

EG CONFORMITEITVERKLARING

Hiermee wordt van de kant van de fabrikant bevestigd, dat de

MILLENNIUM SPREKENDE SCHAAKSCHOOL

met de volgende EG-voorschriften overeenkomt:

Elektromagnetische compatibiliteit (EMC) norm

EN 50081-1: 1992 EN55022B

Veranderingen van de specificaties – vooral in samenhang met technische ontwikkelingen – en vergissingen voorbehouden.

Deze bedieningshandleiding werd zorgvuldig opgesteld en op juistheid van de inhoud gecontroleerd. Mocht er tegen alle verwachting toch fouten in staan, is dat geen reden tot reclamatie voor het apparaat.

Het kopiëren van deze bedieningshandleiding, ook uittreksels, is zonder schriftelijke toestemming verboden.

Copyright © 2006, **MILLENNIUM 2000 GmbH, München.**

De RESET-knop

De correcte functie van dit apparaat kan in uitzonderlijke gevallen door elektrostatische ontladingen, stralingen of andere elektrische bronnen (bijv. computer of TV-apparaten) beïnvloed worden. Dit is geheel normaal en geen reden tot bezorgdheid. De **RESET**-knop aan de onderkant van het apparaat heeft bij zulke misfuncties de opdracht, het apparaat in de basistoestand terug te zetten, zodat probleemloos met een nieuw spel kan worden begonnen.

Bezoek ons op Internet:

www.millennium2000.de

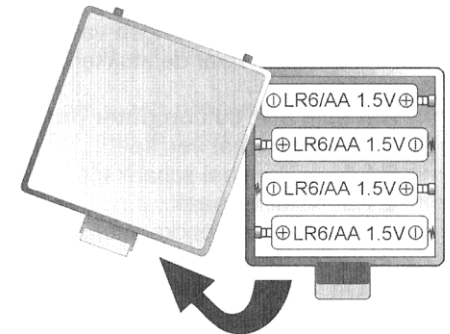


SPREKENDE SCHAAKSCHOOL

Bedieningshandleiding

BATTERIJEN PLAATSEN:

- Leg het apparaat met de achterkant naar boven op een vlakke ondergrond (bijvoorbeeld een tafel).
- Open het batterijvak, door op de sluiting te drukken en het klepje omhoog te halen.
- Uw schaakcomputer heeft 4 x 1,5 Volt „AA“ of „LR6“ batterijen nodig.
- Als u de batterijen erin stopt, let er dan goed op dat de pluspool van elke batterij aan de kant van het + teken in het batterijvak ligt.
- Sluit het klepje van het batterijvak.
- Vergeet niet, na elke keer plaatsen van de batterijen, op de **RESET**-knop aan de achterkant van het apparaat te drukken.



BELANGRIJKE TIPS:

- Batterijen mogen alleen door volwassenen geplaatst worden.
- Geen oplaadbare batterijen gebruiken (NICD), omdat deze alleen maar 1,2 volt (in plaats van 1,5 volt) hebben en daardoor niet genoeg vermogen voor het apparaat ter beschikking kunnen stellen.
- Alleen batterijen van het aanbevolen type (4 x AA) en nooit oude en nieuwe batterijen tezamen gebruiken.
- Batterijen uitsluitend met de juiste polariteit (+ of -) plaatsen.
- Lege batterijen zo snel mogelijk verwijderen.
- De batterijklemmen mogen nooit kortgesloten worden.
- Gooi gebruikte batterijen niet zomaar in de vuilnisbak, maar geef deze af voor verdere verwerking hiervan. Help ons mee, het milieu te beschermen!

INHOUDSOPGAVE

1	Algemene aanwijzingen.....	5
1.1	Ingebruikneming van de computer	5
1.2	Aanwijzingen voor het gebruik van batterijen	5
1.3	De bedieningselementen van uw schaakcomputer	6
1.4	De LCD-symbolen en de betekenis ervan	7
1.5	De fabrieksinstellingen van uw schaakcomputer.....	8
1.6	Verwijzing naar de stukken.....	8
2	Het spel met de computer (hoofdfuncties)	9
2.1	Beginnen met een spel.....	9
2.1.1	Normaal schaakspel	9
2.1.2	Minischaak.....	9
2.1.3	Schaakopdrachten.....	10
2.2	Zetten invoeren en uitvoeren.....	10
2.3	Ongeldige zetten en de reacties van de computer	11
2.4	Slagzetten	11
2.5	Speciale zetten bij het schaken	11
2.5.1	Het slaan „en passant“.....	12
2.5.2	Pionpromotie	12
2.5.3	Rokade	13
2.6	Wisseling van speelheft met de „MOVE“-toets	13
2.7	Zetten terugnemen	14
2.8	Schaak – mat – remise	15
2.9	Nieuwe partij respectievelijk nieuwe modus	15
2.10	Spelniveau-instellingen van het apparaat.....	15
2.10.1	Veranderen van het spelniveau	15
2.10.2	Indeling van de spelniveaus	16
2.10.3	Informatie tot de afzonderlijke spelniveaus	16
2.10.4	Afhankelijkheden van de spelniveaus.....	17
2.11	Speelstijlen	18
2.12	Positiebeoordeling	18
2.13	Een positie opbouwen	19
2.13.1	Een nieuwe positie opbouwen	19
2.13.2	Een bestaande positie veranderen	19
2.13.3	Bijzonderheden bij de positie-invoer	20
2.14	Positiecontrole	20
2.15	Tips – zetvoorstellen van de computer	20
3	De leer- en trainerfuncties van uw schaakschool	21
3.1	Verklaring van zetmogelijkheden.....	21
3.2	Waarschuwingen voor fouten	21
3.3	Voor welke fouten & gevaren wordt normaal gesproken gewaarschuwd?	22
3.4	Extra waarschuwingen voor dreigingen.....	23

4	De opdrachtenmodus	24
4.1	Keuze van de modus en de opdrachten	24
4.2	Hoe werkt de puntenbeoordeling?	24
4.2.1	De afzonderlijke beoordeling.....	24
4.2.2	Het puntentotaal.....	24
4.2.3	Onderbreking van het puntentotaal	25
4.3	Wanneer u de juiste oplossing vindt	25
4.4	Wanneer uw oplossing fout was	26
4.5	Aanwijzing tot het spelniveau bij het verder spelen met MOVE.....	27
5	Veel voorkomende bron van fouten – als u een probleem heeft.....	28
5.1	De computer weigert een van uw zetten aan te nemen.....	28
5.2	De computer doet een zet die onmogelijk lijkt	29
5.3	Het scherm geeft niets aan.....	29
5.4	Andere problemen	29
6	Extra functies van de sprekende schaakschool.....	30
6.1	Geluiden & geluidsterkte	30
6.2	Spel onderbreken & opslaan	30

1 ALGEMENE AANWIJZINGEN

Allereerst een algemene aanwijzing: In deze handleiding is alles samengevat, wat voor de bediening en functie van de computer noodzakelijk en wetenswaardig is. Alle schaakthema's (bijvoorbeeld de spelregels, hoe de stukken verplaatsen, wat schaak of mat is, speciale regels zoals en passant etc.) vindt u in het begeleidend boek „Karpov schaakschool“.

Wanneer u nog nooit geschaakt heeft, of dat u niet zeker bent, dat u de spel- en alle bijzondere regels volledig beheerst, zult u eerst hoofdstuk 1 in het begeleidende boek door moeten lezen, voordat u met behulp van deze handleiding met de computer begint te spelen.

Wanneer u na de eerste oefeningen met de computer en zijn functies vertrouwd geworden bent, raden wij u aan, dat u zich aan de 100 ingeprogrammeerde oefeningsopdrachten waagt. U zal al na korte tijd constateren, dat uw schaakkennis zich vergroot en u ook ingewikkelde posities tegen de computer in uw voordeel kunt oplossen.

1.1 Ingebruikneming van de computer

Nadat u de batterijen zoals op de omslagpagina beschreven erin gelegd en de **RESET**-knop gedrukt heeft, zal u een pieptoon horen en op het scherm links het wit-symbool alsook rechts een countdown zien; de computer is nu gereed voor het spel.

1.2 Aanwijzingen voor het gebruik van batterijen

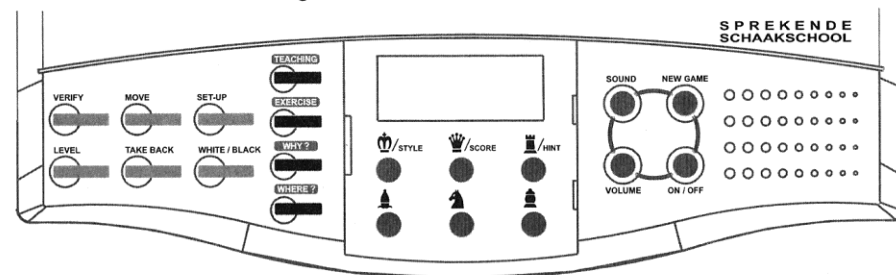
Gebruik alleen kwalitatief hoogwaardige merkbatterijen in uw nieuwe schaakcomputer. Enkele no-name-producten kunnen de hoge eisen, waaraan merkbatterijen voldoen, helaas niet nakomen, waaruit problemen met de vocale uitvoer respectievelijk knipperende schermen voortvloeien.

Wanneer u uw apparaat een keer voor langere tijd niet gebruikt, kunt u het beste de batterijen verwijderen. Omdat de schaakcomputer onder andere de laatste positie opslaat, kan hij niet „uitgeschakeld“ worden, maar alleen – net zoals bij een televisie – in de „standby“. Dat wil zeggen, ook als de computer vermeend uit is, heeft hij heel weinig stroom nodig.

Het energieverbruik hangt onder andere daarvan af, hoe u uw apparaat gebruikt. Wanneer u bijvoorbeeld erg veel met de vocale uitvoer werkt, verbruikt het apparaat meer stroom dan wanneer u in de normale modus speelt.

