

KASPAROV PORTABLE ADVANCED TRAINER

OWNER'S MANUAL



KASPAROV

/// Saitek™



AA/AM3/R6

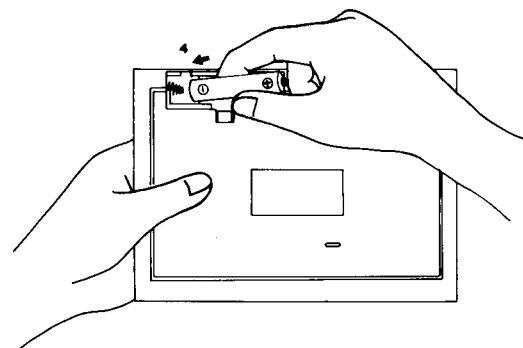
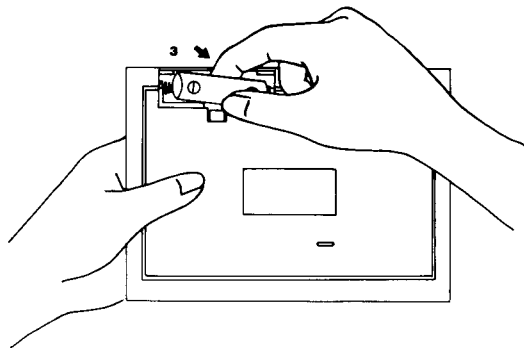
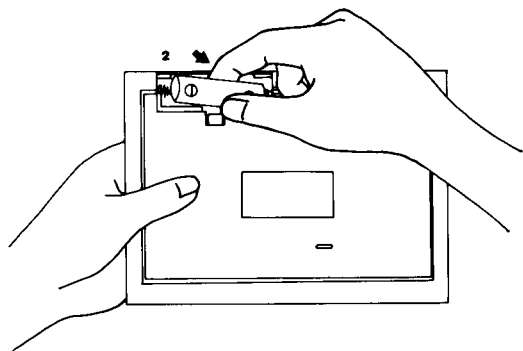
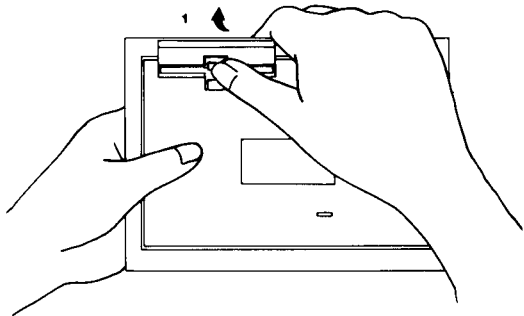


Fig.1



GARRY KASPAROV
WORLD CHAMPION

Can you think of a better way to improve your game?

Dear Fellow Chess Player,

The most important single development of our time is the computer. Today there are few people who are not at least somewhat familiar with computers - for work or for play. The world of chess, or of chess computers, may, however, be new to you.

I have been personally associated with Saitek since 1983, and can speak about its products from experience. Chess computers, formerly regarded as novelties or toys, are now an accepted part of the chess world, serving not only to introduce new players to the world's finest game, but also to encourage them to take part in tournaments against human opponents.

The Kasparov Training Program, a part of Saitek's Kasparov chess family, is dedicated to this goal - teaching you the fine points of the game, and encouraging you to take part in the world-wide community of chess players. Specially selected studies are co-ordinated with the book and computer to combine hands-on enjoyment with very real skill development.

I wish you enjoyment and satisfaction from your Kasparov Trainer - and who knows, the training you receive from it could bring us face-to-face across a chess board some day!

Good luck!

A handwritten signature of Garry Kasparov in black ink. The signature is fluid and cursive, with the first letter 'K' being particularly large and stylized.

Garry Kasparov

INDEX

Keys, Lights and Features

1. Introduction

- 1.1 Learning chess the easy way

2. Getting started

- 2.1 How to move your pieces
- 2.2 How the computer moves
- 2.3 Special moves
- 2.4 Capturing "en passant"
- 2.5 Illegal moves
- 2.6 Check, Mate, and Draw
- 2.7 Taking back moves
- 2.8 Changing sides
- 2.9 New game
- 2.10 Game memory

3. Levels of skill

- 3.1 Handicap level
- 3.2 Casual levels
- 3.3 Tournament levels
- 3.4 Special levels
- 3.5 Analysis
- 3.6 Problem chess
- 3.7 Instantaneous replies
- 3.8 Interrupting the thought process

4. Advanced features

- 4.1 Non Auto
- 4.2 The computer as a referee
- 4.3 Information from the computer
- 4.4 Advice from the computer
- 4.5 Verifying the board position
- 4.6 How to change the board position
- 4.7 Setting up a special position

