

VOICE CHESS CHALLENGER[®]

Type UVC



handleiding



INTRODUCTIE

Wij wensen u veel plezier met de aanschaf van deze bijzonder veelzijdige schaakcomputer. Eén van de meest opvallende eigenschappen van deze computer is de ingebouwde "stem". Dit is geen bandopname, maar een door de computer gecreëerde stem.

De zetten van de computer worden niet alleen zichtbaar in het display, maar worden ook door de computer uitgesproken. De woordenschat omvat meer dan vijftig woorden die u op de hoogte houden van het spelverloop, zoals de zetten die gedaan worden, wanneer u schaak staat, rochade enz. Uiteraard is de stem ook uitschakelbaar.

Naast de stem is de computer ook voorzien van een ruim aantal bijzondere mogelijkheden, zoals het kunnen kiezen van een door u gewenste opening, het oplossen van schaakproblemen, de computer kan u advieszetten geven, laten zien welke zet hij overweegt, enz.

HET SPEL

Zet de stukken op het bord, de witte koning op E1 en de zwarte koning op E8.

De velden worden benoemd volgens de internationale schaaknotatie.

A t/m H duiden de lijnen aan en 1 t/m 8 duiden de rijen aan.

Een veld wordt genoemd naar zijn coördinaten: een veld dat zich bijvoorbeeld bevindt op het snijpunt van de E-lijn met de 4e rij is veld E4.

HET INSCHAKELEN

Verbind de computer met de bijgeleverde transformator. (Het maakt niet uit hoe de stekers in elkaar gestoken worden.) en steek de stekker in het stopcontact. Bij het inschakelen kan de computer soms kortstondig wartaal uitslaan, dit is een onschuldig inschakelverschijnsel. Na het drukken op de toets RE (Reset) begroet de computer u met: "I am Fidelity's chess challenger, your computer opponent, select your level".

Het display toont dan **CL 1**

U kunt nu uw speelsterkteniveau kiezen (Zie "De speelsterkteniveau's") of gaan spelen op het reeds ingestelde speelsterkte niveau (Chess Level 1).

VOICE CHESS CHALLENGER TOETSEN EN DISPLAY

SCHAAK

Licht op wanneer u schaak staat.

VENSTER FROM

Toont de positie v/h stuk dat u wilt of moet verzetten.

RESET

Begin van het spel — wist voorgaande spel uit het geheugen.

SPEAKER

Aan- en uitschakeltoets voor de luidspreker.

LEVEL

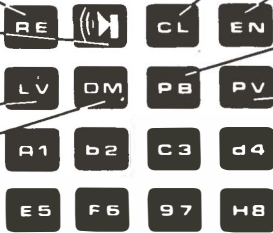
Spelniveau-keuzetoets (kies uit 10 niveau's).

DOUBLE MOVE

Toets voor een meervoudige zet, advieszet.



FROM TO



I LOSE

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

VENSTER TO

Toont de nieuwe positie v/h stuk dat u wilt of moet verzetten.

CLEAR

Voor het uitwissen v.e. niet gewenste zet, vóórdat de EN-toets is ingedrukt.

ENTER

Voor het inbrengen v.e. zet in de computer.

PROBLEM

Om een schaakprobleem op te zetten of een verlopen stuk te vervangen.

POSITIE VERIFICATIE

Toont de juiste positie v.d. stukken gedurende het spel

INVOERTOETSEN

Voor intoetsen van zetten en voor het kiezen van een bepaalde "boekopening".

HET INVOEREN VAN ZETTEN

De computer gaat ervan uit dat u met wit speelt en dientengevolge de eerste zet doet. Om de computer uw zet mee te delen, geeft u altijd eerst het veld aan waar het stuk vandaan komt en dan het veld waar het stuk naar toe gaat. U moet altijd eerst de letter en daarna het cijfer van het veld intoetsen.

Voorbeeld: Het intoetsen van de zet E2 – E4.

Handelwijze:

1. toets E5 (hierbij wordt E ingevoerd)
2. toets B2 (hierbij wordt 2 ingevoerd)
3. toets E5 (hierbij wordt E ingevoerd)
4. toets D4 (hierbij wordt 4 ingevoerd)
5. toets EN

Nu gaat de computer "denken" over een tegenzet. Zodra hij deze gevonden heeft zal hij de zet noemen en in het display tonen. U moet deze zet dan voor de computer op het speelbord uitvoeren. Indien u vergeet een zet uit te voeren, leidt dit tot misverstanden met de computer.

