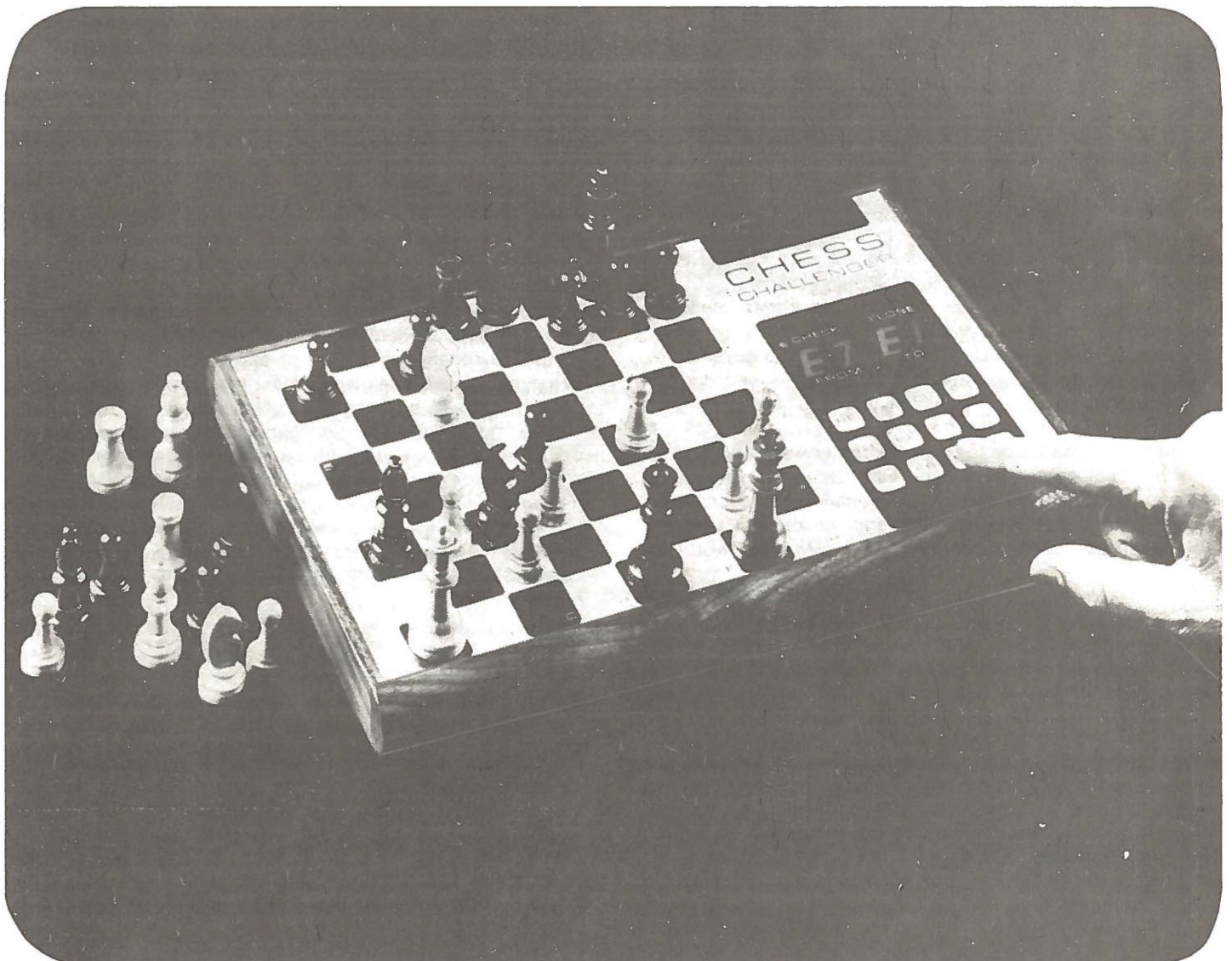


## GEBRUIKSAANWIJZING

# *chess challenger*



## KEUZE VAN HET SPELNIVEAU

Sluit het spel via de transformator aan op 220 V. In de verlichte vensters verschijnt de aanduiding CL1. Druk REset in en laat weer los; 2 rode lampjes lichten even op. Wilt U op standaardniveau spelen, dan bent U nu klaar om te beginnen, want CL 1 betekent "Chess level 1", het basisniveau.