5. Coaching facilities

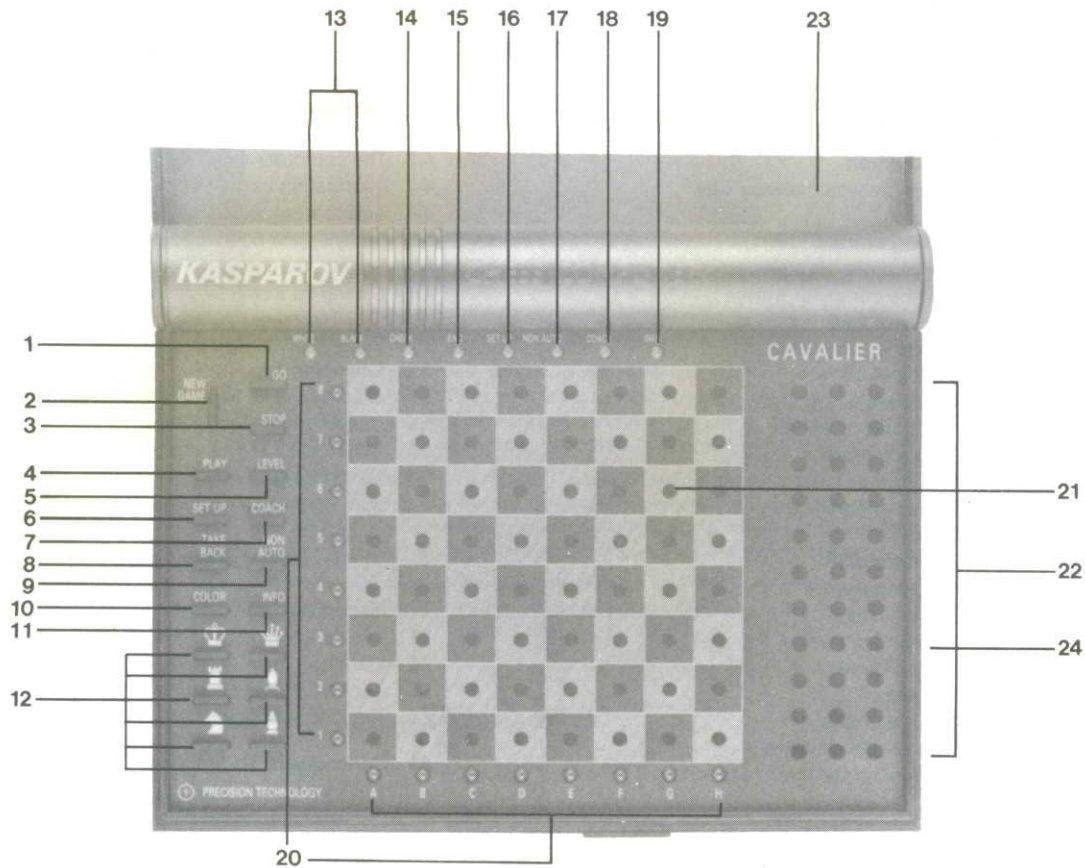
- 5.1 Coach level G: Normal games
- 5.2 Coach level F: Half coach
- 5.3 Coach level E: Full coach
- 5.4 Coach level H: Silent
- 5.5 Summary of coach levels

6. Master study games

7. Technical details

- 7.1 The ACL key
- 7.2 Care and maintenance
- 7.3 Technical specifications
- 7.4 Troubleshooting guide

8. Summary of all functions



KEYS, LIGHTS AND FEATURES

KEYS

1. **GO** Press to switch the computer on. Play is resumed at the point where the STOP key was pressed.
2. **NEW GAME** Press to reset the initial position for a new game.
3. **STOP** Press to turn off the computer. The current position is saved in memory.
4. **PLAY** Execute next move. Pressing this key when it is your turn causes the computer to play the next move for you, pressing it when the computer is thinking interrupts the thought process.
5. **LEVEL** Press to select level of skill.
6. **SET UP** Enter set up mode (to change or enter positions).

7. **COACH** Press to set coach level (E, F, G or H).
8. **TAKE BACK** Press to take back last move. Up to eight moves can be retracted.
9. **NON AUTO** Used to enter a sequence of moves.
10. **COLOR** Used to select color of piece being verified or set up.
11. **INFO** Press to get advice from the computer.
12. **Piece keys** Used to choose promoted pieces, verify board position and set up new positions.

LIGHTS

13. **WHITE/BLACK** Side to move. When the computer is thinking the appropriate color light flashes.
14. **CHECK** King in check.
15. **END** End of game.

- 16. **SET UP** A position is being entered or modified.
- 17. **NON AUTO** The computer acts as a referee and advisor.
- 18. **COACH** A coach level is being selected or modified.
- 19. **INFO** A suggestion is given.
- 20. **Board lights** The computer uses these lights to indicate game moves, take back moves, or show you which move it is considering. They are also used to verify the board position and to display the level of skill.

FEATURES

- 21. Sensor Chessboard: each square has a sensor that registers piece movement.
- 22. Chess piece storage zone.
- 23. Battery compartment (in base of set).
- 24. ACL switch (in base of set).

1. Introduction

Your Kasparov Portable Advanced Trainer is a unique chess partner and coach. Its strong program is specially integrated with our Computer Assisted Learning (CAL) book, **Kasparov Advanced Trainer - The Step-by-Step Program to Chess Mastery**, to provide you with your own portable chess coach. The carefully selected master-games and highlighted positions in the computer and the book give you an interactive chess-training program, whether you are a beginner or just want to improve your game.

In addition to the games and positions in the computer's memory, the Portable Advanced Trainer has many fine coaching functions that work for you **even when you aren't using the study positions**. In normal games, the computer monitors your moves and makes sure they do not break the rules of chess. It helps with openings and suggests moves when you ask. Special coaching allows it to give you blunder and threat warnings - and the take back feature lets you avoid the problem! At any time, the computer can show you the move it considers to be the best, and tell you how you are doing.

1.1 Learning chess the easy way

Your Kasparov Portable Advanced Trainer lets you learn chess and practice the easy way. The integrated book and games encourage you to improve your game - enjoyably! As you learn to play better chess, take on the challenge of higher and higher levels of play. The step-by-step training process allows you to monitor your progress on your way to chess mastery.

The Chess Rules

Remember, your Kasparov Portable Advanced Trainer knows the rules of the game - including castling, en passant, and stalemate. Sometimes it may appear to be playing irregularly when in fact it is obeying the chess rules. In case you are not very familiar with the game we have included a copy of the Rules of Chess. Additional information may be found in your local library, which is sure to have several books on the subject.