1.3 De bedieningselementen van uw schaakcomputer

Naast de **RESET**-knop aan de onderkant beschikt uw schaakcomputer over een reeks aan verdere bedieningselementen:



- ON/OFF:** Druk op deze toets om de computer aan- of uit te zetten. Als u de computer uitzet, wordt de actuele positie opgeslagen en u kunt het spel op een later tijdstip op dezelfde positie voortzetten.
- SOUND:** Schakelt de geluiden / vocale uitvoer in en uit.
- VOLUME:** 3-trapsgewijze luidsterkte instelling.
- NEW GAME:** Druk tweemaal achter elkaar op deze toets om een nieuwe schaakpartij in de oorspronkelijke stand te beginnen.
- TEACHING:** Schakelt tussen de leermodus, de leermodus 2 of de normaalmodus om. Met ingeschakelde leermodi waarschuwt de computer u bij het normale spel via de vocale uitvoer voor zwakke zetten. Niet beschikbaar in de opdrachtmodus.
- EXERCISE:** Start de opdrachtmodus. Verhoogt het nummer van de gestelde opdracht.
- WHY?:** Druk op deze toets, wanneer u een verklaring van de computer bij een waarschuwing wilt horen.
- WHERE?:** Druk op deze toets, wanneer u een verklaring van de computer tot de zetmogelijkheden van een bepaald stuk wilt horen. Bijvoorbeeld: druk op **WHERE?**, gevolgd door het schaakveld, waarop het bewuste stuk staat. Voor verdere zetmogelijkheden nog een keer met het stuk op het veld drukken.
- VERIFY:** Druk op deze toets, gevolgd door het schaakveld, waarvan de bezetting niet duidelijk is. De computer geeft het schaakstuknummer (zie hoofdstuk 1.5) van het veld op het scherm aan.
- MOVE:** Dwingt de computer zijn denkproces te onderbreken en de beste zet op dat moment uit te spelen. Dient gelijktijdig voor de wisseling van speelheft, dat wil zeggen om met zwart verder te spelen.

SET-UP:	Verandert in de modus voor het ingeven of veranderen van een positie. Zie hierover hoofdstuk 2.13
LEVEL:	Geeft het actuele level aan en verhoogt deze bij herhaald drukken.
TAKE BACK:	Neemt de laatste zet terug. Vermindert het aantal opgegeven opdrachten (in de opdrachtmodus) resp. het aangegeven level (in de spelniveau-instelling)
WHITE/BLACK:	Kiest in de modus „positie-invoer“ de kleur van het op te stellen stuk.
♔ / STYLE	Verandert de speelstijl (1 = verdedigend, 3 = normaal, 5 = agressief). Dient bij de positie-invoer voor het opstellen van de koningen.
♚ / SCORE	Geeft het actuele gehaalde puntenaantal van de schaakschoolmodus aan. Dient bij de positie-invoer voor het opstellen van de dames.
♙ / HINT	Geeft een voorstel voor een zet voor de speler (afhankelijk van het ingestelde level voor de computer). Dient bij de positie-invoer voor het opstellen van de torens.
♘	Dient bij de positie-invoer voor het opstellen van de lopers.
♞	Dient bij de positie-invoer voor het opstellen van de paarden.
♟	Dient bij de positie-invoer voor het opstellen van de pionnen.

1.4 De LCD-symbolen en de betekenis ervan

Naast de vocale uitvoer beschikt uw schaakcomputer ook over een LCD-scherm, die telkens de actuele modus respectievelijk de diverse zetten aangeeft. Om de symbolen goed te kunnen verklaren, is het belangrijk dat u de betekenis ervan goed kent.

- Dit is het symbool voor **wit**. Het is altijd actief als u met de witte stenen speelt en aan zet bent. Het symbool is eveneens actief als u een **positie opzet**, als u voor de witte partij de opstelling van de stukken wilt uitvoeren of de positie van de witte stukken op het bord wilt controleren. Het symbool knippert altijd constant als de computer met wit speelt en over zijn zet nadenkt.
- Dit is het symbool voor **zwart**. De functie wordt op dezelfde manier gebruikt als het symbool voor wit.
- De symbolen voor wit en zwart verschijnen samen op het LCD-scherm als de computer de ingestelde **speelstijl** aangeeft (paragraaf 2.11).
- + Het **schaaksymbool**. Dit symbool wordt aangegeven **als een van beide spelers schaak staat** (u of de computer).
- ⊙ Dit symbool verschijnt statisch, als de computer in de **leermodus** staat en de gebruiker voor fouten waarschuwt. In de **leermodus niveau 2** knippert het symbool, de computer waarschuwt nu ook voor zijn eigen bedreigingen (zie paragraaf 3.2 & 3.4).

- : Het symbool voor **slaan**. Het **knippert** op het scherm als de computer een stuk slaat.
- # Het symbool voor het **opzetten van een positie**. (zie hoofdstuk 2.13)
- ⚡ Dit symbool geeft aan, dat u in de schaakschoolmodus bent.
- C2 Dit is een voorbeeld, hoe de computer een veld van het speelbord op het scherm aangeeft. Zoals al eerder vermeld, kan het scherm nog talrijke andere informatie voor het spel aangeven.
Let op: sommige letters worden om technische redenen in **kleine letters** afgebeeld, bijvoorbeeld „b“ en „d“!

1.5 De fabrieksinstellingen van uw schaakcomputer

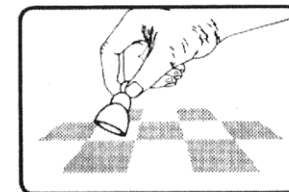
De volgende informatie beschrijft de fabriekstoestand van uw apparaat. Overigens: als u een keer niet meer weet welke instellingen u uitgevoerd heeft, kunt u met de toets **RESET** aan de achterkant van het apparaat de hier beschreven instellingen weer herstellen.

Spelmodus	Schaak „normaal“ in de uitgangspositie met wit aan zet. De computer speelt met zwart. Opmerking: de witte stenen bevinden zich altijd op de op het scherm gekeerde kant, ook als de computer met wit moet spelen.		
Leerfunctie	Uitgeschakeld.		
Spelniveau	Level 10 (10 seconden per zet)		
Speelstijl	Niveau 3 (normaal)		
Schaakschoolmodus	0 punten, opdracht 1 oplossen.		
Geluid	Aangezet.		
Geluidssterkte	Niveau 2 (normaal)		
schaakstuknummers	Pion = 1	Paard = 2	Loper = 3
	Toren = 4	Dame = 5	Koning = 6

1.6 Verwijzing naar de stukken

Vanwege technische redenen is het aan te raden, bij het ingeven van zetten op de sensor van het schaakbord van de computer met de onderkant van het stuk in het midden van het desbetreffende sensorveld te drukken. Zo oefent u automatisch meer druk uit en de computer kan uw zetten makkelijker registreren.

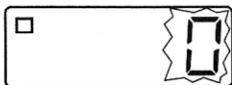
In tegenstelling tot de gangbare mening van veel schaakvrienden zijn de magneten aan de onderkant van ieder stuk niet voor de functie van het apparaat nodig. Ze dienen alleen voor de betere stevigheid van de stukken op het apparaat.



2 HET SPEL MET DE COMPUTER (HOOFDFUNCTIES)

2.1 Beginnen met een spel

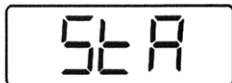
Om met een spel tegen de computer te beginnen, moet u het apparaat eerst met de toets **ON/OFF** aanzetten. Al naargelang of u al een keer met het apparaat gespeeld heeft, geeft het scherm ofwel de laatste stand aan, dus de situatie toen u de computer uitgezet heeft, of de computer is in de normale schaakmodus en het scherm geeft uw kleur en een countdown aan.



Uw sprekende schaakschool biedt u nu verschillende spelmogelijkheden aan:

2.1.1 Normaal schaakspel

Druk op de toets „**NEW GAME**“ om met een normaal schaakspel te beginnen. Het scherm geeft **StA** (voor start) aan. Druk nog een keer op de toets „**NEW GAME**“ om met een spel in de uitgangspositie te beginnen. Nadere uitleg tot de basisopstelling bij het schaken alsmede de bijbehorende regels vindt u in het eerste hoofdstuk van het begeleidend boek „Karpov schaakschool“.



2.1.2 Minischaak

Vooraf in het begin biedt het zich aan om niet met een vol bord – dus met alle stuktypen in een keer – te spelen, maar eerst de mogelijkheden van ieder stuk afzonderlijk te leren kennen en uit te proberen. Hiervoor biedt de computer de minispellen aan.

Druk op de toets „**NEW GAME**“ om met een minispel te beginnen. Het scherm geeft **StA** (voor start) aan. Druk nu op een van de volgende toetsen van het schaakstuk:

	Spel met koningen en pionnen
	Spel met koningen, paarden en pionnen
	Spel met koningen, lopers en pionnen
	Spel met koningen, torens en pionnen
	Spel met koningen, dames en pionnen

Al deze stukken staan in de gewone basisopstelling, alleen de overige stukken ontbreken. In het begeleidend boek vindt u een uitvoerige verklaring van de eigenschappen en mogelijkheden van alle stukken (hoofdstuk 3, “Training met minischaak”). U kunt daar ook de basisopstellingen van alle minispellen nogmaals in het diagram zien.

Nadat u op de gewenste toets van het schaakstuk heeft gedrukt, verschijnt direct weer het wit-symbool en de computer is gereed voor het spel.

2.1.3 Schaakopdrachten

Deze modus biedt u 100 voorgeprogrammeerde opdrachten. De posities alsmede de oplossingen van de opdrachten zijn in het begeleidend boek in de betreffende hoofdstukken te vinden.

Druk op de toets **EXERCISE** om een opdracht te spelen. Op het scherm verschijnt een “P” gevolgd door een nummer van de actuele opdracht. Kies een opdracht met de toetsen **EXERCISE** en **TAKE BACK** en bevestig met **NEW GAME**. Verdere aanwijzingen tot deze modus kunt u in hoofdstuk 4 van deze handleiding nalezen.