Wanneer U liever één van CHESS CHALLENGER's verhoogde niveau's wilt spelen, druk dan de toets CL in ("clear"). Deze toets wordt n.l. gebruikt als de „niveau-toets“, wanneer zij onmiddellijk na het indrukken van de RE-toets wordt ingedrukt vóór het spel begint. Door het indrukken van de CL (chess level, wat het dus óók betekent) -toets, zullen de vensters CL 2 tonen.

Dat is het naast-hogere (tweede) niveau. Drukt U nogmaals op de CL-toets dan komt er CL 3 op de vensters en dat is het hoogste (derde) niveau.

Blijft U op de knop drukken, dan zullen de vensters óf CL 1, óf CL 2, óf CL 3 tonen als aanwijzing voor de moeilijkheidsgraad, waarop CHESS CHALLENGER met U zal spelen.

## KEUZE VAN DE KLEUR

De volgende stap is het opzetten van de stukken in de beinstelling.

CHESS CHALLENGER gaat ervan uit dat U wit heeft en de eerste zet is in dat geval aan U.

Wilt U met zwart spelen, druk dan tweemaal op de DM toets (double move); de aanwijzing "doub" zal eerst in de vensters verschijnen en dan CC L. In dat geval heeft U zwart en kan het spel beginnen. Omdat de computer wit heeft en dus zijn eerste zet moet doen, hoeft U niets anders te doen dan de EN (enter)-toets in te drukken en CHESS CHALLENGER zal zijn eerste zet tonen.

U moet dan wél de Koning en de Dame van plaats laten wisselen. Zie ook onder rocheren.

De computer zal steeds als zijn eerste zet E7-E5 geven.

Drukt U per ongeluk opnieuw op de DM-toets vóórdat een zet gedaan is, dan zal de aanwijzing CC D verschijnen (CHESS CHALLENGER heeft zwart).

Drukt U nogmaals op de toets, dan komt er weer "doub". Tijdens het spel echter kunt U de DM-toets alleen maar gebruiken voor "dubbele zetten" of speciale verzoeken, zoals die verderop zullen worden uitgelegd, en de vensters zullen uitsluitend "doub" vertonen, als de DM-toets wordt ingedrukt.

## HET BORD

Alle velden van het schaakbord zijn geclassificeerd in overeenstemming met de internationale schaaknotatie door een letter en een cijfer, die aan de computer ingevoerd moeten worden bij elke zet. Het veld links onderaan is veld a 1, van links naar rechts gaande zijn de velden genummerd a t/m h; van beneden naar boven 1 t/m 8. Een voorbeeld: als het spel begint, staat de witte koningspion op veld e2, de zwarte koningspion op veld e7.

## HET SPEL

BEGIN ALTIJD MET DE LETTER (A t/m H) EN DAN HET CIJFER.

De vensters zullen altijd een letter en dan een cijfer vertonen. Stel, U heeft wit en wilt de koningspion 2 stappen laten doen. U drukt op e2 en het venster ("FROM") vertoont e2; druk dan e4 en het "TO"-venster vertoont e4. Voer die zet dan ook op het schaakbord uit. Nu is de zet klaar om aan het computergeheugen gevoerd te worden. Druk op EN, waardoor de zet daadwerkelijk in de computer wordt gebracht. Speelt U op niveau 1 dan zal het antwoord bijna onmiddellijk komen (e7-e5). Speelt U op niveau 2, dan zullen de vensters bij alle volgende zetten zachtjes fllikkeren ten einde aan te geven, dat er nagedacht wordt.