2. Getting started

Your Kasparov chess computer contains the latest in single-chip microcomputer technology and gives you over 100 hours of play on three "AA" penlite batteries, type R6/AM3 (alkaline). Open the battery compartment and insert the batteries as shown in Fig. 1.

Set up the chess pieces in the opening position and press **GO**. The computer is now ready to play a game against you. If it fails to react properly — static discharge can sometimes cause it to lock up — use a pin or any other sharp object to activate the **ACL** switch located at the bottom of the set. This will clear the memory and reset the computer.

Quick Start

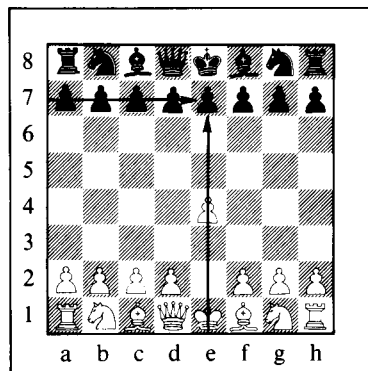
1. Press **GO** to switch on the computer.
2. Set up pieces — white pieces closest to you.
3. Press **NEW GAME**.
4. Enter moves as described below.
5. Press **STOP** to switch the computer off.

2.1 How to move your pieces

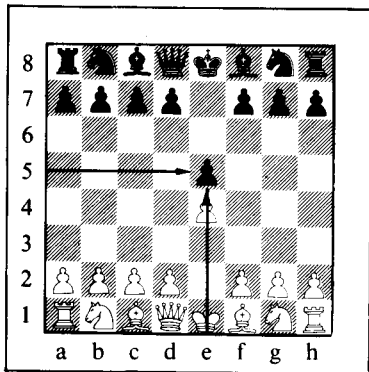
To make a move first press down on the piece you wish to move. You will hear a short beep. Place the piece on its destination square and press down again. You will hear a second beep and the computer will begin to compute its reply.

2.2 How the computer moves

The computer indicates its own moves by sounding a beep and turning on two lights on the side of the chessboard. These lights indicate the horizontal row and vertical column of the piece the computer wishes to move. Press this piece down on its square. The computer will now show you where the piece must go. Move the piece to the square indicated and press down to complete the move.



The computer wants to move the king's pawn. Press it down.



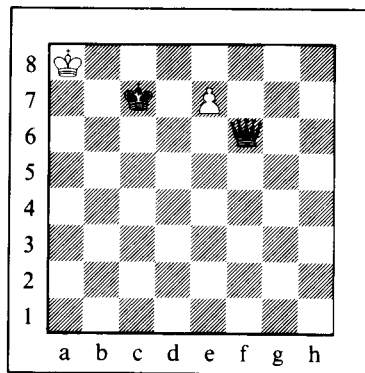
It wants to move it to this square. Place it there and press down.

2.3 Special moves

When capturing you only have to key in the move of the capturing piece.

When castling first move the king. The computer will remind you to move the rook.

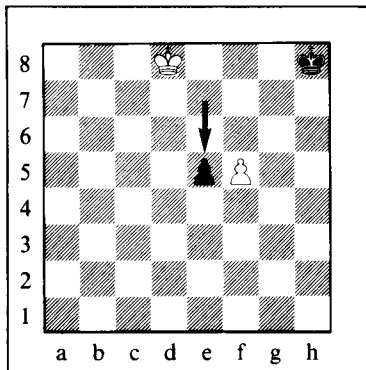
When you promote a pawn the computer will want to know which piece you choose. Press a piece key (bottom row) to tell it which piece you want. When the computer promotes you must press the piece keys to find out which piece it has chosen.



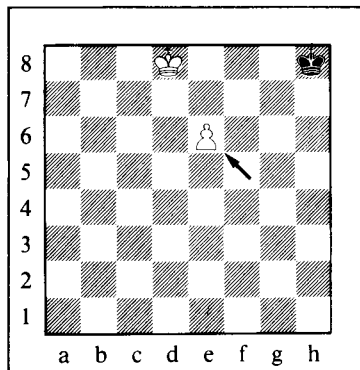
In the above position promoting the pawn to a queen would be fatal — Black can deliver immediate mate on a6! So White should promote the pawn to a knight, forking the black king and queen. This is how to do it: Press the pawn down, move it to the eighth rank, press it down there and replace it with a knight. Press the knight key (bottom row) to tell the computer what you have chosen.

2.4 Capturing “en passant”

Many beginners are not familiar with this rule (which was introduced into chess in the fifteenth century). Capturing “en passant” is when a pawn is on the fifth rank. If an enemy pawn crosses a square attacked by this pawn (because of its ability to move two squares on its first move) then the pawn may act as if the enemy pawn had only moved one square and capture it **en passant**. This can only be done on the very next move.



In the above position Black has just tried to avoid the capture of his pawn by advancing it two squares from e7 to e5.



White can capture the pawn en passant by moving his pawn from f5 to e6. The computer will always remind you to remove the captured pawn from the board.

2.5 Illegal moves

If you attempt to make a move that is not permitted by the rules then the computer will refuse to accept it. You will hear a double beep (high-low) and the board lights will stay on, showing you where the piece you are trying to move came from. You may place it on a legal square or on the original square and move another piece. You will also hear the error beep if you do not execute a computer move correctly, or if you press an improper panel key.

2.6 Check, Mate, and Draw

When the computer puts your king in check the CHECK light will go on. If a game ends in checkmate the END light will go on as well. The END light alone means that the game is a draw.