2.2 Zetten invoeren en uitvoeren

Om een zet uit te voeren drukt u met het stuk dat u wilt verzetten lichtjes op het veld. Op het scherm verschijnen dan behalve het kleursymbool waarmee u speelt (wit of zwart), de coördinaten van het vertrekveld. Het coördinatensysteem is ook in het begeleidend boek verklaard en op ieder veld van het computerbord staat de bijbehorende betekenis. Druk nu met het stuk op het bestemmingsveld, waar u uw zet wilt doen. Als de zet toegestaan is, begint de computer direct over zijn tegenzet na te denken. U herkent dat, als het kleursymbool op het scherm in de kleur van de computer omspringt en knippert. Wanneer daarentegen u aan zet bent, wordt uw kleursymbool weliswaar aangegeven, maar knippert niet.

Een voorbeeld bij het begin van een partij: u wilt de pion voor de witte koning twee velden naar voren verschuiven. Druk met de pion op het veld e2; dan verschijnt ook op het scherm E2. Druk nu op het veld e4, en de computer begint te denken (of verplaatst meteen, als hij volgens zijn „openingsboek“ speelt).

Wanneer u alleen op het vertrekveld gedrukt heeft, maar nog niet op het bestemmingsveld, kunt u uw zet nog veranderen door uw stuk nog een keer op het vertrekveld te drukken (deze verdwijnt dan van het scherm) en daarna een andere zet te doen.

Zolang de computer nadenkt, werkt geen andere toets behalve **MOVE**. Als u op deze toets drukt, houdt de computer op met het zoeken naar een passende tegenzet en doet meteen een tegenzet.

De tegenzet wordt op het scherm als volgt aangegeven: het symbool voor zwart verschijnt en de coördinaat van het vertrekveld knippert. In dit voorbeeld moet u met de e7-pion op zijn veld drukken. Nu begint het bestemmingsveld op het scherm te knipperen, verplaatst het stuk daarheen en druk met het stuk erop.

Pas wanneer de zet van de computer voltooid is, kunt u weer alle soorten instellingen veranderen; het kleursymbool verspringt weer op wit en u bent aan de beurt om uw volgende zet in te voeren.



2.3 Ongeldige zetten en de reacties van de computer

Wanneer u een zet doet die volgens de regels niet mogelijk is, wijst de computer in verschillende vormen daarop:

- Indien u op een verkeerd vertrekveld drukt (waar helemaal geen stuk staat), hoort u een foutsignaal (een lage bromtoon). Het verkeerde veld wordt daarmee geannuleerd en u kunt direct een toegestane zet doen.
- Indien u met een stuk van een juist vertrekveld naar een verkeerd bestemmingsveld gaat, zegt de computer: „Deze zet is ongeldig.“ Wanneer u vervolgens op de **WHY**-toets drukt, geeft de computer nog een duidelijkere verklaring. Hij zegt bijv.: „Uw loper op f1 naar a5 is niet toegestaan.“ Of bijvoorbeeld: „Roken is niet toegestaan, omdat de koning al werd verplaatst.“ Ook in dit geval kunt u meteen met een willekeurige toegestane zet verder spelen.
- Wanneer u een zet van de computer verkeerd uitvoert, door op een verkeerd vertrek- of bestemmingsveld te drukken, volgt iedere keer het foutsignaal. U kunt pas verder spelen zodra de zet van de computer correct uitgevoerd werd.

De computer doet zelf nooit ongeldige zetten. Wanneer u denkt dat een zet van de computer niet mogelijk is, kunt u de positie met de positiecontrole-modus controleren (zie hoofdstuk 2.14) resp. hoofdstuk 2.5 – Speciale zetten doorlezen. Misschien heeft u ooit eens per ongeluk een stuk op een verkeerd veld gezet of iets dergelijks, dat u niet gemerkt heeft. Mocht u het probleem zelf niet kunnen oplossen, dan kunt u zich tot onze schaakcomputerhotline wenden. Hier staan ervaren schaakdeskundigen met raad en daad tot uw dienst. Kies hiervoor het aangegeven hotlinenummer op uw garantiekaart.

2.4 Slagzetten

Wanneer u een stuk van de computer wilt slaan, dan voert u dat uit zoals een normale zet: druk met uw stuk op het vertrek- en bestemmingsveld en neem (zonder te drukken) het geslagen stuk van het bord. De computer registreert automatisch, dat het op het bestemmingsveld staande stuk geslagen is en begint zoals normaal, meteen zijn volgende zet te berekenen.

Wanneer de computer een van uw stukken slaat, doet hij dat eveneens zoals bij een normale zet, alleen dat tussen vertrek- en bestemmingsveld op het scherm een „:“ knippert. Voer de zet van de computer precies zo uit zoals u zelf slaat, dus neem uw stuk van het bord en druk eerst op het vertrek- en dan op het bestemmingsveld.

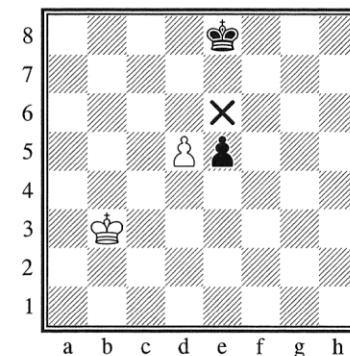
2.5 Speciale zetten bij het schaken

Bij schaak bestaan er 3 speciale zetten, die natuurlijk ook door uw schaakcomputer beheerst worden. Indien u van mening bent dat uw computer een onmogelijke zet doet, kan het om een van deze 3 speciale regels gaan.

2.5.1 Het slaan „en passant“

De uitleg van deze regel vindt u in het begeleidend boek „Karpov schaakschool“ in hoofdstuk 1.11. Hoe het slaan „en passant“ met de computer gebeurt, laten we in het volgende diagram zien:

Laten we aannemen dat de computer met zwart zojuist e7-e5 gezet heeft en dat u deze pion „en passant“ wilt slaan, waarbij uw witte pion op de met een kruis gemarkeerd veld e6 belandt. Voer eerst de pionzet van d5 naar e6 op de bekende manier uit. Nadat u op het vertrek- en bestemmingsveld gedrukt heeft, staat op het scherm dan nog **“E5”** (knipperend) en **“0”**, dat wil zeggen dat veld e5 nu leeg is, omdat de zwarte pion geslagen werd. Dit moet u bevestigen door nog een keer op veld e5 te drukken als u de pion van het bord neemt. Daarna gaat de partij verder. Mocht de computer ook een van uw pionnen „en passant“ slaan, gebeurt dat op dezelfde manier. Terug naar de diagrampositie, dit keer met de computer als wit. Ook hij geeft eerst de pionzet op de bekende manier met het ingeschoven „:“-slagteken aan. Is de pionzet uitgevoerd, verschijnt ook hier **“E5”** en **“0”** en u moet zoals hierboven beschreven nog op veld e5 drukken en de pion verwijderen.



2.5.2 Pionpromotie

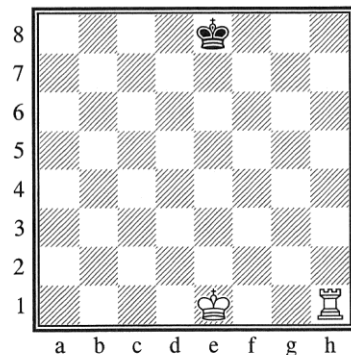
Wanneer u een pion wilt laten promoveren, voert u de pionzet op de bekende manier uit. Zodra u op het bestemmings- (promotie-) veld gedrukt heeft, verschijnt het op het scherm met een knipperende „5“. Dit is het schaakstuknummer voor de dame (2 staat voor paard, 3 voor loper, 4 voor toren, zie hoofdstuk 1.5). Omdat pionnen gewoonlijk in dames gepromoveerd worden, vraagt de computer u met dit scherm of u deze ook werkelijk in een dame wilt laten promoveren. Zo ja, druk dan ter bevestiging op de ♔-toets. Dan knippert op het scherm het promotieveld. Druk met het stuk nog een keer op dit veld als u hem daar zet. Nu speelt de computer verder.

Als u geen dame wilt, maar een andere stuk, moet u op de toets ♘, ♙ of ♚ drukken, wanneer op het scherm de 5 verschijnt. Afhankelijk van uw keuze knippert vervolgens 2, 3 of 4. Druk nu ter bevestiging nog een keer op de desbetreffende toets van het stuk en dan met het stuk op het promotieveld, zoals hierboven beschreven.

Wanneer de computer een pion promoveert, geeft hij ook eerst de pionzet aan en als u deze uitgevoerd heeft knippert de 5 op het scherm, dat wil zeggen de computer promoveert hem in een dame (dat doet hij altijd). Druk nu op de ♔-toets en tenslotte nog een keer op het promotieveld zoals hierboven.

2.5.3 Rokade

Wanneer u zelf rokeert, is het belangrijk dat u eerst de koningszet uitvoert. Alleen daardoor weet de computer dat u wilt rokeren, omdat de koning anders maar een veld mag verplaatsen. Wanneer u de toren als eerste verplaatst, geldt dat voor de computer als een normale torenzet en hij laat daarna de sprong van de koning niet meer toe. Nadat u de koningszet uitgevoerd heeft, verschijnt op het scherm automatisch de torenzet. Wanneer u deze uitgevoerd heeft, gaat het spel verder. Hier het verloop van de witte korte rokade nog een keer in beeld: U verplaatst eerst de koning van e1 naar g1, wat door het scherm bevestigd wordt. Dan verschijnt "H1F1", en u brengt de toren naar f1 (door op beide velden tedrukken, zoals bij een normale zet). Wanneer u alles goed gedaan heeft, denkt de computer dan meteen weer na. Als de computer bij een rokade "deze zet is ongeldig" zegt, zijn er gevallen waarbij u door een bepaalde reden niet mag rokeren (zie het begeleidend boek hoofdstuk 1.12). Zoals al in de paragraaf "ongeldige zetten" verklaard werd, kunt u zich met de **WHY-toets** laten informeren, waarom de rokade niet gaat. Als de computer rokeert, geeft hij op dezelfde manier eerst de koningszet aan en wanneer u deze uitgevoerd heeft de torenzet.



