

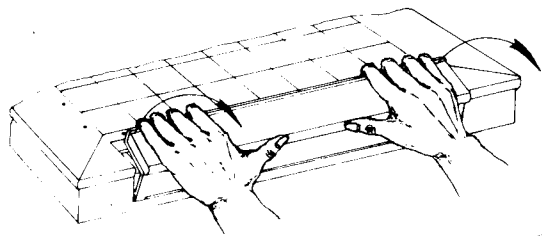


■ Owner's Manual

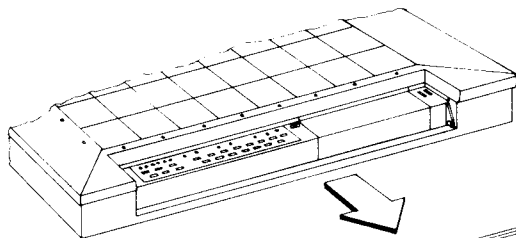
Maestro B ModuleTM



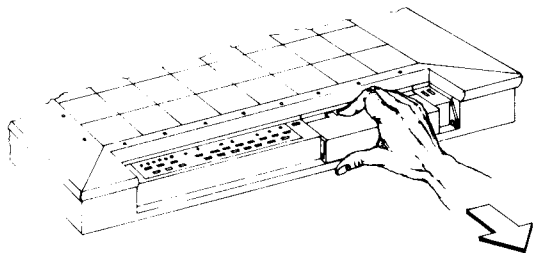
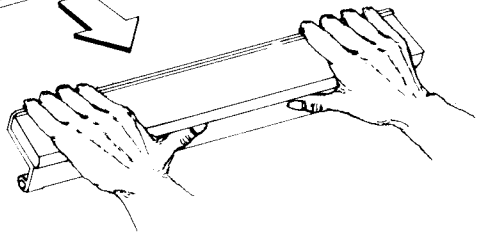
| | | |
|--------------------------|-----|---------|
| INSTRUCTIONS | p. | 1 – 4 |
| GEBRAUCHSANLEITUNG | S. | 5 – 8 |
| MODE D'EMPLOI | p. | 9 – 12 |
| GEBRUIKSAANWIJZING | bl. | 13 – 16 |



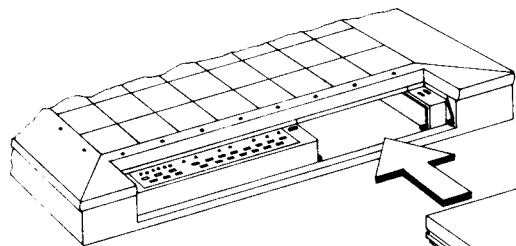
A



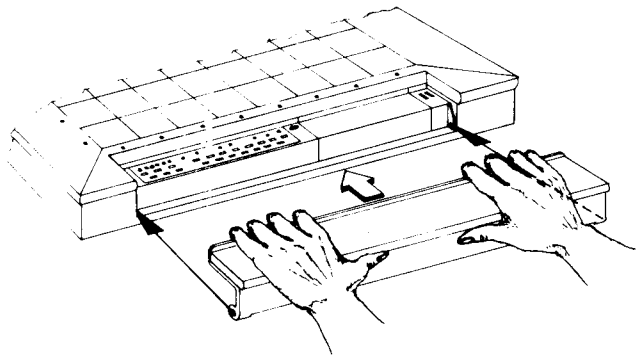
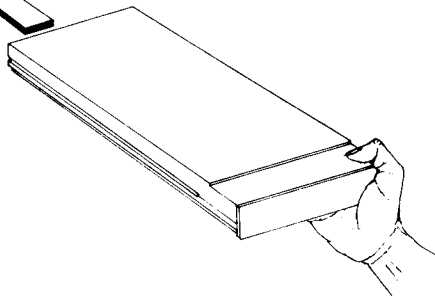
B



C



D



E

Introduction

The Maestro Module increases Leonardo's playing strength to over 2,000 Elo points. The program includes the new Kasparov Openings Library of some 100,000 opening sequences, controlled by the Automatic Transposition Manager (ATM). Its playing style is very different from the basic Leonardo, with deep positional knowledge and a powerful endgame. The program searches in a different way, using less full-width search (what you see with the Info function) and more extensive selective search.