Display toont:

E0 00

E2 00

E2 E0

E2 E4

Wanneer u een nieuwe partij wilt beginnen, drukt u op de toets RE (Reset). Het geheugen wordt dan geheel gewist, de computer staat daarna automatisch weer in de beginstand en op speelsterkte-niveau één.

Wanneer de computer u tijdens de partij schaak zet, dan kondigt hij dit aan door "check" te zeggen en in het midden van het display het bovenste puntje op te laten lichten, b.v.:

d7*d1

Wanneer de computer u schaakmat zet zal hij dit aankondigen door de zet te noemen en te zeggen dat u mat staat, bijvoorbeeld: "From H4 to F2 Queen takes pawn check and mate". Tevens zal het display gaan knipperen.

Wanneer u de computer schaakmat zet dan zegt de computer "I lose". Tevens gaat het display knipperen, toont het display het aantal zetten dat gespeeld is en gaat in het midden van het display de onderste punt branden.

DE SPEELSTERKTENIVEAU'S

De computer heeft negen speelsterkteniveau's met voorgeprogrammeerde antwoordtijden. Deze tijden zijn rekenkundige gemiddelden. De gemiddelden zijn als volgt:

Niveau 1	5 seconden
Niveau 2	15 seconden
Niveau 3	35 seconden
Niveau 4	1 minuut 20 seconden
Niveau 5	2 minuten 20 seconden
Niveau 6	3 minuten
Niveau 7	3 minuten 20 seconden
Niveau 8	6 minuten
Niveau 9	11 minuten

Tevens heeft de computer een niveau waarop hij doorrekenet totdat hij mat gevonden heeft of totdat u hem stopt. Dit is niveau H.

Na het inschakelen of het drukken op de toets RE staat de computer automatisch ingesteld op speelsterkteniveau één. Het display toont **CL 1**. U kunt voor en tijdens de partij van speelsterkteniveau veranderen, wanneer u aan zet bent. U doet dit met behulp van de toets LV. Elke keer dat u op de toets LV drukt, wordt het niveau één hoger, na niveau H gaat de computer automatisch weer naar niveau 1.

KEUZE UIT WIT OF ZWART

U kunt uiteraard kiezen of u met wit of met zwart speelt. De computer gaat er automatisch vanuit dat u met wit speelt en dientengevolge de eerste zet doet. Wanneer u gewoon met wit speelt staat de witte koning op veld E1 en de zwarte koning op veld E8.

U kunt op twee manieren met zwart spelen, nl. met zwart vanaf de onderkant van het bord of met zwart vanaf de bovenkant van het bord. Indien u met zwart vanaf de onderkant van het bord speelt, staat de zwarte koning op veld D1 en de witte koning op veld D8. U kunt met zwart vanaf de onderkant spelen, door, voordat de eerste zet is gespeeld, op de toets EN te drukken. De computer geeft dan de eerste zet voor wit.

Als u met zwart vanaf de bovenkant van het bord wilt spelen, dan drukt u achtereenvolgens op de toetsen DM (display toont da ub) en PB. De computer geeft dan de eerste zet voor wit.

Ook tijdens de partij kunt u, wanneer u aan zet bent, met de computer van kleur wisselen. Dit doet u door achtereenvolgens de toetsen DM en PB in te drukken. De computer speelt dan verder met de kleur die aan zet is en u speelt verder met de stukken van de computer. Door na elke zet van de computer op de toetsen DM en PB te drukken, speelt de computer tegen zichzelf.

ROCHADE

De rochade wordt als een dubbelzet van de koning aangegeven. De korte rochade als E1–G1 (E8–G8) en de lange rochade als E1–C1 (E8–C8). U hoeft de torenzet niet in te toetsen, de computer voert deze zet automatisch in zijn geheugen uit, u moet de torenzet uiteraard wel uitvoeren op het schaakbord.

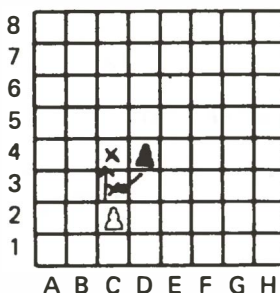
PIONPROMOTIE

Wanneer een pion de achterste lijn bereikt promoveert de computer deze automatisch tot een dame. Wilt u een onderpromotie (b.v. naar een paard, dan zult u de dame moeten "omruilen" tegen een paard (zie onder het hoofdstuk probleemstellingen en veranderen van posities.). De computer kiest automatisch een dame wanneer één van zijn pionnen de achterste lijn bereikt.