2.6 Wisseling van speelhelft met de „MOVE“-toets

We hebben nu al verschillende functies met deze toets leren kennen. Voor een beter overzicht willen we nog een keer de functies in een normale speelmodus samenvatten. In bepaalde situaties (bijv. In de modus "positie-invoer") kan de **MOVE**-toets zelfs nog meer functies hebben, die dan telkens daar beschreven worden.

- Voor het begin van de partij, als het wit-symbool op het scherm verschijnt, bereikt u met **MOVE** ermee, dat de computer de witte stenen aanvaardt.
- U kunt ook tijdens de partij, wanneer u aan zet bent, te allen tijde met **MOVE** van speelhelft wisselen. Wanneer u na iedere zet op deze toets drukt, bereikt u ermee, dat de computer tegen zichzelf speelt.
- Als de computer aan zet is, verbreekt **MOVE** zijn denkproces en dwingt hem te verplaatsen. Hij doet dan de zet die hij op dat moment als relatief beste berekend heeft. Dit zal natuurlijk niet altijd de meest beste zet zijn.

De **MOVE**-toets werkt overigens niet als speelniveau 0 ingesteld is (zie daarvoor meer in het hoofdstuk speelniveaus).

2.7 Zetten terugnemen

Wanneer u aan zet bent, kunt u de laatste zet van de computer en ook nog uw voorafgaande eigen zet terugnemen. Druk daarvoor op de toets **TAKE BACK**. De computer geeft dan zijn laatste zet in omgekeerde vorm (eerst het bestemmingsveld knipperend, dan het vertrekveld) aan. Druk nu op het bestemmingsveld met het stuk die daar staat, verplaatst deze terug naar het vertrekveld en druk erop. Wanneer u dan opnieuw op **TAKE BACK** drukt, geeft de computer uw zet aan, die vooraf aan de zet van de computer ging en u kunt hem op dezelfde manier terugnemen.

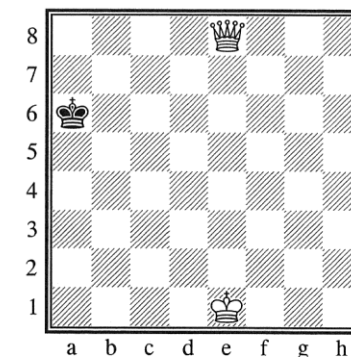
Wanneer een slagzet teruggenomen wordt, geeft de computer na de terugname van de zet nog een keer het veld aan waarop het stuk geslagen werd, en deelt u mee, welk stuk u daar weer moet zetten. Er verschijnt het nummer van het stuk (1=pion, 2=paard, 3=loper, 4=toren, 5=dame) en het kleursymbool. Wanneer u dit stuk met het aanzetten van de klok ingezet heeft, gaat het spel verder. Dit verloop is ook bij de terugname van een en passant-slag hetzelfde.

Bij het terugnemen van een rokade geeft de computer eerst de koningszet aan en als deze terugname beëindigd is, de torenzet.

Wanneer de terug te nemen zet een pionpromotie was, laten we u in het volgende diagram zien hoe dat gaat:

Laten we aannemen dat wit voor het laatst e7-e8D heeft gezet en u wilt deze terugnemen. Na **TAKE BACK** verschijnt op het scherm "E8E7". Voer deze omgekeerde zet op de bekende manier uit, dan geeft de computer vervolgens "E7" en daarbij een 1 aan. Dat betekent dat u op e7 weer de pion moet inzetten. Als u dat doet en erop drukt, is in het geheugen van de computer de dame automatisch verdwenen (u moet haar natuurlijk van het bord halen) en het gaat verder.

Rest nog het geval pionpromotie plus slaan. Zou bijvoorbeeld in het bovenstaande diagram wit als laatste met een pion d7 een paard e8 geslagen en



gepromoveerd hebben, zou het terugnemen er als volgt uitzien: na **TAKE BACK** komt de mededeling "E8:D7". Wanneer op beide velden gedrukt is, geeft de computer zoals net aan, dat u op d7 de pion in moet zetten. Is dat ook gebeurd, komt de mededeling "zwart", "E8" en "2". Dan moet u nog het paard op e8 zetten en erop drukken, en de positie voor de teruggenomen zet is bereikt. **Opmerking:** met de terugname van zetten worden de rechten tot het rokeren weer hersteld, net zoals deze oorspronkelijk waren voor de terugname van de zetten. Alle gegevens met betrekking tot de herhaling van een zet of 50-zetten-regel worden echter gewist.

2.8 Schaak – mat – remise

Wanneer de computer u schaak zet, kondigt hij dat aan en op het scherm verschijnt het “+”-teken. Dit is alleen als hulp bedacht om u eraan te herinneren, dat u bij de volgende zet het schaak moet opheffen. Als u de computer schaak zet, komt geen reactie.

Wanneer een speler mat zet (u of de computer), wordt dit aangekondigd en op het scherm verschijnt “10” (dat wil zeggen wit wint) of “01” (dat wil zeggen zwart wint). Ontstaat er een patpositie, dan zegt de computer “Pat. Partij eindigt onbeslist”; op het scherm verschijnt “= =”.

Bovendien geeft de computer ook een remise aan door drie keer positieherhaling (echter alleen in de eenvoudige vorm, waarbij de zetten zich direct na elkaar herhalen). Na de derde herhaling verschijnt “3 =”, en daarbij komt nog de mededeling “Partij eindigt onbeslist.” Op dezelfde manier wordt een remise na de 50-zetten-regel aangekondigd en met “50 =” aangegeven. Ook wanneer alleen de beide koningen overblijven, verklaart de computer de partij tot remise door “= =” aan te geven. In al deze gevallen, behalve pat, verbreekt de computer daarentegen de partij niet en u kunt theoretisch verder spelen, zo lang u wilt.

2.9 Nieuwe partij respectievelijk nieuwe modus

U kunt te allen tijde (behalve als de computer denkt) een nieuwe partij beginnen resp. een nieuwe modus gebruiken. Er bestaan dezelfde mogelijkheden zoals na het aanzetten van het apparaat, zie hiervoor hoofdstuk 2.1 van deze handleiding. Het beginnen van een nieuwe partij, een nieuw minispel resp. een nieuwe opdracht kunt u in principe ook als uitweg gebruiken, als u na een bedieningsfout het niet meer verder weet en weer met iets nieuws wilt beginnen.

2.10 Spelniveau-instellingen van het apparaat

De computer heeft 72 spelniveaus alsook het niveau 0 (om een zetinvoer te maken, zie beneden). In principe speelt hij des te beter, hoe hoger het niveau ingesteld is, maar daarvoor heeft hij ook meer bedenktijd nodig. Bij lagere spelniveaus dan 72 wordt de computer na een bepaalde tijd in zijn denkproces “verkort”, dat wil zeggen hij speelt de zet die hij tot dan toe als de beste heeft gezien.

2.10.1 Veranderen van het spelniveau

Druk op de **LEVEL**-toets om het spelniveau te veranderen. (bijv. voordat u de eerste zet doet of wanneer u tijdens het spel aan zet bent; maar niet zolang u in een andere modus bent zoals “positie-invoer”). Op het scherm verschijnt dan “n” en het nummer van het zojuist ingestelde niveau. Met iedere druk op **LEVEL** verhoogt het niveaunummer om 1; na niveau 72 volgt weer niveau 0 enz. Druk op **TAKE BACK** om het niveau telkens om 1 omlaag te zetten. Wanneer u de desbetreffende toets ononderbroken indrukt, loopt het snel door.

Druk op een willekeurig niet-bezet veld wanneer het gewenste spelniveau bereikt is; daardoor wordt de aanwijzing gewist en u kunt verder spelen. Het ingestelde niveau blijft behouden totdat u het weer verandert, ook als u tussendoor de computer uitzet.

2.10.2 Indeling van de spelniveaus

Hier een overzicht, welke niveaus ongeveer met welke bedenktijd en speelsterkte van de computer overeenkomt:

Pretniveaus:	niveaus 1-4 enkele seconden per zet
Countdown niveaus:	niveaus 5, 10, 15, 20, 25, 30: bedenktijd komt overeen met het niveaunummer in sec.
Beginner niveaus:	niveaus 6-9, 11-14, 16-19, 21-24: enkele seconden per zet
Middelmatige niveaus:	niveaus 26-29, 31-48: 30 tot 60 seconden per zet
Zwaardere niveaus:	niveaus 49-71: 1 tot 5 minuten per zet
Gevorderd niveau:	niveau 72: met de capaciteit, mat-in-2-problemen op te lossen; bedenktijd 5 tot 15 minuten per zet, in enkele gevallen nog langer

2.10.3 Informatie tot de afzonderlijke spelniveaus

Bij enkele niveaus willen we nog nadere toelichtingen geven:

Pretniveaus

Hier is de computer heel bewust zo ingesteld, dat hij veel zwakke zetten of zelfs grove fouten maakt. Het kan zijn dat hij stukken verliest of een mat niet ziet. Hij benut ook vaak fouten van de tegenstander niet. Deze niveaus zijn voor echte beginners bedoeld, die desondanks een kans kunnen hebben om van de computer te winnen.

Met de volgende beginner niveaus (vanaf 5 opwaarts) kan het nog steeds zijn dat de computer tamelijk zwak speelt; hij maakt daarentegen tenminste geen “opzettelijke fouten” meer.