2.7 Taking back moves

To take back a move simply press **TAKE BACK** when it is your turn to play. The computer will help you to retract moves by showing you which pieces were moved and where they came from. You can take back up to eight moves (four for each side).

2.8 Changing sides

If at any time during a game you wish to change sides with the computer you may do so by pressing **PLAY** instead of making your move. The computer will make the next move for you and you can go on

playing for the other side. You can change sides as often as you like. You can even press **PLAY** after every move and make the computer play the entire game against itself.

Playing a game with the black pieces

If you want to play a game with the black pieces, first set these up at the bottom of the board (the side nearest to you). Now press **NEW GAME, COLOR** and **PLAY**. The computer will make the first move for White, moving down from the top of the board.

2.9 New game

To start a new game press **NEW GAME** and set up the pieces in the starting position.

2.10 Game memory

You can interrupt a game at any stage (even when the computer is thinking) simply by pressing **STOP**. Play is interrupted and all lights are turned off to conserve battery power. The computer will "remember" the position for up to 24 months and be ready to resume play when you turn it on again by pressing **GO**. The level and all other parameters will remain unchanged.

3. Levels of skill

Your Kasparov chess computer has a total of 17 different levels of skill. They include levels for casual play, tournaments, speed chess, analysis and problem solving. Remember that just like a human being the computer becomes stronger when it has more time to think about its moves.

The levels may be changed at the beginning or at any time during a game.

How to change levels

When you press **LEVEL** the lights around the side of the board will display the level currently set. Keep pressing **LEVEL** until the level you want is displayed.

3.1 Handicap level

Level 0 is a special handicap level in which the computer plays almost instantaneously, with very little strategy or tactical insight. Even rank beginners should be able to beat it on this level.

Press **LEVEL** until no lights are on to set handicap level.

3.2 Casual levels

Levels 1 to 8 are for casual play. The board lights to the left correspond with each level.

Level	Average response time per move
1	1 second
2	2 seconds
3	3 seconds (switch-on level)
4	5 seconds
5	15 seconds
6	30 seconds
7	60 seconds
8	180 seconds

3.3 Tournament levels

The next four levels are for tournament play. The lights A — D at the bottom of the board correspond to each level described below.

Level	Primary time control	Secondary time control
A	30 moves in 30 min.	30 moves in 30 min.
B	40 moves in 2 hrs	20 moves in 1 hour (International tournament standard)
C	40 moves in 2½ hrs	16 moves in 1 hour (Grandmaster tournament)
D	50 moves in 2½ hrs	20 moves in 1 hour (US Chess Federation standard)

Take level B as an example: the computer will finish the first 40 moves in 2 hours (primary time control) and then play the following 20 moves within 1 hour (secondary time control). All further moves are played at a rate of 20 moves per hour.

Please note that in accordance with tournament regulations any time remaining at the primary time control is carried forward to the secondary time control, e.g. if the computer has made the first 40 moves in just one hour, it has a total of two hours for its next 20 moves. The remaining time for each time control is accumulated until the end of the game.

3.4 Special levels

Level Description

- E Speed chess — The computer will try to complete the entire game in five minutes (total computer thinking time — opponent's time not included).
- F 10 sec/move — The computer will play each move in 10 seconds (faster if it anticipates the opponent's moves).

- G Infinite level — The computer will go on thinking until you interrupt it by pressing **PLAY**. It will also play a move if it is forced or if it sees a forced mate.
- H Problem solving level — The computer will search for a forced mate and only play a move if it sees one.

3.5 Analysis

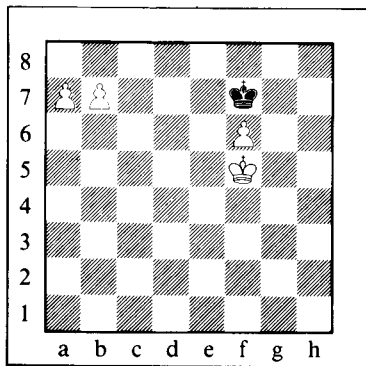
"Infinite level" is especially useful for understanding complicated positions. The computer will analyse the position for many hours, even days, and you can watch it find better moves using the INFO function described in section 4.3.

3.6 Problem chess

The "Problem level" is used to solve mate problems ("White to play and mate in n moves") which you often find in newspapers and magazines. It is important to remember that on this level the computer will only play a move if it sees a forced mate. Watch the lights on the left-hand side of the board while the computer is thinking. They show you the "depth of search", i.e. how many moves the computer has checked. If light 3 was on when it played its move then it has found a mate in three moves. You can play moves for the defending side to see the entire continuation, even taking back moves to try alternative defences.

A chess problem

by Samuel Loyd (1867)



White to play and mate in three moves

Enter this position (as described in section 4.7) and set level H. Press **PLAY**. In a few seconds the computer will show you the solution:

1 a8 = B (underpromotion to a bishop!). Try the defences 1. ... Kf8, 1. ... Ke8 and 1. ... Kg8 to see how White mates on his third move.

3.7 Instantaneous replies

All times given for the different levels of skill are average times over a large number of moves. Depending on the stage of the game and the tactical complexity of a position the computer may take considerably more (or less) time on individual moves.

If you have just made a move and the BLACK light is flashing (or the WHITE light, if the computer is playing with the white pieces) this means that the computer is thinking. At the beginning of a game, however, replies will be instantaneous on all levels. This is because the computer is playing moves that are stored in its "openings book". It knows a great deal about good openings that chess masters have discovered over the centuries.

But even in the middle game you may be surprised to find the computer very often replying instantaneously to your moves. There is a very good reason for this. While you are pondering over a move the computer is not idle — it tries to anticipate your possible replies. If you play one of the moves the computer considered, then it does not need to think any further. It just plays the move it has already computed — instantaneously.