It provides another 24 playing levels, in addition to the 32 levels in the basic Leonardo. This allows you to vary the style of play, and even play the two programs against each other, e.g. playing level A5 against level E4. Leonardo's User Programmable Library (UPL) is fully available to the Maestro B module, with its own ATM, yielding a truly formidable combination of openings.

Maestro is available with a 4, 6 or 8 MHz (megahertz) processor. Its memory capacity is unique. Maestro is the first chess computer with over 100 Kb (Kilobytes) of memory space, of which 64 Kb are occupied by the current program and another 96 Kb are free for future expansion.

You are now the owner of a two-processor chess system. Maestro communicates with Leonardo's 6301Y processor via the parallel OSA interface (the serial one is used to connect to printers and Personal Computers). Thus the Leonardo + Maestro system provides 112 Kb of memory, expandable to a total of 216 Kb! And of course Leonardo's OSA Link opens the way to Personal Computers and opportunities for expansion using disk storage.

Installation

The Maestro B Module will not operate with batteries alone: the mains adapter must be connected. It is recommended that the batteries are left installed in the Leonardo even when using the adapter. This will prevent loss of stored games in the case of a power supply interruption.

Read the Leonardo Owner's Manual Section 8.2 "The mains adapter" to learn how to connect it.

Only insert or remove the module when Leonardo is stopped; or you may damage the circuit.

To install the Module follow the sequence in figures A to E. Take particular care to slide the module into the slots provided. Ensure that it is pushed home firmly (figure. D).

Turn on Leonardo by pressing **GO**. If you have installed it correctly, the "Module" light will turn on.

Remarks

1. The Maestro B Module can only be used with Leonardo's adapter, as it draws power from it. If batteries only are used to power Leonardo with the Module in, then Leonardo will operate without recognising the presence of the Module. However this is not recommended as it shortens battery life by about 50%.
2. Once you press **STOP** (with the Module in), you should wait for at least 15 seconds before pressing **GO**.

3. The adapter should only be plugged in or removed when the Leonardo is **STOPped**. If the adapter is accidentally disconnected when playing on one of the Module's levels, Leonardo will change to level A1 on its next move. The "Module" light will turn off. If the computer is **STOPped** and adapter re-plugged in, Leonardo will revert to the Module's previous level.

Setting levels of skill

The installation of the Maestro Module does not prevent you from playing any of the levels available in Leonardo's original program. It does however offer you additional levels. These levels are E1 to G8.

Casual levels Average response time

| | |
|----|---------------------|
| E1 | 5 seconds per move |
| E2 | 15 seconds per move |
| E3 | 30 seconds per move |
| E4 | 1 minute per move |
| E5 | 2 minutes per move |
| E6 | 3 minutes per move |
| E7 | 6 minutes per move |

Handicap level Average response time

| | |
|----|-------------------|
| E8 | 1 second per move |
|----|-------------------|

Tournament levels Description Time control

| | | |
|----|-----------------|---|
| F1 | Club tournament | 30 moves in 30 min., then 30 moves per 30 min. |
|----|-----------------|---|

| | | |
|----|-----------------------------------|--|
| F2 | European Club tournament | 35 moves in 90 min., rest of the moves in 15 min. |
| F3 | International tournament standard | 40 moves in 2 hrs., then 20 moves per hr. |
| F4 | Slow tournament | 45 moves in 2 hrs., then 23 moves per hr. |
| F5 | U.S. Open tournament | 50 moves in 2.5 hrs., then 20 moves per hr. |
| F6 | Fast tournament | 60 moves in 1 hr., then 30 moves in 30 min. |
| F7 | Grand Master tournament | 40 moves in 2.5 hrs., then 16 moves in 1 hr. |

Infinite Level

| | | |
|----|-----------------------------------|--|
| F8 | Correspondence chess and analysis | Computer only makes a move when interrupted (press PLAY) |
|----|-----------------------------------|--|

"All the moves" games:

| | |
|----|---|
| G1 | 5 minutes for the entire game (Blitz chess) |
| G2 | 7 minutes for the entire game |
| G3 | 10 minutes for the entire game |
| G4 | 15 minutes for the entire game |
| G5 | 30 minutes for the entire game |
| G6 | 45 minutes for the entire game |
| G7 | 60 minutes for the entire game |
| G8 | 90 minutes for the entire game |