Countdown niveaus

Hier zet de computer steeds binnen het aangegeven secondecijfer (op niveau 5 nog hooguit 5 seconden enz.). Daarbij biedt hij u aan om met dezelfde bedenktijd te spelen. Wanneer u aan zet bent, geeft hij dit secondecijfer aan en telt terug tot 0. Wanneer u nog 5 seconden heeft, hoort u een eerste toon (snel drievoudig piepen) als herinnering dat de tijd afloopt; is de stand op 0, volgt een tweede toon (snel zesvoudig piepen). Wanneer u echter deze tijdrichtlijn negeert en langer voor uw zetten nodig heeft, maakt het de computer desondanks niets uit.

Niveau 0 (zetinvoer)

Dit is een bijzonder geval; op dit niveau kunt u niet tegen de computer spelen, maar zetten voor beide kanten invoeren. De zetten moeten toegestaan zijn en afwisselend wit-zwart zoals bij een normale partij. Dit niveau wordt gewoonlijk met name voor de volgende doeleinden gebruikt:

- U wilt een partij naspelen resp. een bepaalde positie bereiken om eerst van daar uit weer tegen de computer te spelen. Als de gewenste positie bereikt is, kunt u een willekeurig spelniveau instellen en zelf de volgende zet doen of de computer verzetten laten.
- Speciaal voor beginners: u kunt een partij "mens tegen mens" spelen en de computer zogezegd als scheidsrechter gebruiken, die op het nakomen van de regels toezicht houdt. Wanneer een ongeldige zet gebeurt, meldt hij zich met een foutsignaal of met de bekende zin "*Deze zet is ongeldig*" en er kan pas verder gespeeld worden als de fout gecorrigeerd werd.

De leer- en waarschuwingfuncties (zie hoofdstuk 3.2 resp. 3.4) resp. tips zijn op niveau 0 echter niet beschikbaar.

Niveau 72

Op dit niveau vindt de computer in de regel de oplossing van schaakopdrachten die met "mat in 2 zetten" geformuleerd zijn. (Er zijn een paar uitzonderingen, bijv. als een promotie in toren, loper of paard daarbij voorkomt, wat echt zelden is). Met dat doel moet u de positie opbouwen, zoals in een later hoofdstuk beschreven is, dan niveau 72 instellen en op **MOVE** drukken. Zodra de computer de eerste zet van de oplossing gevonden heeft (wat al naargelang van de moeilijkheid van het probleem snel gaat, maar ook echt lang kan duren), geeft hij dit aan. U kan dan nog een tegenzet doen en laten zien, hoe mat wordt gezet als de computer de tweede gevonden heeft.

Natuurlijk kunt u ook op niveau 72 heel normaal tegen de computer spelen. Wanneer er geen mat in 2 zetten is, zoekt hij zoals gewoonlijk de bestmogelijke zet.

2.10.4 Afhankelijkheden van de spelniveaus

De computer beschikt over een zogenaamd "openingsboek", dat wil zeggen hij heeft een grote hoeveelheid verschillende lange theorievarianten ingeprogrammeerd. Wanneer u een normale partij tegen hem speelt, doet hij zijn antwoordzet zonder na te denken, zo lang hij in dit "boek" bevindt, onafhankelijk van het spelniveau. Pas als een positie bereikt is die hij niet meer "kent", is dit te merken aan een ander spelniveau in verband met tijdsverbruik en speelsterkte. Wanneer u door de computer met de toets **HINT** een zetvoorstel laat doen, komt ook het ingestelde spelniveau aan zet. Verwonder u dus niet, als de computer op de lage spelniveaus zeer zwakke zetvoorstellen geeft. In twijfelgeval moet u het spelniveau voor het zetvoorstel hoog zetten, en voor het normale spel daarna weer op uw favoriete level.

Aanwijzing: soms verwonderen spelers zich, dat de computer op lagere spelniveaus relatief "slechte" zetten doet. Een schaakcomputer wordt altijd op zijn hoogste niveau geprogrammeerd, in dit geval dus niveau 72. Alle andere spelniveaus gebruiken eveneens dit niveau, "snijden" echter na een bepaalde tijd het denkproces van het apparaat af om de gebruiker niet te lang te laten wachten. Dat wil zeggen de computer heeft op lage niveaus helemaal niet de mogelijkheid om zijn volledige potentieel uit te spelen, en doet daarom soms zwakke zetten in deze levels.

2.11 Speelstijlen

Naast de verschillende spelniveaus kunt u ook kiezen, in welke stijl de computer moet spelen. Hiervoor beschikt hij over vijf verschillende instellingen die men ongeveer als volgt beschrijven kan:

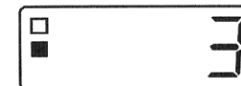
Stil 1: Passief

Stil 2: Voorzichtig

Stil 3: Normaal

Stil 4: Actief

Stil 5: Agressief



Wanneer u op de **STYLE**-toets drukt, als u aan zet bent, ziet u op het scherm welke stijl op dit moment ingesteld is (samen met beide kleursymbolen). In de basisinstelling is dit stijl 3. Om de stijl te veranderen drukt u verder op **STYLE**. Met iedere druk verhoogt het nummer om 1, resp. na stijl 5 volgt weer stijl 1 enz. Is de gewenste stijl bereikt, wist u het scherm door op een willekeurig niet-bezet veld te drukken.

Het is natuurlijk bijna niet mogelijk om de stijlen van elkaar af te bakenen. Hoe actiever de computer echter ingesteld is, des te meer zal hij in de regel met zijn stukken over het midden van het bord naar voren gaan, uw stukken aanvallen en ook overvallen op uw koning proberen. Hierbij moet men ook nog op het gekozen spelniveau letten. Hoe zwakker die is, des te vaker kan het voorkomen dat de computer ook minder geschikte aanvallen start, die u omverwerpen kan. Omgekeerd neigt de computer in de passieve stijl-niveaus meer daartoe, de stukken op zijn helft van het bord te houden of zich "in een egelpositie" terug te trekken, waarbij hij meer op uw aanvallen en bedreigingen reageert dan zelf iets te doen. Wij denken dat de computer in principe op niveau 3 (normaal) het sterkst speelt, echter om een speciale aanval of verdediging te oefenen, kunnen ook de andere stijl-stijlen beslist leerzaam zijn.

2.12 Positiebeoordeling

Wanneer u op het moment, waarop de computer een van zijn zetten aangeeft (dat wil zeggen voordat u de zet uitvoert), op **SCORE** drukt, ziet u op het scherm een in getallen uitgedrukte beoordeling van de positie. 100 punten komt ongeveer met de waarde van een pion overeen, 300 punten een paard of loper, 500 punten een toren en 900 punten een dame; hoe hoger het getal is, des te groter is dus het voordeel voor een kant. Is het getal relatief klein, dan is de positie dus ongeveer gelijk. Wanneer daarentegen op het scherm "**OPEN**" verschijnt, dan werkt de computer nog met zijn openingsbibliotheek. Een beoordeling begint pas, als deze bibliotheek verlaten wordt. Om na de beoordeling verder te spelen kunt u op een willekeurige toets of een willekeurig veld drukken; dan voert u de nu weer aangegeven zet van de computer uit.

Wanneer u op een ander moment op **SCORE** drukt, geeft de computer u het actuele puntentotaal van de schaakschoolmodus in procenten aan.

2.13 Een positie opbouwen

Druk eerst op de toets **SET-UP** als u aan zet bent (dat wil zeggen als tijdens het spel uw kleursymbool resp. voor het begin van de partij het wit-symbool verschijnt). Dan knippert het opstellingsymbool “#” en u heeft de volgende mogelijkheden: Een nieuwe positie opbouwen

Wanneer u een geheel nieuwe positie op wilt bouwen, moet u eerst op **MOVE** drukken. Daarmee ruimt de computer de momenteel in zijn geheugen zijnde positie weg en geeft “**LEEG**” aan. Druk om te bevestigen nog een keer op **MOVE**, waardoor het scherm weer gewist wordt. Wanneer u in plaats daarvan op een andere toets of een ander veld drukt, wordt het bevel teruggedenomen! Nu kunt u het ene na het andere stuk opbouwen. We laten u een voorbeeld zien:

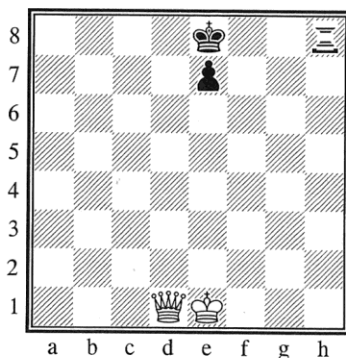
Let er op, welk kleursymbool op het scherm staat. Is dat wit, dan kunt u alleen witte

stukken opbouwen. Daarvoor moet u bij ieder stuk eerst op de toets van het schaakstuk en daarna op het veld drukken, waarop het stuk moet staan. Wanneer u bijv. ♔ en op het veld e1 drukt, bevestigt de computer met de mededeling “E1” en “6” dat nu een witte koning op e1 staat. Met ♚ en het veld d1 stelt u dan de dame op. Om naar de zwarte stukken over te gaan moet u op de **WHITE/BLACK**-toets drukken. Dan springt het kleursymbool om en u kunt nu precies zoals hierboven beschreven de zwarte stukken opstellen (♜ en e8, ♝ en h8, ♞ en e7).

Daarna kunt u weer op **SET-UP** drukken om verder te spelen. Als eerste moet u er echter nog aan denken wie aan zet moet zijn. Wanneer zoals in ons geval de zwarte stukken als laatste opgebouwd worden, blijft het zwarte symbool staan als u op **SET-UP** drukt, dat wil zeggen zwart zou aan zet zijn. Mocht wit aan zet zijn, dan moet u nog een keer op **WHITE/BLACK** drukken voordat u met **SET-UP** de modus verlaat!

2.13.1 Een bestaande positie veranderen

Wanneer u niet een geheel nieuwe positie op wilt bouwen, maar in een bestaande positie slechts enkele stukken wilt veranderen, hoeft u niet zoals in de eerste paragraaf met twee keer **MOVE** het bord leeg te halen. U kunt dan eenvoudig, zodra u in de positie-invoer-modus bent, stukken inzetten, of u kunt stukken verwijderen door alleen op z'n veld te drukken (zonder toets van de schaakstukken). De computer geeft dan het veld aan en een 0, dat betekent “leeg veld”. Als u een stuk van het ene veld naar een ander verschuiven wilt, moet u deze eerst van het oorspronkelijke veld wissen en dan op het nieuwe veld weer inzetten.