3.8 Interrupting the thought process

If the computer is spending too long over a move you can interrupt it by pressing **PLAY** which will cause it to stop computing and play the best move it has found so far. This feature is especially useful on level G (analysis), in which the computer will go on thinking until you interrupt it by pressing **PLAY** — unless there is only one move it can play or it finds a forced mate.

So please remember...

Press **PLAY** when the computer is thinking to interrupt the thought process

Press **PLAY** when it is your turn to play if you want to change sides (see section 2.8)

4. Advanced features

What we have seen so far is enough to give you countless hours of pleasure with your Kasparov Portable Advanced Trainer. You can play straight games against it, correct mistakes and adjust the level of skill to match your own. But there are many other things the computer can do that make it even more fun to use. This chapter deals with each of them individually.

4.1. Non Auto

Normally, as soon as you have made a move on the sensor board, the computer immediately begins to compute its reply. But there are situations in which you just want to enter moves. For instance you may want to try a special opening against the computer, one it doesn't play of its own accord. Or you may want to force it to play a certain continuation in order to understand a complicated position.

In such cases just press **NON AUTO**. This puts the computer into a special mode in which it will not compute a reply, but only keep track of the moves you enter, making sure that they are legal. To return to normal play press **NON AUTO** a second time.

Note: While you are in NON AUTO mode the NON AUTO light is on. Pressing **NEW GAME** always cancels the function.

Playing through master games

One very interesting use of NON AUTO is to study master games. You can play through the World Championship games, or famous games you find in chess books, or in fact your own games against friends or the computer, in NON AUTO mode. Whenever you reach an interesting position and want to analyse it with the computer, press **PLAY**. It will compute and execute the next move.

4.2 The computer as a referee

The NON AUTO mode has another important use. When you play a game with a friend press **NON AUTO** and then play the game on the sensor board. The computer will act as a referee and advisor. It will protest if anyone makes an illegal move, and if either side needs help he can always press **PLAY** and get some advice from the computer.

4.3 Information from the computer

Would you like to know what your electronic chess partner is doing while it is computing a move? Well, your Kasparov chess computer will gladly tell you, giving you a wealth of information on its "thought process". It will show you which move it is presently considering and its evaluation of the current position. This is not just of passing interest — it can help you to learn more about the game.

Press **INFO** while the computer is thinking. It will show you the best move it has found so far. Note that the INFO light is turned on.

If you press **INFO** a second time (while the computer is thinking) the lights on the left-hand side of the board will show you what it thinks of the current position. The evaluation is on a scale of 1 to 8. This is how to interpret the display:

Light Meaning

- | | |
|---|-------------------------------------|
| 8 | White has a winning position |
| 7 | White has a clearly better position |
| 6 | White has an advantage |
| 5 | The position is balanced |
| 4 | The position is balanced |
| 3 | Black has an advantage |
| 2 | Black has a clearly better position |
| 1 | Black has a winning position |

You can watch the evaluation change as the computer looks more deeply into the position.

Note that the INFO display (best move or evaluation) is retained throughout the game, in fact even when you start a new game. You can switch it off by pressing **INFO** a third time.

An experiment with INFO

Press **NEW GAME** and **NON AUTO**, and then enter the following moves: 1.e2-e4 e7-e5 2.Ng1-f3 d7-d6 3.Bf1-c4 h7-h6 4.Nb1-c3 Bc8-g4. Now set the computer to level 8 and press **NON AUTO, PLAY**. Press **INFO** and watch how the computer keeps changing its mind until it finds a really good move (5.Nf3xe5!). You should also press **INFO** again to see how the evaluation changes.

Experiment with the position to find out why the white queen may not be captured after 5.Nf3xe5. If you play 5...Bg4xd1 for Black the computer will immediately show you the reason!

4.4 Advice from the computer

During a game you may reach a position in which you can't think of a good move. Just press **INFO**. The computer will suggest a move for you, using lights to indicate that this is only a suggestion. You can accept its advice or play any other move you like.

Use of INFO

While the computer is thinking:

Press **INFO** for "best move so far"

Press **INFO** again for evaluation

Press **INFO** a third time to cancel display

When it is your turn to move:

Press **INFO** to get advice from the computer

4.5 Verifying the board position

It may sometimes happen that you have upset the pieces on the board or for some other reason are not sure that the position is correct. In such cases you can always ask the computer to show you the proper location of each piece.

This is very simple. Just press one of the piece keys. The computer will use the board lights to show you where that piece is located on the board. Press the same piece key again to find further pieces of the same kind (an error beep indicates that there are no more of the piece selected). You can check other pieces by pressing the appropriate piece keys, in any order you like. To change colors press **COLOR**. Watch the WHITE/BLACK lights to make sure which color the piece is.

4.6 How to change the board position

This, too, is very easy. First press **SET UP** to put the computer into set-up mode (the SET UP light is turned on). You can now remove or add pieces at will:

- To **remove a piece** simply press it down on its current square and remove it from the board.
- To **add a new piece** first select the color (by pressing **COLOR** if necessary). Now press the appropriate piece key and press the new piece on an empty square.

Make sure that the WHITE or BLACK lights correctly indicate the side to move next before you return to normal play by pressing **SET UP** again.

Try the following experiment: Press **NEW GAME** and **SET UP**. Now press the black queen down on its square and remove it from the board. Press **SET UP** again to quit set up mode. You can now play a "queen-odds" game against the computer (it will be playing without its queen). Try adding a second black king to the position. The computer will refuse to play the game, since the position is illegal.

4.7 Setting up a special position

If you want to set up a special position which contains only a few pieces, then it is better to start from scratch. Press **SET UP** and **NEW GAME**. This clears the board of all pieces. You can now enter the position as described above.