EN-PASSANT SLAAN


Een en-passant slag wordt net zo aangegeven als een normale zet of slag. Dus gewoon het veld vanwaar en het veld waarheen de pion beweegt intoetsen.

Voorbeeld



Wanneer een witte pion van de 2e naar de 4e rij gespeeld wordt (b.v. C2–C4) mag een zwarte pion op de 4e rij (D4 of B4) de witte pion en-passant slaan (D4–C3). Dit mag alleen direct na de pionzet van wit. Het omgekeerde geldt uiteraard voor zwarte pionnen die van de 7e naar de 5e rij worden gespeeld.

VERKEERDE ZET OF VERKEERDE TOETS

Wanneer u een onreglementaire zet doet, toont het display  en zegt de computer "illegal move". U kunt dan alsnog een reglementaire zet invoeren. Als u per ongeluk een verkeerde toets ingedrukt heeft, kunt u dit ongedaan maken door op CL te drukken.

BEDIENINGSPROBLEMEN ; OORZAKEN EN OPLOSSINGEN

In de praktijk blijkt dat tijdens de partij wel eens verschil van mening tussen de speler en de computer ontstaat, over de stand van de stukken en de zetten die vanuit die verschillende standen wel of niet mogelijk zijn. De computer reageert dan op een zet van u met "illegal move" of voert een zet uit die volgens u helemaal niet kan.


De computer houdt de stand van de stukken bij in zijn geheugen door het bijhouden van de gespeelde zetten. Verkeerd aflezen van het display of het anders invoeren, dan u op het bord uitvoert, van een zet, leiden tot verschillen in de stand van de stukken in het geheugen van de computer t.o.v. de stand van de stukken op het schaakbord. (De computer kan niet "zien" hoe de stukken op het schaakbord staan).

Als mogelijke oorzaken kunnen daarom genoemd worden:

- 1) Verkeerd aflezen van het display.
- 2) Zetten worden goed uitgevoerd op het bord, maar foutief ingevoerd in de computer.
- 3) Zetten worden goed ingevoerd, maar foutief uitgevoerd op het bord of helemaal vergeten.
- 4) Analyse op het schaakbord, tijdens het spel, zonder daarna de stukken weer terug te zetten.
- 5) Invoeren van een probleemstelling zonder dat de overige stukken uit het geheugen gewist zijn.

Genoemde vergissingen worden doorgaans pas enkele zetten later merkbaar. Door positiecontrole kunt u de juiste posities van de stukken opvragen en veelal de oorzaak van het verschil van mening (bij uzelf) vinden.

HOE VER DENKT DE COMPUTER VOORUIT

De computer laat tijdens het denkproces op de niveau's 1, 2, 5, 7, 9 en H zien hoe ver hij vooruit rekent. Dit geeft hij aan in ply's (= halve zetten). Eén ply is één halve zet: b.v. E2 – E4. Een hele zet is b.v. E2 – E4 – E7 – E5. Tijdens het rekenen toont het display regelmatig de plydiepte b.v.  is drie ply diep.

WAARAAN DENKT DE COMPUTER

Op de niveau's 1, 2, 5, 7, 9 en H kan de computer, op uw verzoek laten zien welke zet hij overweegt te doen. Als u de toets DM ingedrukt houdt tijdens het denkproces laat de computer zien wat de, tot dan toe, beste zet is die hij gevonden heeft.

HET STOPPEN VAN HET DENKPROCES

Op de niveau's 1, 2, 5, 7, 9 en H kunt u de computer door op de toets EN te drukken, onmiddellijk laten antwoorden. De computer speelt dan de, tot dan toe, beste zet die hij gevonden heeft. Soms moet u de EN toets een paar tellen ingedrukt houden voordat de computer antwoordt.

POSITIEVERIFICATIE

Een belangrijke mogelijkheid van de computer is, dat hij u kan vertellen waar de stukken staan. Dit is van belang, wanneer u per ongeluk de stukken van het bord hebt gestoten, of wanneer u de stukken verkeerd hebt verzet.

De computer laat de posities van de stukken in het display zien, wanneer u op de PV toets drukt (als u aan zet bent). Door herhaaldelijk op de PV toets te drukken, kunt u alle posities opvragen. De computer zal de posities ook noemen.