Specifications

| | |
|------------------------|--------------|
| Processor | 65C02 |
| Processor frequency | 4,6 or 8 MHz |
| Total memory space | 176 Kb |
| Installed RAM | 16 Kb |
| Installed ROM | 64 Kb |
| Expansion memory space | 96 Kb |
| Current | 70 mA/7.5V |
| Power | 0.63 W |
| Weight | 0.5 Kg |

Einführung

Das Maestro Modul erhöht Leonardos Spielstärke auf über 2'000 Punkte. Das Programm enthält die neue Kasparov ausgewählte Eröffnungsbibliothek mit 100'000 Zugfolgen, unter der Verwaltung des ATMs (Automatic Transposition Manager = automatische Umstellungserkennung). Seine Spielweise ist ganz anders wie die des Grundgeräts Leonardo, mit tiefen positionellen Kenntnissen und einem starken Endspiel. Der Suchvorgang läuft auch anders, mit weniger "A" Strategie (das, was man in der Info-Anzeige sieht), und mehr "B" (die selektive Suchkomponente).

Es bringt weitere 24 Spielstufen, zusätzlich zu den 32 im Grundgerät. Sie können Sie die Spielweise verändern, und sogar die zwei Programme gegeneinander spielen lassen, z.B. Stufe A5 gegen E4. Leonardos UPL (User-Programmable Library = programmierbare Bibliothek) steht voll zur Verfügung des Maestro Moduls, was eine wahrhaftig mächtige Eröffnungskombination ergibt.

Maestro ist mit einem 4, 6 oder 8 MHz (Megahertz) Prozessor lieferbar. Seine Speicherkapazität ist einmalig. Maestro ist der erste Schachcomputer für Konsumenten mit mehr als 100 Kb (Kilobyte) Speicherraum, wovon 64 Kb vom gegenwärtigen Programm belegt sind, und 96 Kb für künftige Erweiterungen zur Verfügung stehen.

Sie sind jetzt im Besitz eines zwei-Prozessor Schachsystems. Maestro kommuniziert mit Leonardo 6301Y Prozessor über die parallele OSA Schnittstelle (die serielle verbindet ihn ja mit Drucken und Personal Computers, PCs). Somit hat das System Leonardo + Maestro 112 Kb Speicher, erweiterbar auf 216 Kb! Dazu öffnet Leonardos OSA Verbindung den Weg zu Personal Computers und zur Möglichkeit einer noch grösseren Erweiterung mit Plattenspeicher.

Einbau

Das Maestro-Modul arbeitet nur mit angeschlossenem Netzteil, also nicht mit Batterien. Dennoch sollten die Batterien im Leonardo nicht entfernt werden, da sie bei Stromunterbrechung zur Erhaltung der gespeicherten Partien dienen. Wie man den Netzanschluß richtig vornimmt, finden Sie im Abschnitt 8.2 der Leonardo-Bedienungsanleitung ("Betrieb mit dem Netzadapter").

Das Modul darf nur bei ausgeschaltetem Gerät eingesetzt werden, da sonst eine Beschädigung der elektronischen Bauelemente erfolgen könnte. Drücken Sie daher zunächst die STOP-Taste des Leonardo

Abbildungen A bis E verdeutlichen, wie das Maestro-Modul eingesetzt wird. Achten Sie darauf, daß das Modul vollständig eingeschoben wird (Abb. D) und fühlbar einrastet.

Schalten Sie Leonardo durch Betätigung der **GO**-Taste wieder ein. Ist das Modul richtig eingesetzt worden, so leuchtet als Bestätigung das MODULE-Lämpchen.

Anmerkungen

1. Obwohl das Maestro-Modul, wie bereits gesagt, einen Netzanschluß benötigt, kann Leonardo bei eingesetztem Modul auch ohne Netzteil (d.h. nur mit Batterien) betrieben werden. In einem solchen Fall ignoriert Leonardo das Modul und spielt mit seinem Grundprogramm. Allerdings hat diese Betriebsart einen um 50% verringerte Batteriebetriebsdauer zur Folge.
2. Bei eingesetztem Modul sollten Sie nach dem Ausschalten mittels **STOP** mindestens 15 Sekunden vergehen lassen, bevor Sie den Computer durch Betätigung von **GO** wieder einschalten.
3. Das Netzteil sollte nur bei ausgeschaltetem Gerät angeschlossen werden. Sollte der Computer unbeabsichtigt wieder vom Netzstrom getrennt werden, während Sie auf einer der Modul-Spielstufen spielen, schaltet Leonardo automatisch auf Stufe A1. Bei Wiederanschluß des Netzteils wird die ursprüngliche Spielstufe wieder eingestellt.