De tegenzet komt tussen 11 en 16 seconden. Speelt U op niveau 3, dan gebeurt hetzelfde, en het antwoord zal verschijnen tussen 24 en 34 seconden.

Steeds wanneer de computer zijn zet gedaan heeft, voert U die ook uit op het schaakbord. In het voorbeeld hierboven moet U dus de zwarte koningspion 2 velden opschuiven van e7 naar e5. Zou U een andere openingszet willen doen, of een reeds gedane zet terugnemen, dan is dat altijd mogelijk, zolang U nog niet op de EN-toets heeft gedrukt. Door op CL (clear) te drukken wordt de zet uitgewist. Dit kan dus niet meer, nadat U op EN gedrukt heeft.

Steeds wanneer U een zet doet, zal de computer antwoorden met de beste zet, die hij tot zijn beschikking heeft. De computer is zo gebouwd, dat hij altijd volgens de spelregels speelt, en dat ook van de tegenstander verwacht. Doet U abusievelijk een onregelmatige zet, dan zal de computer U corrigeren door "....." in de vensters te tonen. Alles wat U hoeft te doen is een regelmatige zet en het spel gaat gewoon verder.

Zoals gebruikelijk, zal de computer een pion, die de 8e rij bereikt, omwisselen in een dame. Minorpromoties zijn niet mogelijk. Omgekeerd, als de computerpion de 8e rij bereikt, haalt hij eveneens dame.

U als speler heeft als einddoel het matzetten van de computer. In het standaardniveau zal de computer echter met remise tevreden zijn. Op de niveau's 2 en 3 echter, zal de computer meer geneigd zijn naar een mat te zoeken. Bovendien, zou U per ongeluk niet in de gaten hebben dat Uw koning schaak staat en een andere zet doen, dan zal de computer eenvoudig Uw koning eraf slaan en U niet op Uw blunder attent maken. Nadat de computer Uw koning geslagen heeft, zal hij rustig doorspelen, totdat alle stukken van het bord zijn verdwenen.

N.b. Drukt U op de toets RE of schakelt U de stroom uit, dan is alles automatisch uitgewist en zult U opnieuw moeten beginnen.

## ROCHEREN

De computer is zo geprogrammeerd, dat hij zal rocheren bij de eerste gelegenheid. Voor de korte rochade zal het venster FROM twee nullen tonen, het venster TO niets. Voor de lange rochade zal het FROM-venster 2 nullen tonen en het TO venster 1 nul.

Wilt U zelf lang of kort rocheren, dan moet U de knop DM hanteren. Voor de korte rochade moet U DM indruk-

## BETEKENIS VAN DE TOETSEN

### I lose

Licht op, wanneer de computer mat staat of het spel opgeeft.

### Check

Licht op wanneer U schaak staat.

### Venster TO

Toont de nieuwe plaats van het stuk, dat U wilt gaan verzetten.

### Venster FROM

Toont de plaats van het stuk dat U wilt gaan verzetten (Uw uitgangspositie).

### RESET

Begin van het spel — schakelt geheugen uit.

### DOUBLE MOVE

Te gebruiken voor de rochade en en passant slaan (bovendien voor de keuze van de kleur).

### CLEAR

Voor de keuze van het spelniveau en voor het uitwissen van een niet-gewenste zet, vóórdat de EN-knop is ingedrukt.