Wanneer u op PV drukt toont de computer u het veld en welk stuk daar staat. Alle stukken hebben een codering; pion = 2 , paard = 4 , loper = 6 , toren = 8 , dame = A , en de koning = C.

Als het om een stuk van de computer gaat, zal hij alleen het veld, waar het stuk staat en de code voor het desbetreffende stuk in het display aangeven. Gaat het om een stuk van de menselijke tegenstander, dan plaatst de computer een E (= enemy = vijand) voor de code van het stuk b.v. **A1E8** = op veld A1 staat uw toren.

Wanneer u weer verder wilt spelen kunt u normaal uw zet invoeren.

PROBLEEMSTELLINGEN EN HET VERANDEREN VAN POSITIES

Door de computer in de probleemstand te brengen (voordat het spel begint), is het mogelijk schaakproblemen op te zetten. U kunt ook tijdens het spel de posities veranderen, uw stelling of die van de computer verzwakken of versterken om zodoende een handicap voor één der beide partijen in te bouwen. Wanneer u de probleemstand direct na het inschakelen of na het drukken op RE (reset) gebruikt, zijn automatisch alle stukken uit het geheugen verwijderd. U kunt de probleemstand, wanneer u aan zet bent, altijd gebruiken.

U brengt de computer in de probleemstand door achtereenvolgens op de toetsen PB (display toont **prob**) en PV te drukken. Het display toont dan **A1 0** dit betekent dat veld A1 leeg is. Door herhaaldelijk op PV te drukken (elke keer dat u drukt gaat de computer naar het volgende veld), komt u vanzelf bij de velden waar u stukken wilt plaatsen, verwijderen of veranderen.

Als u bij een veld bent waar u een stuk wilt plaatsen dan toetst u de code van het door u gewenste stuk in. Moet het een stuk voor de computer worden, dan is het veld nu klaar, moet het één van uw stukken worden, dan drukt u nog op de toets EN. Er verschijnt dan een E in het display vóór de code van het stuk.

Wanneer u de gehele stelling in de computer heeft ingevoerd, drukt u op de toets PB, het display toont dan **00 00**. U kunt dan gaan spelen, nadat u met behulp van de toets PV de posities van de stukken gecontroleerd heeft.

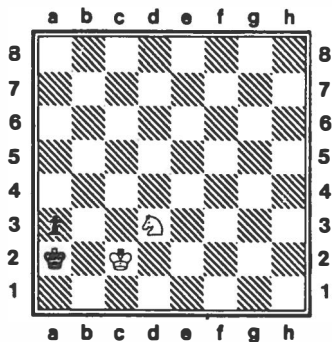
Wanneer u tijdens de partij iets in de stelling wilt wijzigen, dan drukt u ook eerst de toetsen PB en PV in. Indien u een stuk wilt verwijderen drukt u herhaaldelijk op de PV toets totdat u het veld bereikt heeft waar het te verwijderen stuk staat. Vervolgens drukt u op de toets CL (= clear = wissen). Het display toont dan het betreffende veld b.v. **E3 0**.

Als u een stuk wilt plaatsen, dan zoekt u met de PV toets het betreffende veld op en toetst u vervolgens de code van het stuk in. Indien voorheen op dit veld een ander stuk stond, dan is dit nu uit het geheugen gewist. Wanneer u klaar bent met het veranderen van de stelling dan drukt u weer op de PB toets, het display toont dan **00 00**. Hierna kunt u verder spelen.

N.B. Controleer of u de stelling goed heeft ingevoerd met behulp van de PV toets.

VOORBEELD PROBLEEMSTELLING

Mat in drie probleem.
Wit aan zet.



Druk op toets

display toont

RE	CL 1
PB	pr ob
PV	A1 0
PV	(tot veld A2 bereikt is)	A2 0
C3	(zwarte koning)	A2 C
PV	(tot veld C2 bereikt is)	C2 0
C3	(zwarte koning)	C2 C
EN	(witte koning)	C2 EC

Druk op toets

display toont

PV	(tot veld A3 bereikt is)	A3 0
b2	(zwarte pion)	A3 2
PV	(tot veld D3 bereikt is)	d3 0
d4	(zwart paard)	d3 4
EN	(wit paard)	d3 E4
PB	00 00

Controleer de stelling m.b.v. de toets PV.

Stel het gewenste niveau in (niveau H).