Einstellung der Spielstufe

Auch bei Anschluß des Maestro-Moduls kann Leonardo auf einer der normalen Spielstufen (und mit dem Grundprogramm) betrieben werden. Das Modul selbst wird durch Einstellung der Spielstufen E1 bis G8 in Betrieb gesetzt. Es folgt eine Beschreibung dieser Spielstufen.

Informelle Partien

Die Spielstufen E1 bis E8 sind für informelle Partien, bei denen der Computer die nachfolgenden Bedenkzeiten pro Zug (im Durchschnitt) einhält.

| | |
|----|------------------------------|
| E1 | 5 Sekunden pro Zug |
| E2 | 15 Sekunden pro Zug |
| E3 | 30 Sekunden pro Zug |
| E4 | 1 Minute pro Zug |
| E5 | 2 Minuten pro Zug |
| E6 | 3 Minuten pro Zug |
| E7 | 6 Minuten pro Zug |
| E8 | 1 Sekunde pro Zug (Handicap) |

Turnierspiel

Die Spielstufen F1 bis F5 sind für Turnierpartien, bei denen mehrere Partiephasen zu berücksichtigen sind. Der Computer versucht, bis zur sogenannten "Zeitkontrolle" die vorgesehene Anzahl von Zügen gespielt zu haben.

| Stufe | Beschreibung | Erste Partiephase Weitere Partiephasen |
|-------|----------------------|---|
| F1 | Vereinsturniere | 30 Züge in 30 Minuten, danach 30 Züge in 30 Minuten |
| F2 | Europäische Turniere | 35 Züge in 1.5 Stunden, danach 15 Minuten für die restlichen Züge |

| | | |
|----|-------------------------|--|
| F3 | Internationale Turniere | 40 Züge in 2 Stunden, danach 20 Züge pro Stunde |
| F4 | Wochenend-Turniere | 45 Züge in 2 Stunden, danach 23 Züge pro Stunde |
| F5 | US-Turniere | 50 Züge in 2.5 Stunden, danach 20 Züge pro Stunde |
| F6 | Schnellturniere | 60 Züge in 1 Stunde, danach 30 Züge in 30 Minuten |
| F7 | Großmeisterturniere | 40 Züge in 2.5 Stunden danach 16 Züge pro Stunde |
| F8 | Analysestufe | der Computer rechnet so lange, bis Sie ihn mit PLAY unterbrechen. |

Technische Ausstattung

| | |
|--------------------------|-----------------|
| Prozessor | 65C02 |
| Taktfrequenz | 4, 6 oder 8 MHz |
| Speicherraum total | 216 Kb |
| Eingebauter RAM-Speicher | 16 Kb |
| Eingebauter ROM-Speicher | 64 Kb |
| Erweiterungsspeicherraum | 96 Kb |
| Stromverbrauch | 70 mA/7.5V |
| Leistungsaufnahme | 0.63 W |
| Gewicht | 0.5 Kg |

Moderne Turnierstufen

Hierbei spielt man die gesamte Partie in einer vorher festgelegten Zeit, gleichgültig, wie viele Züge in der Partie vorkommen.

| | |
|----|--|
| G1 | 5 Minuten für die gesamte Partie (Blitzschach) |
| G2 | 7 Minuten für die gesamte Partie |
| G3 | 10 Minuten für die gesamte Partie |
| G4 | 15 Minuten für die gesamte Partie |
| G5 | 30 Minuten für die gesamte Partie |
| G6 | 45 Minuten für die gesamte Partie |
| G7 | 60 Minuten für die gesamte Partie |
| G8 | 90 Minuten für die gesamte Partie |

Saitek behält sich das Recht auf technische Änderungen vor, die der Verbesserung und Modernisierung des Gerätes dienen, ohne dieses besonders anzuzeigen.

Bescheinigung des Herstellers/Importeurs (Bundesrepublik Deutschland)

Hiermit wird bescheinigt, dass der **Saitek Maestro B Module (Art No. 515/516)** in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der AmtsblVfg. 1046/1984 funktentstört ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

Saitek Ltd.