2.13.2 Bijzonderheden bij de positie-invoer

Wanneer u een ongeldige positie opbouwt, verschijnt op het scherm “??” als u de invoermodus verlaten wilt. Daarmee een positie toegestaan is, moet aan de volgende voorwaarden voldaan zijn:

- Iedere kant heeft precies een koning;
- De speler die aan zet is, geeft nog geen schaak;
- Er zijn geen pionnen op de eerste en achtste rij.

Vaak komt u dergelijke foutjes tegen, mits u vergeten bent om eerst het bord leeg te halen, voordat u de nieuwe positie opbouwt!

Wanneer u zelf niet inziet waar de fout zit, kunt u in de modus “**verify**” de positie controleren en dan weer naar de modus “**set-up**” gaan om de fout te corrigeren.

Aanwijzingen: met koningen en torens die in de invoermodus opgesteld werden, is rokeren niet mogelijk! Wanneer u een positie op wilt bouwen waarin nog gerokeerd kan worden, moet u van de uitgangspositie uitgaan en de koning resp. de toren waarmee gerokeerd moet worden laten staan, de andere stukken echter zoals hierboven beschreven inzetten resp. verwijderen.

In een opgebouwde positie gaat ook direct en passant slaan niet. Wanneer u echter de positie voor twee passen voorwaarts van de pionnen opbouwt en dan op niveau 0 de twee passen invoert, is het slaan mogelijk.

2.14 Positiecontrole

Wanneer u de positie op het bord met het interne computergeheugen wilt afstemmen, omdat u bijvoorbeeld per ongeluk een stuk verplaatst heeft of de computer zetten aangeeft, die bij deze positie eigenlijk niet mogelijk zijn, kunt u dit met de toets **VERIFY** doen. Op het scherm verschijnt dan een “u”. Wanneer u dan op een bepaald veld drukt, geeft de computer aan of een stuk daar staat en zo ja, welke. Daarvoor gebruikt hij het kleursymbool en het figuurnummer (1=pion, 2=paard, 3=loper, 4=toren, 5=dame, 6=koning). Is een veld leeg, wordt alleen “u 0” aangegeven.

Door herhaald op **VERIFY** te drukken verlaat u de modus en kunt u verder spelen.

2.15 Tips – zetvoorstellen van de computer

Wanneer u aan zet bent en op de ♝/HINT-toets drukt, geeft de computer een zetvoorstel voor u aan. Druk herhaald op ♝/HINT als u de zet wilt doen. Dan knipperen na elkaar vertrek- en bestemmingsveld en voert de zet op de bekende manier uit. Wanneer u een ander zet wilt doen, drukt u op een willekeurige toets of een veld. Dan wordt het scherm gewist en u kunt na uw keuze zetten (zie ook hoofdstuk 2.10.4; Level-afhankelijkheid).

3 DE LEER- EN TRAINERFUNCTIES VAN UW SCHAAKSCHOOL

Uw sprekende schaakschool biedt u verschillende hulp bij het leren van het schaakspel. Hiervoor wordt hoofdzakelijk de vocale uitvoer gebruikt, welke een zeer behulpzame eigenschap kan betekenen. In het volgende leggen we de omvangrijke mogelijkheden van uw apparaat uit.

3.1 Verklaring van zetmogelijkheden

Wanneer u nog beginner bent en de mogelijkheden van de stukken uitprobeert, kunt u de computer vragen welke zetten een stuk in een actuele positie kan doen. Met dat doel drukt u, wanneer u aan zet bent, eerst op de **WHERE**-toets; op het scherm verschijnt "[]". Dan drukt u met het stuk waarom het gaat, op zijn veld. Nu zegt de computer u, welke toegestane zetten dit stuk als keuze heeft.



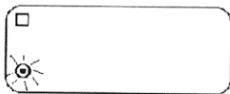
Is er helemaal geen toegestane zet, dan zegt de computer bijv. *"Het witte paard op b1 kan niet verplaatst worden."* En geeft "----" aan. Zijn er toch toegestane zetten, dan noemt de computer er een daarvan (bijv.: *"Het witte paard op b1 kan naar c3 gaan"*); deze zet wordt ook op het scherm aangegeven. Nu heeft u de volgende opties:

- U drukt op het veld dat de computer aankondigt, of een ander, waarop uw stuk verplaatsen kan. Dan neemt de computer aan dat u uw stuk naar dit veld verplaatst, en het gaat verder. (U moet natuurlijk het betreffende stuk ook op dit veld zetten)
- U drukt met hetzelfde stuk nog een keer op zijn veld. Dan kondigt de computer de volgende toegestane zet van het stuk aan. Wanneer u vaker drukt dan toegestane zetten mogelijk zijn, begint de computer weer van voren. Natuurlijk telt de computer ook speciale zetten (bijv. bij de koning de rokade) op en verklaard deze volledig. Hij zegt dan bijv.: *"Rokade toegestaan. De koning verplaatst van e1 naar g1 en de toren van h1 naar f1."*
- U drukt met een ander stuk op zijn veld. Dan verklaard de computer op dezelfde manier welke toegestane zetten dit andere stuk heeft. Op deze manier kunt u achtereenvolgens alle mogelijke zetten van alle stukken op het bord te weten komen.

Zodra u opnieuw op **WHERE** drukt, wordt het scherm gewist en het spel gaat verder.

3.2 Waarschuwingen voor fouten

Om deze modus in te schakelen drukt u op de **TEACHING**-toets als u aan zet bent. De computer zegt dan "Leermodus ingeschakeld" en het ronde leersymbool verschijnt op het scherm.



Wanneer u nu een zet doet, blijft het scherm een paar seconden lang hetzelfde en de computer denkt na, of uw zet misschien raar is. Wanneer dit niet het geval is, speelt hij gewoon verder. Wanneer wel, dan vraagt hij: *"weet u het zeker?"* (op het scherm: **"ZICH"**). Daarna zijn er de volgende mogelijkheden:

- U neemt uw zet terug, zoals voorheen beschreven;
- U laat uw zet staan en drukt op **MOVE**. Daarna volgt de tegenzet, en het spel gaat verder.
- U drukt op **WHY**. Dan verklaart de computer waarop hij met zijn waarschuwing wilde wijzen. Hij zegt bijv.: *"u kunt materiaal ter waarde van drie pionnen winnen."* Of: *"uw zet verliest materiaal ter waarde van een pion."*

Let er op, dat de computer alle voor- en nadelen die hij in een positie ziet, in pionneenheden omrekent. Hij maakt daarbij gebruik van de aangegeven tabellen in het begeleidend boek (hoofdstuk 1.16). "Materiaal der waarde van drie pionnen" betekent dus gewoon winst resp. verlies van een loper of paard. "Twee pionnen" is het verschil tussen toren en loper of toren en paard waard. Het kan echter ook zijn dat de computer meerdere dingen optelt. Bijv. als hij een pion met schaak kan slaan (1 punt) en dan bij de volgende zet nog een toren (5 punten), kan het zijn dat tussen aankondiging en weergave een verschil is: het bericht kondigt het ene punt aan, op het scherm verschijnt "6".

Na zo'n bericht heeft u nog een keer dezelfde mogelijkheden als tevoren: de zet terugnemen, hem laten staan of nog een keer op **WHY** drukken. Dan zegt en toont de computer de zet waarop zijn waarschuwing berust (een zet, die u niet gedaan heeft of die de computer nu zou kunnen doen). Nu moet u definitief beslissen, of u uw zet terugneemt of wilt laten staan. Wanneer u verder op **WHY** drukt, wisselt u tussen de twee gegeven berichten heen en weer.

Aanwijzing: zoals gezegd, denkt de computer voor een waarschuwing enkele seconden na. In deze korte tijd kan hij natuurlijk dikwijls niet alle gevolgen van uw zet tot het einde berekenen. De waarschuwing kan betekenen dat uw zet daadwerkelijk een fout is, moet echter niet. Het gaat er meer om of u aan deze of andere mogelijkheid eigenlijk wel gedacht heeft. Vooral wanneer uw speelsterkte zich verder ontwikkelt en u over een zet nauwkeurig nagedacht heeft, kan het best zijn dat u gelijk heeft wanneer u uw zet laat staan en verder speelt. Het zal echter in de regel toch interessant zijn wanneer u zichzelf controleert, of dat u, waarvoor de computer wil waarschuwen, reeds ingecalculereerd heeft.

3.3 Voor welke fouten & gevaren wordt normaal gesproken gewaarschuwd?

Hoofdzakelijk is de computer erop ingesteld, volgende gevaren resp. fouten te erkennen en u daarop te wijzen:

- Uw laatste zet verliest een stuk, of u krijgt voor uw stuk van de tegenpartij slechts een van geringe waarde;
- U heeft niet gezien dat de computer u bij de volgende zet mat kan zetten;
- U heeft niet gezien dat u in plaats van uw zet zelf de computer mat kon zetten;
- U heeft met uw zet verzuimd, materiaal van de computer te winnen;
- Uw zet heeft de computer pat gezet, hoewel u in het voordeel was en bij een correcte speelwijze waarschijnlijk gewonnen had.

3.4 Extra waarschuwingen voor dreigingen

Wanneer u deze uitbreiding van de waarschuwingfunctie wilt gebruiken, drukt u, als de leermodus reeds ingeschakeld is en u aan zet bent, nog een keer op de **TEACHING**-toets. De computer zegt "*leermodus niveau twee*", en het leersymbool begint te knipperen.