Example: To set up a position with white king on E1, white rook on A1, black king on D5, and black rook on B2, first place the pieces on the board. Now press **SET UP** and **NEW GAME** to clear the board. Press **COLOR** (if necessary) to turn the WHITE light on. Press the king key and then press the white king down on its square. Press the rook key and then the white rook on its square. Now press **COLOR** to turn the BLACK light on. Press the king key and press the black king on its square. Press the rook key and then the black rook on its square. Press **COLOR** (WHITE light on = White to move) and **SET UP** to return to normal play.

Note: In the above position the computer will permit castling. If you press **PLAY** it will castle and capture the black rook on the next move.

5. Coaching facilities

Your Kasparov Portable Advanced Trainer has a number of unique coaching facilities that encourage the beginner to improve his playing skill and his understanding of the game. It will warn you when a piece is attacked, when you have committed a blunder, and it will take you through some of the most exciting games in the history of chess, quizzing you on the key moves and rating your skill.

5.1 Coach level G: Normal games

When you switch the computer on for the first time the coach level "G" is set. Games are conducted in the normal fashion.

5.2 Coach level F: Half coach

If you press **COACH**, then the F light below the board flashes and the COACH light is turned on briefly. In this mode ("half coach") the computer will warn you when it thinks you have committed a blunder. It does this in the following way:

Say you make a move that loses a piece. The computer will not reply to this move in the normal fashion (and gleefully capture the piece). It will sound a double warning beep and flash its next move with board lights. If you agree that your last move was really a blunder you can retract it (without pressing TAKE BACK!) and try something else. Or you can make the move the computer is flashing and challenge it to prove you went wrong.

5.3 Coach level E: Full coach

Press **COACH** a second time and you will enter "full coach" mode (the E light flashes). Now the computer will not only draw your attention to blunders, but it will also warn you when you are in danger of losing a piece. More specifically: When one of your pieces is attacked by a piece of lesser value, then the computer will sound the double warning beep and flash the square of the endangered piece for about ten seconds. Of course it does this before you actually make your move.

5.4 Coach level H: Silent

If you press **COACH** again then the H light flashes and the COACH light is turned off. This is the "silent" mode in which there are no beeps or warnings. You must watch the indicator lights and press pieces and keys carefully when playing without sound.

Pressing **COACH** once more gets you back to the normal coach level G.

5.5 Summary of coach levels

Level	COACH light	Effect
F = half coach	On	Blunder warning
E = full coach	On	Blunder and attacked piece warning
H = silent	Off	No sound, no coach
G = normal	Off	Normal sounds, no coach

When changing coach levels watch the lights at the bottom of the board. The coach level remains unchanged even when you press **NEW GAME**.

6. Master study games

Your Kasparov Portable Advanced Trainer knows eight of the most beautiful and interesting games in the history of chess. The **Kasparov Advanced Trainer** book takes you step-by-step through these games, from loading them into the computer to understanding the complexities of the play.

Each of the games has been selected for both its teaching and enjoyment value, to enhance your performance in a practical and fun way. As you go through the games, the computer asks you to make choices about the best possible moves in several critical positions, and evaluates you on your answers. As you learn the fine points of chess you can see your performance rise with your skill and experience.

7. Technical details

7.1 The ACL key

Computers sometimes "lock up" due to static discharge or some other electrical disturbance. If this happens use a pencil (or another pointed object) to activate the ACL key on the back of the cabinet for a few seconds. This resets the computer and clears its memory. You can also remove the batteries for about a minute to reset the computer.

7.2 Care and maintenance

Your computer is a precision electronic device. Do not subject it to rough handling or expose it to extreme temperatures or moisture. Do not use chemical agents to clean the set as these may damage the plastic. Weak batteries should be replaced promptly as they might leak and cause damage to the computer.

7.3 Technical specifications

Processor:	6301
Speed:	8 MHz
LED lamps:	8 green, 16 red
Keys:	17
Power consumption:	80 mW
Battery requirement:	3 AA/R6/AM3 penlite batteries (alkaline-type preferred)
Battery life:	100 hours (alkaline batteries)
Dimensions:	172 x 135 x 27 mm
Weight:	0.4 kg (without batteries)

Saitek reserves the right to make technical changes without notice in the interest of progress

7.4 Troubleshooting guide

SYMPTOMS	POSSIBLE CAUSES	WHAT YOU SHOULD DO
<p>1. The computer does not react, behaves erratically or "freezes" in the middle of a game</p>	Batteries weak or bad	Replace batteries
	Batteries not inserted properly	See Fig. 1
	Static discharge or electrical disturbance has caused the computer to lock up	Press ACL key as described in section 7.1
	You have not pressed STOP before closing the lid	Press ACL key as described in section 7.1
<p>2. The computer refuses to accept a move or key presses but keeps sounding the error beep</p>	<p>Is it your turn? (look at the color lights) Is your king in check? (CHECK light) Will your move put your king into check? Are you trying to castle incorrectly? (check the rules) Did you move the rook first when castling?</p>	<p>Make sure you are familiar with the chess rules (read the "Rules of Chess" manual). Use the piece keys to confirm the board position, use TAKE BACK to reconstruct the last move</p>
	The computer is still thinking (color light flashing)	Press PLAY to interrupt the thought process
	The computer is trying to show you a move (perhaps from the last game)	Press a piece on the square indicated