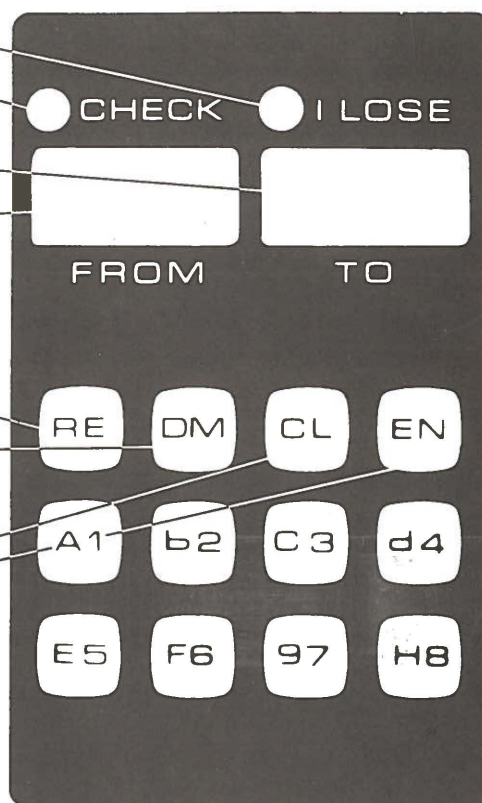
### EN (TER)

Voert de zet aan de computer.

### Overige toetsen

Geven de aanduiding weer.

# CHESS CHALLENGER™ FIDELITY ELECTRONICS



ken; de aanwijzing "DOUB" zal in de vensters verschijnen. Druk dan in het venster FROM e1, in het venster TO g1, druk daarna op EN. Druk dan venster h1, venster TO f1, en vervolgens op EN en U heeft gerocheerd. De lange rochade heeft dezelfde procedure, uiteraard met de velden e1, c1, a1 en d1.

Let wel, dat de computer hier een fout kan maken. Omdat hij zo snel mogelijk rocheert, zal hij dit ook doen, wanneer hij schaak staat. Zou dit gebeuren, dan kunt U dat corrigeren door een "tegenrochade". Druk daartoe op DM en draag de computer op de koning en de toren naar de oorspronkelijke posities terug te brengen. Omdat de computer slechts één keer kan rocheren, zal hij daarna met een andere zet antwoorden.

Speelt de computer met wit, dan staat de Koning op d8 en wordt de korte rochade met 0-0-0 aangegeven.

## EN PASSANT SLAAN

Deze zet kunt U uitvoeren door op DM te drukken en de bij-

behorende links-rechts zet in de vensters te zetten (b.v. e5-d5). Druk dan op EN, en maak de bijbehorende beneden-boven zet (b.v. e5-e6).

Druk opnieuw op EN en de computer heeft de en-passant-zet ontvangen (e5xd6 e.p.).

## BIJZONDERHEDEN

CHESS CHALLENGER is een bijzonder vindingrijk werktuig en talloze speciale zetten kunnen op ieder moment tijdens het spel het geheugen worden binnen gevoerd. Wilt U b.v. de openingszet van de computer veranderen, dan drukt U op DM, draagt de computer op, het stuk terug te brengen naar het veld waar het oorspronkelijk vandaan kwam. Druk dan op EN en deze "zet" zal opnieuw in de vensters verschijnen. Druk dan opnieuw op DM, en draag de computer op een door U uit te kiezen stuk te verzetten voor de eerste zet (b.v. het paard van g8-f6). Druk weer op EN. Voer tenslotte Uw volgende zet uit en de computer zal antwoorden met een tegenzet, die gebaseerd is op de

nieuwe stelling. Zou U ergens in het midden willen beginnen of een schaakprobleem op willen zetten, of een andere willekeurige stelling invoeren, dan kunt U dat bereiken door het gebruik van de DM-toets. Wilt U bijvoorbeeld een paard op f7 hebben, dan laat U de computer eerst een antwoord geven op Uw openingszet (bijv. d2-d4, d7-d5). Dan drukt U op de DM-toets. Het woord DOUB verschijnt. Dan drukt U g1 in FROM en f7 in TO. Daarna drukt U op EN. In de vensters blijft g1-f7 staan. Wilt U nu een witte dame op b5, dan drukt U eerst opnieuw op DM, daarna d1 en b5 enz. U kunt dit blijven herhalen, tot U de gewenste stelling bereikt hebt. De laatste zet, die U invoert, geeft steeds de exacte stelling na die zet en de computer speelt onmiddellijk door, zodra U DM niet meer indrukt. Dat betekent dus, dat U na die laatste zet niet meer op de DM-toets moet drukken, maar op EN. Na enige oefening heeft U deze techniek wel onder de knie. U merkt dus, dat U met behulp van de DM-toets allerlei onregelmatige zetten kan doen. Zodra echter de computer met zijn volgende zet heeft geantwoord, zullen alle onregelmatige zetten weer worden geweigerd. Een verder gemak van die toets is, dat alle geslagen stukken (regelmatig of onregelmatig) ophouden te bestaan (van het bord verdwijnen).