Nu waarschuwt de computer u aanvullend voor zijn eigen bedreigingen, al voordat u zet (natuurlijk niet bij iedere zet). Wanneer zo'n geval zich voordoet, zegt de computer als hij zelf zojuist gezet heeft: "*opgepast!*" (op het scherm: "**OPG**"). Als u op **WHY** drukt, kunt u ook nu weer informatie krijgen, wat u te wachten staat. De computer zegt dan eerst in het algemeen bijv.: "*Ik sta op het punt u schaakmat te zetten.*" Wanneer u een tweede keer op **WHY** drukt, geeft hij zoals in de vorige paragraaf de concrete zet aan, waarop zijn waarschuwing berust en deze zet verschijnt op het scherm.

Wanneer u in dit tweede niveau van de leermodus opnieuw op de **TEACHING**-toets drukt, wordt de modus uitgeschakeld, wat de computer ook ter controle aankondigt. Het leersymbool verdwijnt en de computer geeft geen waarschuwingen meer, maar bevindt zich in de standaardspel-modus.

4 DE OPDRACHTENMODUS

Deze modus heeft hoofdzakelijk het doel, de grondslagen van uw schaakkennis te verdiepen. In deze modus heeft de computer 100 opdrachten ingeprogrammeerd. Bij iedere opdracht is er maar een juiste oplossing. De posities van de opdrachten en ook de oplossingen zijn in het begeleidend boek te vinden.

4.1 Keuze van de modus en de opdrachten

Druk op de toets **EXERCISE** om deze modus te kiezen. Dan verschijnt op het scherm een "**P**" en het nummer van een opdracht. Wordt de opdrachtenmodus voor de eerste keer gekozen, geeft de computer opdracht 1 aan, anders toont hij de opdracht die als volgende in deze modus aan de beurt zou komen. Met iedere druk op de **EXERCISE**-toets verhoogt het opdrachtnummer om 1; na opdracht 100 begint het weer met opdracht 1 enz. Met **TAKE BACK** maakt u overeenkomstig de opdrachtnummers kleiner en wanneer u de betreffende toets ingedrukt houdt, loopt het programma door (zoals bij de spelniveaus). Door op een andere toets te drukken resp. een veld, komt u tot het actuele spel terug.

Wanneer u het gewenste opdrachtnummer ingesteld heeft, drukt u op **NEW GAME**. Dan wordt het scherm gewist en het schaakschool-symbool ♔ begint te knipperen. Bovendien verschijnt het kleursymbool van de kant, die in deze modus aan de beurt is om een zet te doen. Bekijk nu de positie in het begeleidend boek en voer de zet, die voor u het beste lijkt, op het computerbord uit. De daarop mogelijke reacties zijn in de volgende hoofdstukken beschreven.

4.2 Hoe werkt de puntenbeoordeling?

4.2.1 De afzonderlijke beoordeling

Zoals op iedere school krijgt u hier natuurlijk ook een beoordeling voor uw oplossingen. Voor iedere opdracht kunt u bij de juiste oplossing maximaal 6 punten krijgen als u bij de eerste poging de oplossingszet gevonden heeft. Was uw eerste poging fout en moest u de zet terugnemen, vermindert het puntenaantal. Een juiste oplossing bij de tweede poging levert 4 punten op en bij de derde poging nog 2 punten. Bij vier of meer pogingen, of als u de juiste oplossing door de computer laat zien, zijn er geen punten meer.

Let op: er wordt alleen op de eerste zet van uw oplossing gelet, d.w.z. als uw eerste zet juist is, gaat de computer er van uit dat u ook eventuele verdere zetten correct uit zal voeren.

4.2.2 Het puntentotaal

Naast deze afzonderlijke beoordeling is er nog het puntentotaal van alle opgeloste opdrachten. Deze wordt in procenten op het scherm aangegeven en wordt volgens de afzonderlijke puntenscores berekend.

Een voorbeeld: bij de eerste opdracht bereikt u 6 punten, u heeft dus meteen de oplossing gevonden. De computer geeft u hiervoor 100%. Bij de tweede opdracht

kunt u de oplossing niet vinden, u laat het door de computer zien. Daarvoor krijgt u geen punten. Het scherm geeft dan 50% aan, omdat u voor de eerste opdracht 100% en voor de tweede 0% gekregen heeft.

Wanneer u echter de eerste opdracht pas bij de tweede poging oplost, en hiervoor 4 punten krijgt (dus 4 gedeeld door 6 is gelijk aan 67 procent) en de tweede opdracht wederom niet oplost, dan krijgt u in totaal 33 procent na de tweede opdracht aangegeven.

Let op: de computer kan geen decimalen aangeven en rond daarom altijd het resultaat op de meest dichtbijliggende waarde af.

4.2.3 Onderbreking van het puntentotaal

Het puntentotaal wordt alleen zolang geteld zolang u de opdrachten in de juiste volgorde uitvoert. Wanneer u dus bijvoorbeeld met de toets **EXERCISE** de een of andere opdracht overslaat, resp. met de toets **TAKE BACK** een opdracht wilt herhalen, dan wordt de telling onherroepelijk onderbroken en begint opnieuw.

4.3 Wanneer u de juiste oplossing vindt

In dit geval bevestigt de computer de juiste zet met een bericht, die zich aan de opdrachtenpositie oriënteert. Indien uw zet direct tot mat leidt, zegt de computer bijv. "*uw zet is schaakmat*" of gewoonweg "*schaakmat*". Leidt uw zet pas na een of twee verdere zetten tot mat, zou het bericht bijv. kunnen zijn: "*uw zet wordt schaakmat*". Wanneer uw zet materiaalwinst oplevert, wordt dit eveneens zo aangekondigd.

Bovendien deelt de computer u mee, hoeveel punten u voor de oplossing krijgt, dus 6, 4 of 2. Het complete bericht zou daarmee bijv. kunnen zijn: "*uw zet zal schaakmat zetten. U wint 6*". Op het scherm wordt bovendien, zoals hierboven beschreven, de totale score van alle tot nu toe opgeloste opdrachten aangegeven. Wanneer de juiste oplossing niet meteen een schaak is, kunt u de computer verder laten spelen om te controleren of u ook de resterende zetten juist berekend heeft. Druk zoals bekend op **MOVE**, dan volgt een tegenzet en u kunt het spel voortzetten. Bij het verder spelen is de computer op een hoger spelniveau ingesteld, waarbij hij bij moeilijkere posities ca. 100 seconden per zet nodig heeft. Tevens wordt de leermodus 1 ingeschakeld om u voor eventuele fouten te waarschuwen. Enkele bevelen zoals **LEVEL** of **HINT** functioneren in deze modus niet.

Wanneer u een opdracht juist opgelost heeft (d.w.z. de eerste zet juist uitgevoerd heeft) en weer op **EXERCISE** drukt, wordt automatisch het opdrachtnummer onmiddellijk erboven aangegeven en u kunt verdergaan met het oplossen door weer met **NEW GAME** te bevestigen.

4.4 Wanneer uw oplossing fout was

In dit geval zegt de computer eerst een algemeen bericht zoals bijv. "*met deze zet kunt u niet winnen*" of "*dat is niet de zet*". Gelijktijdig verschijnt "**NEEN**" op het scherm.

Aanwijzing: de computer kan met zijn beperkte woordenschat juist bij foute oplossingen niet alle mogelijke spelsituaties voor honderd procent opnemen. Wanneer u bijv. in een zet mat moet zetten en een zet doet, die mat pas over twee of drie zetten afdwingt, is de oplossing fout; het bericht kan desondanks bijv. luiden "*uw zet kan niet schaakmat zetten*" (hoewel het strikt genomen ongeveer moet heten: uw zet kan niet tijdig resp. niet snel genoeg mat zetten).

Wanneer het apparaat een foute oplossing meldt, heeft u de volgende mogelijkheden:

- U neemt de foute zet met de toets **TAKE BACK** terug en probeert een andere.
- Wanneer u wilt weten hoe het na uw zet verder zou gaan resp. onzeker bent, of men toch niet binnen de aangegeven tijd mat zou kunnen zetten, drukt u zoals hierboven op **MOVE**. De computer doet dan weer uiterlijk na de aangegeven tijd zijn zet en u kunt in de normale spelmodus zo lang verder spelen als u wilt.
- U drukt op **WHY**. Dan geeft de computer een tweede bericht aan, waarom uw zet niet de juiste is. Na dit bericht heeft u nog een keer dezelfde mogelijkheden: zet terugnemen, de computer laten zetten of opnieuw op **WHY** drukken. Wanneer u laatstgenoemde doet, zegt en vertoont de computer nu de juiste oplossingszet. Daarmee kunt u natuurlijk geen punten meer voor de oplossing krijgen.

Wanneer u de foute zet terugneemt en bij de volgende of daaropvolgende poging de juiste vindt, reageert de computer precies zo zoals onder "juiste oplossing" beschreven is. In plaats van 6 punten kondigt hij echter het overeenkomstige lagere puntenaantal aan. Het bericht zou dan ongeveer kunnen zijn: "*dat is schaakmat. U wint 4*". Wanneer u de juiste oplossing pas na zo veel pogingen vindt, dat u geen punten meer krijgt, wordt ook geen puntenaantal aangekondigd. Wanneer u een opdracht beëindigt, zonder de juiste oplossing zelf gevonden te hebben, en door wilt gaan, drukt u zoals hierboven op **EXERCISE**, alleen verschijnt dan weer hetzelfde opdrachtnummer. U kunt dan natuurlijk zoals beschreven de volgende gewenste opdracht zelf instellen.

Aanwijzing: als u meerdere opeenvolgende opdrachten zonder onderbreking oplost, rekent de computer op het scherm uw score als gemiddelde van deze opdrachten door. Het puntenaantal wordt echter voor iedere opdracht altijd weer nieuw en afzonderlijk aangekondigd. Zodra u handmatig een nieuwe opdracht instelt, begint ook de procentberekening weer opnieuw. Wanneer u daarom een statistiek bij wilt houden, hoe goed u welke opdracht opgelost heeft, is het raadzaam om het aangekondigde puntenaantal bij iedere opdracht te noteren en tussendoor resp. aan het einde bij elkaar te tellen.