SYMPTOMS	POSSIBLE CAUSES	WHAT YOU SHOULD DO
3. The computer cheats or makes illegal moves	It has made a special move like — En passant — Castling (king or queen side) — Pawn promotion	Make sure you are familiar with the chess rules (read the "Rules of chess" manual). Use the piece keys to confirm the board position, use TAKE BACK to reconstruct the last move
	Your board position is not correct, some pieces have been displaced	Verify the board position (see section 4.5)
	Batteries are running out	Replace batteries
4. The computer will not play a move	NON AUTO function is on	Press NON AUTO to turn it off, then press PLAY
	You are in COACH mode F and have made a move that is not in the openings (see Chapter 5)	Press PLAY to continue or TAKE BACK to try another move (see section 5.5)
	You are playing a study position and have made an incorrect move (see section 6)	Press PLAY to continue or TAKE BACK to try another move (see section 5.5)

SYMPTOMS	POSSIBLE CAUSES	WHAT YOU SHOULD DO
5. Computer is silent	COACH mode H is set (see section 5.4)	Press COACH to set help mode G
6. Chessboard square or key does not respond correctly OR lights do not come on correctly	Faulty contacts. Check as follows: Remove batteries, reinstall them, hold the NEW GAME key down while switching the computer on. You can now test square and key. Press the ACL key in the back to return to normal play	Consult Service Centre if error persists

8. Summary of all functions

Getting started

Insert batteries, set up chess pieces and press **NEW GAME**.

Press **STOP** to switch the computer off, **GO** to switch it on again.

Your moves

Press the piece down on the "from" square and then on the "to" square.

Computer moves

Board lights show row and column of "from" square, then of "to" square.

Special moves

Captures: key in move of capturing piece only.

Castling: key in king move first, then rook move.

Pawn promotion: move pawn to last rank and press piece key to tell the computer which piece you choose (or to find out which piece the computer chooses).

Illegal moves

Error beep (high-low). Put piece on a legal square, or on the original square to cancel the move.

Game signals

CHECK light = king in check

END light = draw

CHECK + END lights = checkmate

Take back moves

Press **TAKE BACK**. Up to eight moves can be retracted.

Changing sides

Press **PLAY** instead of making a move.

Game with the black pieces

Press **NEW GAME, COLOR** and **PLAY**. The computer will make the first move for White, moving down from the top of the board.

New game

Press **NEW GAME**.

Game memory

Press **STOP** to interrupt the game at any stage. Play may be resumed later by pressing **GO**. Position and all parameters are stored for up to 24 months.

Levels of skill

Levels 1 — 8 are casual levels, A — D tournament levels, E = speed chess, F = 10 second chess, G = infinite level, H = problem level, 0 = handicap level.

To change levels press **LEVEL** until the board lights display the desired level.

Interrupt

Press **PLAY** while the computer is thinking.

Non Auto

Press **NON AUTO** and enter moves for both sides (to enter special openings or force a continuation). NON AUTO light is on. Press **NON AUTO** again to resume normal play.

Info

While the computer is thinking:

Press **INFO** for best move found so far

Press **INFO** again for evaluation

Press **INFO** a third time to cancel display

When player to move:

Press **INFO** to get advice from the computer

Verify position

Press piece keys. Press **COLOR** to switch colors.

Set up position

Press **SET UP** and then:

Press **NEW GAME** to clear board.

Remove pieces by just pressing them down.

Add new pieces by selecting color and piece type (with **COLOR** and piece keys) and pressing piece on board.

Press **COLOR** for side to move.

Press **SET UP** to return to normal play.

Coach

Press **COACH** to set coach level (watch board lights E — H)

G — normal play

F — blunder warning

E — blunder and attack warning

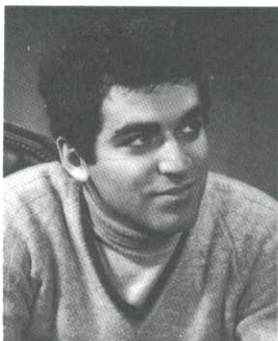
H — silent

Study games

Consult study book.

ACL key

Use a pencil to activate.



GARRY KASPAROV
WELTMEISTER

Können sie sich einen besseren Weg vorstellen, ihr Spiel zu verbessern?

Lieber Schachspiel-Freund!

Die wichtigste alleinstehende Entwicklung unserer Zeit ist der Computer. Heute gibt es nur noch wenige Leute die nicht zumindest ein wenig mit Computern vertraut sind - zur Arbeit oder zum Vergnügen. Die Welt des Schachspiels, oder des Schach-Computers, könnte allerdings neu für sie sein.

Ish bin persönlich mit Saitek seit 1983 assoziiert und kann über dessen Produkte aus Erfahrung sprechen. Schach-Computer, früher als Neuheit und Spielzeug angesehen, sind jetzt als Teil der Schachwelt akzeptiert, wobei sie nicht nur dazu dienen neue Spieler in das feinste Spiel der Welt einzuführen, sondern sie auch ermutigen an Turnieren gegen menschliche Gegner teilzunehmen.

Das Kasparov Trainings Programm, ein Teil von Saiteks Kasparov Schach-Familie, ist diesem Zie gewidmet - sie die Feinheiten des Spiels zu lehren, und sie zu ermutigen an der weltweiten Gemeinschaft der Schachspieler teilzunehmen. Speziell ausgesuchte Studien sind mit dem Buch und dem Computer koordiniert um aktives Spielvergnügen mit sehr wirklicher Entwicklung ihres Könnens zu verbinden.

Ich wünsche ihnen Vergnügen und Zufriedenheit mit ihrem Kasparov Trainer - und wer weiß, das Training das sie von ihm erhalten könnte uns eines Tages Angesicht über ein Schachbrett bringen!

Viel Glück!