LV	(herhaald tot niveau H bereikt is)	CL H
DM	do ub
PB	(computer gaat "denken") bijv.	44 44
	Na enige minuten vindt de computer de juiste oplossing met de zet (display knippert)	d3*b4
DM	Door opnieuw op de toetsen DM en PB te drukken	
PB	geeft de computer de zet van zwart	A2 A1
DM		
PB	(display knippert)	C2 C1
DM		
PB	A3 A2
DM		
PB	(schaak en mat)	b4*C2

De computer kent geen commando om bij een probleemstelling met zwart te beginnen. De eerste zet moet dus altijd van wit zijn. Stel dat in dit probleem zwart aan zet was, dan zouden we bijv. de koning kunnen plaatsen op veld C1. De eerste zet (die u zelf invoert) wordt dan C1–C2, waarmee de gewenste stelling op het bord staat en de computer met zwart de eerste zet zal doen. Deze (hulp)zet kan uiteraard ook met een willekeurig ander wit stuk gedaan worden.

BOEKOPENINGEN

De computer is geprogrammeerd om te spelen volgens verschillende boekopeningen. Speelt de computer met wit dan zal hij willekeurig een boekopening kiezen. Wanneer u met wit speelt, kiest de computer een zet uit één van de zetten die op uw zet aansluiten. De computer zal de gekozen opening blijven volgen totdat u een zet doet die van de opening afwijkt.

De computer hoeft tijdens de boekopening niet te rekenen omdat de antwoorden ingeprogrammeerd zijn. Dit levert tijdswinst op.

Indien u een bepaalde opening wilt spelen, dan kunt u kiezen uit de onderstaande zesenviertig openingen. Alle openingen hebben een code. U kunt de door u gewenste openingen selecteren door, na het inschakelen of drukken op RE de code in te toetsen en vervolgens op de toets EN te drukken. Het display toont dan b.v. **[- - A2]** . U kunt nu de eerste zet doen of de computer de eerste zet laten doen.

SELECTIE "BOEKOPENING"VARIANTEN

code:	opening:	eerste zet:	code:	opening:	eerste zet:
A1	MIDDENSPEL	E2 - E4	D1	STEINITZ UITGESTELDE	
A2	MAR DEL PLATA VARIANT	D2 - D4		VERDEDIGING	E2 - E4
A3	RUIL VARIANT	E2 - E4	D2	SAMISCH VARIANT	D2 - D4
A4	LENINGRAD-HOLLANDS	D2 - D4	D3	PHILIDOR VERDEDIGING	E2 - E4
A5	NAJDORF VARIANT	E2 - E4	D4	AVERBAH'S VARIANT	D2 - D4
A6	KONINGIN INDISCHE		D5	SCHEVENINGSE VERDEDIGING	E2 - E4
	VERDEDIGING	D2 - D4	D6	AANGENOMEN DAME-GAMBIET	D2 - D4
A7	VIER PAARDENSPEL	E2 - E4	D7	OPEN VERDEDIGING	E2 - E4
AB	SEMI-TARRASCH VERDEDIGING	D2 - D4	DB	OLD BENONI	D2 - D4
B1	LARSEN-SANTASERIE VARIANT	E2 - E4	E1	HOLLANDSE VERDEDIGING	D2 - D4
B2	BUDAPEST VERDEDIGING	D2 - D4	E2	DRAKEN VARIANT	E2 - E4
B3	SCHOTS SPEL	E2 - E4	E3	KLASSIEKE VERDEDIGING	D2 - D4
B4	ENGELSE VERDEDIGING	C2 - C4	E4	PETROF'S VERDEDIGING	E2 - E4
B5	VIER PIONNEN VARIANT	D2 - D4	E5	KONING'S FIANCHETTO	D2 - D4
B6	DEENS GAMBIET	E2 - E4	E6	CARO-KANN	E2 - E4
B7	MODERN BENONI	D2 - D4	E7	COLLE SYSTEEM	D2 - D4
B8	MARSHAL AANVAL	E2 - E4	E8	PIRC VERDEDIGING	E2 - E4
C1	PAULSEN VARIANT	E2 - E4	F1	GESLOTEN VERDEDIGING	E2 - E4
C2	GRUNFELD VERDEDIGING	D2 - D4	F2	ALJECHIN-VERDEDIGING	E2 - E4
C3	GIUOCO PIANO	E2 - E4	F3	SLAVISCHE VERDEDIGING	D2 - D4
C4	KLASSIEKE TARRASCH		F4	FRANSE VERDEDIGING	E2 - E4
	VERDEDIGING	D2 - D4	F5	MIDDEN-TEGENSPEL	E2 - E4
C5	BENKO GAMBIET	D2 - D4	F6	POOLSE VERDEDIGING	D2 - D4
C6	BIRD OPENING	F2 - F4			
C7	VERSNELD FIANCHETTO	E2 - E4			
C8	NIMZO-INDISCHE VERDEDIGING	D2 - D4			