U kunt uw laatste score bij de opdrachtbewerking ook dan oproepen, wanneer u in de normale spelmodus aan zet bent. Hiervoor drukt u op /SCORE. De volgende druk op een veld of een toets wist het scherm weer.

4.5 Aanwijzing tot het spelniveau bij het verder spelen met MOVE

Wanneer u na de eerste zet (met een gehaalde score) verder wilt spelen, is de computer automatisch op het spelniveau "100 seconden per zet" ingesteld. Met deze instelling kan het apparaat nagenoeg alle posities in overeenstemming met de gegevens in het begeleidend boek oplossen. Een paar opdrachten vereisen echter het hoogste spelniveau, namelijk de 72.

Wanneer het zeldzame geval optreedt, dat de computer uw eerste oplossingszet voor fout meldt en u het dan toch nog redt om binnen de vastgestelde zetvolgorde mat te zetten, dan heeft dit met het ingestelde spelniveau te maken. Met andere woorden: dat uw eerste zet fout was, klopt, echter is de computer met het vooraf ingestelde niveau niet sterk genoeg, u dit te bewijzen.

Wanneer u zich ervan wilt overtuigen dat de geprogrammeerde uitspraak van het apparaat toch juist was, raden wij u aan, dat u de opdracht door middel van positie-invoer in de normale schaakmodus invoert en dan met spelniveau 72 nog een keer probeert, deze positie op uw manier op te lossen. U zal dan vaststellen dat het de computer lukt om binnen de vastgestelde zetvolgorde een mat te verhinderen. Omdat de benodigde tijd op spelniveau 72 gedeeltelijk tot 10 minuten per zet bedraagt, hebben de programmeurs voor het lagere spelniveau beslist, omdat anders de wachttijd voor de andere (makkelijkere) opdrachten te lang zou worden en het bij de aangesproken gevallen in feite alleen maar om een klein percentage van één cijfer gaat. Let hierop ook op de aanwijzingen tot de lagere spelniveaus in paragraaf 2.10.4.

5 VEEL VOORKOMENDE BRON VAN FOUTEN – ALS U EEN PROBLEEM HEEFT

Uw computer werd op een zeer hoog niveau geproduceerd en geprogrammeerd. Het is nagenoeg uitgesloten dat hij een programmafout heeft. Wanneer de computer iets doet wat u op dat moment niet begrijpt, moet u niet meteen aan een defect denken, maar eerst alle mogelijke oorzaken nagaan. Het komt bijv. erg vaak voor dat de gebruiker een bedieningsfout maakt, waarvan de gevolgen pas in het verdere verloop van de partij duidelijk worden (temeer omdat u voor sommige speciale zetten en processen al enige voorkennis moet hebben). Wanneer men zich dan niet meer aan de oorzaken herinneren kan resp. ze helemaal niet gezien heeft, ziet het in eerste instantie ernaar uit alsof de computer een onmogelijke zet of een willekeurige andere fout maakt.

We hebben nu enkele gevallen op 'n rijtje gezet, waarin u eventueel oorzaken voor vermeende foutreacties van de computer kunt vinden en natuurlijk ook de oplossingen voor deze problemen.

5.1 De computer weigert een van uw zetten aan te nemen

Normaal gesproken is dit met het foutsignaal resp. de mededeling "*Uw zet is ongeldig*" verbonden. Er zijn daarvoor een hele reeks van oorzaken, vooral in speciale spelsituaties, die makkelijk over het hoofd worden gezien. Wanneer de mededeling "niet toegestaan" komt, moet u in ieder geval op "**Why?**" drukken om de verklaring van de computer te horen.

Nu enkele veel voorkomende oorzaken, waarom de computer een zet niet aanneemt:

- Er werd niet of niet precies of niet stevig genoeg op het bestemmingsveld van de zet gedrukt;
- Bij een rokade wordt na de koningszet de torenzet vergeten of verkeerd uitgevoerd;
- De speler wil een rokade uitvoeren, die om sommige redenen tegen de regels verstoot (zie het begeleidend boek);
- Bij een en passant-slag wordt vergeten nog op het veld van de geslagen pion te drukken (dat immers een andere is als het bestemmingsveld van de zet);
- De speler wil en passant slaan, hoewel dit niet de volgende zet na de pion-dubbelpas van de computer zou zijn (zie het begeleidend boek);
- Bij een pionpromotie wordt vergeten om met de nieuwe stukken twee keer op het promotieveld te drukken;
- Bij een pionpromotie wordt ter bevestiging vergeten om op de betreffende toets van het schaakstuk te drukken;
- De zet negeert het schaak dat de computer heeft gezet (controleer of het "+"-symbool te zien is);
- Een stuk wordt zo verzet, dat de eigen koning daarna schaak staat (bijv. doordat de aanvalslijn van een vijandelijk stuk tegen de koning vrij gemaakt wordt), of de koning zelf wordt op een bedreigd veld verzet;
- Er wordt per ongeluk op de positie-invoer-toets gedrukt, of de invoermodus werd nog niet verlaten; in dit geval is het #-symbool nog te zien.

5.2 De computer doet een zet die onmogelijk lijkt

In dit geval raden wij u absoluut aan om in de modus "positiecontrole" te controleren of u de stukken werkelijk op de velden heeft staan, waar de computer ze ook in zijn interne geheugen ziet. In de regel komt daarbij aan het licht dat ergens een fout binnengeslopen is, vooral als van tevoren nog een andere modus gebruikt werd (bijv. als in de invoermodus een positie met de hand verandert of nieuw opgebouwd werd).

Voorals de zet, die u voor onmogelijk houdt, een van de speciale zetten zoals rokade of en passant-slaan was, moet u voorzichtigheidshalve ook nog een keer het betreffende hoofdstuk in het begeleidend boek naslaan om te controleren of u deze regels nog goed in herinnering heeft.

Wanneer u niets verdacht kunt vinden moet u op **MOVE** drukken om te controleren of de computer in uw plaats weer een tegenzet zou doen. Zo ja, dan functioneert hij in ieder geval goed.

5.3 Het scherm geeft niets aan

Wanneer de computer ook niet op het drukken van een toets resp. een veld reageert, moet u eerst de batterijen controleren. Worden ze goed door de klemmen gehouden en sluiten de positieve uiteinden van de batterijen goed aan? Wanneer de batterijen al lang gebruikt werden, kunnen ze ook leeggelopen zijn. Indien de batterijen in orde lijken, moet u dan nog met een dun puntig voorwerp (open gebogen paperclip) in de **RESET**-opening aan de onderkant van het apparaat drukken. Het komt soms voor dat de computer door elektrostatische krachten gestoord of zelfs uitgeschakeld wordt.

Let hiertoe ook op hoofdstuk 1.2 in deze handleiding, vooral, dat de computer ook in uitgeschakelde toestand een kleine hoeveelheid stroom nodig heeft. Stop daarom in twijfelgevallen het beste een nieuwe set merkbatterijen in het apparaat en controleer of het apparaat nu weer normaal functioneert.

5.4 Andere problemen

Wanneer u problemen met uw apparaat heeft die hier niet genoemd worden, moet u altijd eerst op de **RESET**-toets drukken. Helpt dat niet, dan moet u in ieder geval nieuwe batterijen gebruiken omdat batterijen een niet te onderschatten oorzaak van fouten kan vormen. Wanneer u ook dan nog onverklaarbare problemen met uw apparaat heeft, kunt u zich aan onze schaakcomputer hotline wenden. Het telefoonnummer vindt u op de bijgevoegde garantietafel.

WAARSCHUWING: de speelstukken van deze computer kunnen klein genoeg zijn om ingeslikt te worden. Bewaar de stukken daarom buiten de reikwijdte van kleine kinderen of huisdieren!

6 EXTRA FUNCTIES VAN DE SPREKENDE SCHAAKSCHOOL

6.1 Geluiden & geluidsterkte

Wanneer u zonder geluid, dat wil zeggen ook zonder de signalen en woorden van de computers wilt spelen, drukt u op de toets **SOUND**. Door nog een keer op de toets te drukken wordt het geluid weer ingeschakeld.

Is het geluid uit, geeft de computer in plaats van een foutsignaal of een mededeling "Uw zet is ongeldig" een "?" aan. U kunt dan op een willekeurige toets of veld drukken om de aanwijzing te verwijderen en uw fout te corrigeren. Leerfunctie (zie hoofdstuk 3) en geluid horen bij elkaar. Dat wil zeggen wanneer u het geluid uitschakelt, valt ook de **TEACHING**-functie uit. Wanneer u op de **TEACHING**-toets drukt, schakelt u daarmee ook automatisch het geluid weer aan. Met de **VOLUME**-toets kunt u tussen drie instellingen kiezen: zacht, middel en luid. Met iedere druk op deze toets schakelt u een instelling verder. Bent u door alle drie de instellingen heen, begint de volgorde weer van voren.

6.2 Spel onderbreken & opslaan

U kunt een lopende partij onderbreken, zonder dat de positie verloren gaat, door de computer met **ON/OFF** uit te schakelen als u aan zet bent. De bereikte positie wordt dan opgeslagen, waarbij slechts een minimum aan energie verbruikt wordt. Wanneer u overigens ca. 8 minuten en 30 seconden lang noch op een toets noch op een veld heeft gedrukt, schakelt de computer automatisch uit, voor zover hij niet zelf net over een zet nadenkt.

U kunt zelfs de stukken verwijderen, want met de modus "positiecontrole" kunt u achteraf weer ontdekken welk stuk op welk veld stond.

Wanneer u de computer met **ON/OFF** weer aanzet, is de positie voor het uitschakelen weer geactiveerd en u kunt meteen verder spelen. Als u daarentegen na het aanzetten met iets nieuws wilt beginnen (partij of modus), is het zinvol om eerst een keer op **NEW GAME** te drukken om dat te verwijderen, wat de computer eventueel nog van de laatste keer opgeslagen heeft.