Het gebruik van de toets maakt het dus mogelijk — hoe wel tijdrovend — alle stellingen (ook eindspelen) op het bord te zetten.

## STELLINGVERIFICATIE

Een buitengewoon aspect van CHESS CHALLENGER is de mogelijkheid om U, de speler, te informeren omtrent de juiste stelling gedurende het spel op ieder willekeurig moment, nadat U een zet gedaan heeft. Als U op EN drukt, zal het venster FROM de positie van elk stuk tonen, te beginnen met veld a1. Het eerste hokje van het venster TO zal een E laten zien (Enemy = vijand) voor al Uw stukken (de witte stukken) en niets voor al de stukken van de computer (de zwarte stukken). Het laatste hokje van het venster TO zal U in code elk stuk omschrijven. Steeds wanneer U op EN drukt, zal het volgende veld aan de rechter kant (vanaf a1 links-rechts gaande) verschijnen in de vensters. De computer gaat door met het tonen van de posities van de stukken, rij na rij.

## STUKKENCODE

Het laatste hokje in het venster TO geeft de code en wel als volgt:

|           |           |              |
|-----------|-----------|--------------|
| 2 - pion  | 6 - loper | A - koningin |
| 4 - paard | 8 - toren | C - koning   |

U kunt steeds ophouden met de stellingverificatie en met het spel doorgaan door gewoon Uw volgende zet te doen. U kunt ook verkiezen de hele stelling nog eens door te nemen en de verificatie weer te laten beginnen op veld a1. De computer zal nimmer een leeg veld op de vensters tonen.

## EEN PARTIJ-VOORBEELD

U zult graag willen weten of uw CHESS CHALLENGER op verhoogd niveau werkt. En tevens of hij op de voorgeschreven wijze werkt. Daartoe is in het systeem een eenvoudig mat opgenomen op niveau 1 en 2 (CL 1 en CL 2). Indien U het programma wilt testen, neemt U wit. Let er echter wel op, dat deze zettenvolgorde niet tot mat leidt op niveau 3 (CL 3).

### SPELER (wit)

- 1 e2-e4
- 2 (loper) f1-c4
- 3 (paard) b1-c3
- 4 (pion) d2-d3
- 5 (paard) g1-h3
- 6 (dame) d1-f3
- 7 (dame) f3-g3
- 8 (koning) e1-d1
- 9 (loper) c1-h6
- 10 (dame) g3-g4
- 11 (dame) g4xg7

### COMPUTER (zwart)

- e7-e5  
(paard) g8-f6  
(paard) b8-c6  
(loper) f8-c5  
of  
(loper) f8-b4 (op niveau 2)  
(korte rochade) 0-0  
(paard) c6-d4  
(paard) d4xc2 schaak  
(paard) c2xa1  
(paard) f6-h5  
(paard) h5-f6  
mat (I lose)

Geïmporteerd door: **WEGAM TRADING BV**

BOUWERIJ - 1185 XW AMSTELVEEN (HOLLAND)  
POSTBUS 311 - 1180 AH AMSTELVEEN (HOLLAND)  
TEL. 020 - 45 64 51

garantie-termijn bedraagt  
6 maanden na aankoopdatum.  
uw aankoopbon geldt als  
garantie-bewijs.