ADVIESZET


Wanneer u aan zet bent, kunt u tijdens de boekopening, op de toets DM drukken. De computer laat dan de volgende zet van de boekopening zien. U kunt de zet dan invoeren door op EN te drukken. De computer geeft dan zijn volgende zet van de opening. Wanneer u niet een bepaalde opening hebt geselecteerd, dan kan de computer meerdere advieszetten geven die u kunt oproepen door herhaaldelijk op de toets DM te drukken.

Ook buiten de boekopening kan de computer advieszetten geven. U moet dan echter tweemaal de toets DM indrukken. Op de niveau's 1, 3, 4, 6 en 8 kan het een enkele keer voorkomen dat de computer geen advieszet geeft. Buiten de boekopening moet u, nadat de advieszet in het display verschenen is, deze alsnog normaal intoetsen.

MEERVOUDIGE ZETTEN

De DM toets kan, buiten de boekopening, worden gebruikt om de computer te instrueren niet te antwoorden terwijl u de stukken verplaatst. Vóór elke zet waarvoor u geen tegenzet wenst, drukt u de DM toets in. In het display verschijnen de letters **do ub** . Toets nu uw zet in en breng deze met behulp van de EN toets in het geheugen. Opnieuw verschijnen de letters **do ub** in het display. Dit betekent dat uw zet in het geheugen is opgenomen maar niet met een tegenzet is beantwoord. Nu kunt u een andere zet doen waarop de computer wel zal antwoorden. U kunt deze procedure gedurende de gehele partij herhalen.

STEM UIT- EN INSCHAKELLEN

Door op de toets  te drukken kunt u de stem uitschakelen en ook weer inschakelen. Wanneer de stem was uitgeschakeld en u drukt op RE (Reset) dan wordt de stem automatisch weer ingeschakeld. Wanneer u niet heeft verstaan wat de computer heeft gezegd, dan kunt u de computer dit laten herhalen door op de toets EN te drukken.

TESTPROGRAMMA

display toont:

1. Druk de RE toets in **CL 1**
2. Toets de zet E2-E4 in **E2 E4**
3. Druk de EN toets in, gezien het aantal mogelijkheden dat de computer heeft, kan de computer een ander antwoord geven, herhaal het voorgaande net zo lang tot de computer E7-E5 antwoordt. **E7 E5**
4. Toets de zet G1-F3 in **G1 F3**
5. Druk de EN toets in **b8 C6**
6. Toets de zet F1-C4 in **F1 C4**
7. Druk de EN toets in **F8 C5**
8. Toets de zet F3-H4 in **F3 H4**
9. Druk de EN toets in (na enige seconden) **d8 H4**
10. Toets de zet A2-A3 in **A2 A3**
11. Druk de EN toets in (na enige seconden) Het display knippert nu en de computer zegt: "check and mate". **H4 F2**

SERVICE

Alle computers zijn voor het verlaten van de fabriek zorgvuldig getest. Vermeende onregelmatigheden zijn veelal terug te voeren tot foutieve bediening van de computer.

Mocht u, na het zorgvuldig raadplegen van de gebruiksaanwijzing en het testprogramma, tot de overtuiging zijn gekomen dat er toch iets mis is met uw computer, neemt u dan rechtstreeks contact op met de importeur, dit spaart u veelal tijd en kosten.

GARANTIE

Garantie wordt uitsluitend verleend volgens de voorwaarden zoals vermeld op de achterzijde van de garantiekaart.

Zorgt u daartoe, dat de adreszijde van de garantiekaart binnen 5 dagen na aankoop in ons bezit is.

IMPORTEUR

voor Nederland

WEGAM TRADING BV

Bouwerij – Postbus 311

1180 AH AMSTELVEEN (N.L.)

Tel. 020 – 45 64 51

voor België en Luxemburg

Cinem

Steenweg op Charleroi 64

1060 BRUSSEL (BELGIË)

Tel. 02/538.63.66