ACHTUNG! Verbrauchte Batterien nicht in den Hausmüll werfen. Batterien nur bei den bestehenden Sammelstellen oder bei einem Sondermüllplatz abgeben.

Introduction

Le Module Maestro porte la puissance de jeu du Leonardo au delà de 2'000 points. Il comprend nouvelle bibliothèque d'ouvertures sélectionnées de Kasparov avec sec 100'000 séquences d'ouvertures, régies par l'Automatic Transposition Manager (ATM = gestion automatique des transpositions). Son style de jeu est tout à fait différent de celui du Leonardo de base, avec de profondes connaissances positionnelles et un jeu puissant en finales. La recherche se fait d'une manière différente, en utilisant moins de stratégie "A" (ce qu'on voit dans l'affichage Info) et une stratégie "B" plus étendue.

Il offre 24 niveaux de jeu supplémentaires, au delà des 32 niveaux du Leonardo de base. Ceci vous permet de varier le style de jeu, et même de faire jouer les deux programmes l'un contre l'autre, par ex. le niveau A5 contre E4. La bibliothèque programmable (UPL = User Programmable Library) est à la disposition du module Maestro en intégrale, avec son propre ATM, livrant une formidable combinaison d'ouvertures.

Le Module Maestro se livre avec processeur 4,6 ou 8 MHz (megahertz). Sa capacité de mémoire est unique. Le Maestro est le premier échiquier électronique avec un espace mémoire de plus de 100 Ko (Kilo-octets), dont 64 Ko sont occupés par le programme actuel et 96 Ko sont à la disposition d'expansions futures.

Vous êtes désormais propriétaire d'un système à deux processeurs. Maestro communique avec le processeur 6301Y Leonardo par l'interface OSA parallèle (la sérieuse sert à communiquer avec les imprimantes et les ordinateurs personnels,

les PC). Donc le système Leonardo + Maestro offre 112 Ko de mémoire, expansible à un total de 216 Ko! Et évidemment la connection ("the Link") OSA ouvre la voie aux PC et aux possibilités d'expansion avec fichiers sur disque.

Installation:

Le Module Maestro ne fonctionne pas sur piles seules. L'adaptateur-secteur doit être branché. Il est recommandé néanmoins que les piles ne soient pas enlevées car elles peuvent éviter l'effacement des jeux en mémoire en cas de panne de secteur.

Reportez-vous au mode d'emploi du Leonardo (section 8.2 "branchement sur secteur") pour savoir comment utiliser l'adaptateur.

Ne jamais installer ou enlever le module lorsque le Leonardo est en marche, ceci pouvant endommager le circuit.

Pour installer le module, suivez les séquences des figures A à E. Veillez particulièrement à bien glisser le module dans les fentes prévues. Assurez-vous qu'il est bien poussé à fond dans son logement (Figure D).

Mettez en marche Leonardo en appuyant sur **GO**, si le module est correctement installé, la lumière correspondante doit s'allumer.

Remarques:

1. Le Module Maestro ne peut fonctionner qu'avec l'adaptateur du Leonardo dont il puise son énergie. Si le module est placé dans le Leonardo et que ce dernier est alimenté par les piles seulement, le Leonardo fonctionnera sans tenir compte de la présence du module. Ceci n'est pas recommandé, car la durée des piles est raccourcie de 50%.
2. Une fois le module en place, si vous pressez sur la touche **STOP**, vous devez attendre au moins 15 secondes avant d'appuyer sur la touche **GO** (marche).
3. L'adaptateur ne doit pas être branché ou enlevé tant que le Leonardo n'est pas arrêté (STOP). Si l'adaptateur est accidentellement débranché au cours d'une partie jouée dans un des niveaux de jeu du module, Leonardo passera automatiquement sur le niveau A1 au prochain coup et la lumière "Module" s'éteindra. Si l'ordinateur est stoppé et l'adaptateur rebranché, Leonardo reviendra au niveau de jeu précédent.

Utilisation des différents niveaux de jeu

Le fait d'utiliser le Module Maestro ne vous empêche pas de jouer les autres niveaux du programme original du Leonardo. Il vous offre les autres niveaux additionnels de E1 à G8.

