3	f8-g7
7.	e2-e3	0-0
8.	g1-e2	b8-c6
9.	0-0	b7-b6
10.	b2-b3	
		c8-a6! (6-1)
11.	c1-a3	
		f8-e8! (6-2)
12.	d1-d2	
		e7-e5! (6-3)
13.	d4xe5	c6xe5
14.	f1-d1	
		e5-d3! (6-4)
15.	d2-c2	
		d3xf2!! (6-5)
16.	g1xf2	f6-g4+
17.	f2-g1	g4xe3
18.	c2-d2	
		e3xg2!! (6-6)

19.	g1xg2		
		d5-d4	(6-7)
20.	e2xd4	a6-b7+	
21.	g2-f1		
		d8-d7!!	(6-8)
#7			
1.	b2-b3	e7-e5	
2.	c1-b2	b8-c6	
3.	c2-c4	g8-f6	
4.	g1-f3		
		e5-e4!	(7-1)
5.	f3-d4	f8-c5	
6.	d4xc6		
		d7xc6!	(7-2)
7.	e2-e3	c8-f5	
8.	d1-c2	d8-e7	
9.	f1-e2		
		0-0-0	(7-3)
10.	f2-f4		
		f6-g4!	(7-4)
11.	g2-g3		
		h7-h5!	(7-5)
12.	h2-h3		
		h5-h4!	(7-6)
13.	h3xg4	h4xg3	
14.	h1-g1		
		h8-h1!!	(7-7)
15.	g1xh1	g3-g2	
16.	h1-f1	e7-h4+	
17.	e1-d1	g2xf1/Q+	
18.	e2xf1		
		f5xg4+	(7-8)
19.	d1-c1	h4-e1+	

20.	c2-d1	e1xd1++	
#8			
1.	d2-d4	d7-d5	
2.	c2-c4	e7-e6	
3.	b1-c3	g8-f6	
4.	g1-f3	c7-c5	
5.	c4xd5	f6xd5	
6.	e2-e3	b8-c6	
7.	f1-d3	f8-e7	
8.	0-0	0-0	
9.	c3xd5	d8xd5	
10.	e3-e4	d5-d8	
11.	d4xc5	e7xc5	
12.	e4-e5	c5-e7	
13.	d1-e2	c6-b4	
14.	d3-b1		(8-1)
		c8-d7	
15.	a2-a3!		(8-2)
		b4-d5	
16.	e2-e4	g7-g6	
17.	c1-h6	f8-e8	
18.	h2-h4!		(8-3)
		d8-b6	
19.	h4-h5!		(8-4)
		f7-f5	
20.	e5xf6 ep!		(8-5)
		d5xf6	
21.	e4-e1		(8-6)
		f6xh5	
22.	f3-e5	d7-b5	
23.	b1xg6!		(8-7)
		h5-f6	
24.	g6xh7+!		(8-8)

©2002 Saitek Ltd.
5/F Lladró Centre
72 Hoi Yuen Road
Kwun Tong
Hong Kong
www.saitek.com

Saitek

Art. No. K21
0302
Printed in China
P/N 41K210-61000
英法德意西荷