Niveaux faciles Temps de réponse moyen

| | |
|----|----------------------|
| E1 | 5 secondes par coup |
| E2 | 15 secondes par coup |
| E3 | 30 secondes par coup |
| E4 | 1 minute par coup |
| E5 | 2 minutes par coup |
| E6 | 3 minutes par coup |
| E7 | 6 minutes par coup |

Niveau de handicap Temps de réponse moyen

| | |
|----|--------------------|
| E8 | 1 seconde par coup |
|----|--------------------|

Niveaux de tournoi

| | | |
|----|-----------------------------------|---|
| F1 | Tournoi de club | 30 coups en 30 minutes puis 30 coups par 30 minutes |
| F2 | Tournoi de club européen | 35 coups en 90 minutes le reste des coups en 15 minutes |
| F3 | Tournoi de standard international | 40 coups en 2 heures, puis 20 coups par heure |
| F4 | Tournoi lent | 45 coups en 2 heures, puis 23 coups par heure |
| F5 | Tournoi US Open | 50 coups en 2h30 puis 20 coups par heure |

| | | |
|----|-------------------------|--|
| F6 | Tournoi rapide | 60 coups en 1 heure puis 30 coups en 30 minutes |
| F7 | Tournoi Grand Master | 40 coups en 2h30, puis 16 coups en 1 heure |

Niveau infini

| | | |
|----|--|---|
| F8 | Echecs par correspondance et analyse | L'ordinateur ne fait un coup que lorsqu'il est interrompu (appuyez sur PLAY) |
|----|--|---|

Partie "Tous coups"

| | |
|----|--|
| G1 | 5 minutes pour la partie entière (Blitz) |
| G2 | 7 minutes pour la partie entière |
| G3 | 10 minutes pour la partie entière |
| G4 | 15 minutes pour la partie entière |
| G5 | 30 minutes pour la partie entière |
| G6 | 45 minutes pour la partie entière |
| G7 | 60 minutes pour la partie entière |
| G8 | 90 minutes pour la partie entière |

Spécifications techniques

| | |
|-------------------------|---------------|
| Microprocesseur | 65C02 |
| Fréquence | 4, 6 ou 8 MHz |
| Espace mémoire total | 216 Koctets |
| Mémoire vive installée | 16 Koctets |
| Mémoire morte installée | 64 Koctets |
| Espace d'expansion | 96 Koctets |
| Courant | 70 mA/7.5V |
| Consommation | 0.63W |
| Poids | 0.5kg |

Introductie

De Maestro module verhoogt de speelsterkte van Leonardo tot meer dan 2.000 ELO punten. Het programer bevat de nieuwe "Kasparov Selected Openings Library" met meer dan 100.000 openingsmogelijkheden, gecontroleerd door de "Automatic Transportation Manager" (ATM).

Zijn speelstijl verschilt erg van die van de standaard Leonardo, en heeft een grondige kennis van de posities en een krachtig eindspel.

Het programma zoekt op een andere manier dan de Leonardo, door minder gebruik te maken van "full-width search" (wat u kunt zien d.m.v. de info functie) en het "selective search" intensiever te benutten.

De Maestro module biedt nog 24 andere speelniveaus, naast de 32 niveaus van de standaard Leonardo. Dit geeft u de mogelijkheid om de speelstijl te veranderen en u kunt zelfs de twee programma's tegen elkaar laten spelen, b.v.: Niveau A5 tegen niveau E4. Leonardo's "User Programmable Library" (UPL) is volledig geschikt voor de Maestro module, met zijn eigen ATM, wat een fantastische combinatie van openingen oplevert.

De Maestro module wordt geleverd met een 4,6 of 8 MHz processor. Zijn geheugencapaciteit is uniek. Maestro is de eerste schaakcomputer met meer dan 100 Kb geheugencapaciteit, waarvan 64 Kb in beslag wordt genomen door het programma en de andere 96 Kb vrij gebruikt kunnen worden.

U bent nu in het bezit van een "dual-processor" schaaksysteem. De Maestro communiceert met de processor van Leonardo

6301Y via de "parallel OSA interface" (die gewoonlijk gebruikt wordt voor de verbinding tussen een printer en een Personal Computer).

Dus het Leonardo + Maestro systeem biedt een geheugen van 80 Kb, met een uitbreidingsmogelijkheid tot 144 Kb.

En natuurlijk opent Leonardo's "OSA Link" de weg naar de personal computer en biedt u mogelijkheden om uit te breiden tot het gebruik van diskette opslag.

Installatie

De Maestro Module werkt niet alleen op batterijen: de adapter moet op het electriciteitsnet worden aangesloten. Met wordt echter geadviseerd om de batterijen in de Leonardo geplaatst te laten zelfs wanneer men de adapter gebruikt. Dit voorkomt verlies van opgeslagen partijen in geval van stroomstoringen.

Lees punt 8.2 "De electriciteits adapter" in de Leonardo Bezitter's Handleiding voor de wijze van aansluiting.

Plaats of verwijder de Module alleen als de Leonardo uitgeschakeld is, anders kan het circuit beschadigd worden.

Men plaatst de Module aan de hand van de figuren A tot en met E. Let er vooral op dat de Module in de daarvoor bestemde gleuven geschoven wordt. Druk de Module goed op zijn plaats (fig. D.).

Zet Leonardo aan door op **GO** te drukken. Als U hem goed geplaatst heeft gaat het "Module"-lampje branden.

Opmerkingen

1. De Maestro Module kan alleen met Leonardo's adapter gebruikt worden daar het erdoor gevoed wordt. Als de Leonardo alleen gevoed wordt door batterijen en de Module erin zit, werkt Leonardo zonder dat de aanwezigheid van de Module opgemerkt wordt. Dit is echter niet aan te raden omdat de levensduur van de batterijen zo met 50% verkort wordt.
2. Als U eenmaal op **STOP** gedrukt heeft (en de Module in de computer zit) dient U tenminste 15 seconden te wachten alvorens op **GO** te drukken.
3. Men kan de adapter alleen aansluiten of verwijderen als Leonardo geSTOPt is. Als de adapter onverwachts uitgeschakeld wordt terwijl op een van de niveaus van de Module gespeeld wordt, schakelt Leonardo bij zijn volgende zet over naar niveau A1. Vervolgens gaat het "Module"-lampje uit. Indien men de computer dan **STOPt** en de adapter opnieuw aansluit gaat Leonardo weer terug naar het vorige Module-niveau.

Het instellen van de speelniveaus

Het installeren van de Maestro Module maakt het U nog steeds mogelijk om op een van de niveaus van Leonardo's oorspronkelijke programma te spelen. Het biedt U aanvullende niveaus van E1 tot en met G8.

Hobby niveau Gemiddelde antwoordtijd

| | |
|----|---------------------|
| E1 | 5 seconden per zet |
| E2 | 15 seconden per zet |
| E3 | 30 seconden per zet |
| E4 | 1 minuute per zet |
| E5 | 2 minuten per zet |
| E6 | 3 minuten per zet |
| E7 | 6 minuten per zet |

Handicap niveau Gemiddelde antwoordtijd

| | |
|----|-------------------|
| E8 | 1 seconde per zet |
|----|-------------------|

| Toernooi niveau | Beschrijving | Tijdcontrole |
|-----------------|--------------------------------|---|
| F1 | Club toernooi | 30 zetten in 30 min., dan 30 zetten in 30 min. |
| F2 | Europees Club toernooi | 35 zetten in 90 min., overige zetten in 15 min. |
| F3 | Internationaal toernooi niveau | 40 zetten in 2 uur, dan 20 zetten per uur |
| F4 | Langzaam toernooi | 45 zetten in 2 uur, dan 23 zetten per uur |
| F5 | U.S. Open toernooi | 50 zetten in 2.5 uur, dan 20 zetten per uur |
| F6 | Snel toernooi | 60 zetten in 1 uur, dan 30 zetten per uur |
| F7 | Grootmeester toernooi | 40 zetten in 2.5 uur, dan 16 zetten in 1 uur |

Onbegrensd niveau

| | | |
|----|---------------------------------------|---|
| F8 | Correspondentie- schaak en analyse | Computer doet alleen een zet als hij onderbroken wordt (druk op PLAY) |
|----|---------------------------------------|---|

"Allen zetten" partijen

| | |
|----|---|
| G1 | 5 minuten voor de gehele partij (Blitz) |
| G2 | 7 minuten voor de gehele partij |
| G3 | 10 minuten voor de gehele partij |
| G4 | 15 minuten voor de gehele partij |
| G5 | 30 minuten voor de gehele partij |
| G6 | 45 minuten voor de gehele partij |
| G7 | 60 minuten voor de gehele partij |
| G8 | 90 minuten voor de gehele partij |

Specificaties

| | |
|-------------------------------|--------------|
| Processor | 65C02 |
| Processor frequentie | 4,6 or 8 MHz |
| Totaal geheugenplaats | 216 Kb |
| Eegebouwde RAM — geheugen | 16 Kb |
| Eegebouwde ROM — geheugen | 64 Kb |
| Uitbreidings — geheugenplaats | 96 Kb |
| Stroomverbruik | 70mA/7.5V |
| Energieverbruik | 0.63W |
| Gewicht | 0.5Kg |

Playing against a Kasparov chess computer is an ideal way to learn the skills of chess and improve your game. There are many good books written on chess and the following are some we recommend:

'HOW TO GET THE MOST FROM YOUR CHESS COMPUTER'

by Julio Kaplan

R.H.M. Press

'CHESS OPENINGS (BCO)'

by Garry Kasparov & Raymond D. Keene

Batsford Books

'LEARN FROM THE GRAND MASTERS'

by Raymond D. Keene

Batsford Books

'OPENING REPERTOIRE FOR WHITE'

by Raymond D. Keene

Batsford Books

B.T. Batsford Ltd.
4 Fitzhardinge Street
London W1H OAH
United Kingdom

RHM in
U.S., Canada, Mexico
Puerto Rico
R.H.M. Press
417 Northern Blvd.
Great Neck
N.Y. 11021
United States of America

RHM in
Europe and
elsewhere
R.H.M. Europe
110 Strand
London WC2R OAA
United Kingdom

Authorized Service Centers

AUSTRIA

Kasparov Chess Computer Center
Theuretzbacher & Co.
Sonnleithnergasse 20
A-1100 Wien

AUSTRALIA

Wheelite Pty. Ltd.
16 Hertford Crescent
Wheeler's Hill 3150
Victoria 3150

CANADA

Knight Moves
507 Elmira Road
Guelph
Ontario N1K 1C2

DENMARK

Finn Andersen en Gros
Hoenaesvej 42
DK-2610 Roedovre

FINLAND

Kasparov Chess Computer Center
Mantrim Oy
Aamutie 6 A
SF-02211-Espoo

FRANCE

Kasparov Chess Computer Center
Transecorn S.A.
Avenue des Morillons
Parc. d'Activités des Doucettes
F-95140 Garges-Les-Gonesse

GERMANY

Kasparov Chess Computer Center
Bernd Jöllenbeck GmbH
D-2730 Weertzen

HOLLAND, BELGIUM, LUXEMBOURG

Kasparov Chess Computer Center
Electronics Nederland B.V.
Tijnmuiden 15-19
NL-1046 AK Amsterdam

HONG KONG

Kasparov Chess Computer Center
Bondwell Trading Limited
2/F, Chung Nam Centre
414 Kwun Tong Road
Kwun Tong, Kowloon

ITALY

Kasparov Chess Computer Center
Centro Informatico Scacchi
Via Germanico 107
I-00195, Roma

JAPAN

Kasparov Chess Computer Center
Sakura Trading Co., Ltd.
2nd Floor, Toko Bldg.
3-3, Yanagibashi 1-chome
Taito-Ku
Tokyo

NEW ZEALAND

Kasparov Chess Computer Center
Commodore Computer (NZ) Limited
250 Forrest Hill Road
P.O. Box 33-847
Takapuna
Auckland

SINGAPORE

Kasparov Chess Computer Center
INC Enterprises (Pte) Ltd.
Raffles City
P.O. Box 684
Singapore 9117

SOUTH AFRICA

Kasparov Chess Computer Center
Tedelex Toy Division
Tedelex House
29/35 Heronmere Road
Reuven
2091 Johannesburg

SPAIN

Kasparov Chess Computer Center
Umossa
Compas de la Victoria No. 3
E-29012 Malaga

SWEDEN

Måstarting AB
Box 6002
S-172 06 Sundbyberg

SWITZERLAND

Küpfer Electronic AG
Soodstrasse 53
CH-8134 Adliswil

UNITED KINGDOM

Systema (UK) Ltd.
12 Albury Close
Loverock Road
Reading RG3 1BB

U.S.A.

Kasparov Chess Computer Center
SciSys Computer Inc.
Suite 108
2301, West 205th Street
Torrance, CA 90501

Service Centers are correct at the time of going to press but may change from time to time.

© 1987 Copyright
Saitek Ltd. (a SciSys Company)
Imprimé à Hong Kong
Printed in Hong Kong

Art No.515/ 516
R3