Garry Kasparov
Weltmeister

INHALT

Tasten, LED-Anzeigen und Eigenschaften

1. Einleitung

1.1 Der leichte Weg zum Lernen des Schachspiels

2. Der Anfang

2.1 Ihre Züge

2.2 Computerzüge

2.3 Sonderzüge

2.4 "En passant"-Schlagen

2.5 Falsche Zugeingabe

2.6 Schach, Matt und Remis

2.7 Rücknahme von Zügen

2.8 Der Seitenwechsel

2.9 Neue Partie

2.10 Der Langzeit-Speicher

3. Die Spielstufen

3.1 Anfänger-Stufe

3.2 Informelle Partien

3.3 Turnier-Stufen

3.4 Schnellschach

3.5 Analyse

3.6 Problemschach

3.7 Sofort-Züge

3.8 Unterbrechung des Rechengangs

4. Weitere Funktionen

4.1 Zugeingabe mit NON AUTO

4.2 Der Computer als Schiedsrichter

4.3 Informationen vom Computer

4.4 Ratschläge

4.5 Die Stellungskontrolle

4.6 Eingabe von Stellungen

4.7 Eingabe einer Sonderstellung

5. Die Hilfsstufen (COACH)

5.1 Hilfsstufe G: Normale Partie

5.2 Hilfsstufe F: Erste Lehrstufe

5.3 Hilfsstufe E: Zweite Lehrstufe

5.4 Hilfsstufe H: Ohne Signaltöne

5.5 Zusammenfassung aller Hilfsstufen

6. Meisterstudienispiele

7. Technische Eigenschaften

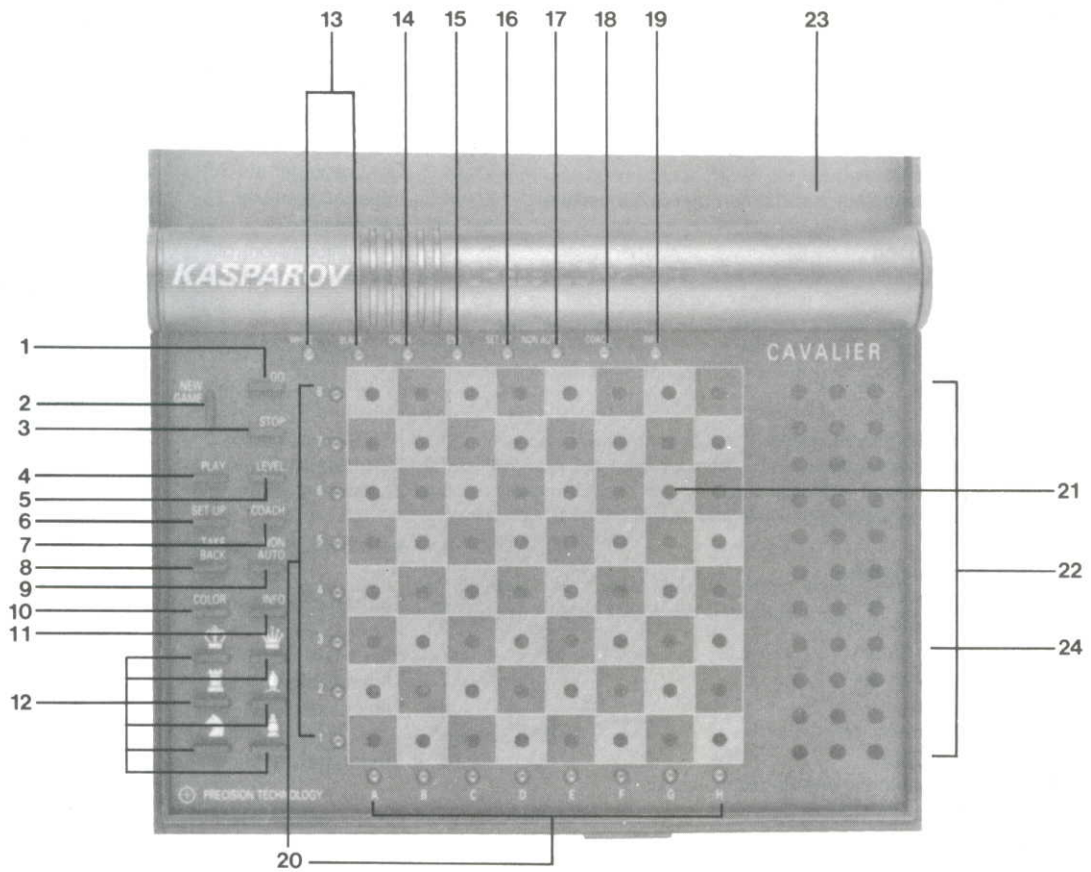
7.1 Die ACL-Taste

7.2 Pflege des Geräts

7.3 Technische Ausstattung

7.4 Fehlersuche

8. Zusammenfassung aller Funktionen



Tasten, LED-Anzeigen und Eigenschaften

TASTEN

- | | | | |
|--------------------|--|--------------------------|--|
| 1. GO | Schaltet den Computer ein. Eine mittels STOP unterbrochene Partie kann wieder aufgenommen werden. | 6. SET UP | Einschalten der SET UP-Stufe (Stellungen eingeben oder ändern). |
| 2. NEW GAME | Bricht die laufende Partie ab und stellt die Ausgangsstellung wieder her. | 7. COACH | Drücken beim Einstellen der COACH Stufe. |
| 3. STOP | Schaltet den Computer aus. Die augenblickliche Brettstellung wird gespeichert. | 8. TAKE BACK | Diese Taste drücken bei Rücknahme von Zügen (bis acht Züge). |
| 4. PLAY | Ausführen des nächsten Zugs. Wenn Sie dran sind und diese Taste drücken, veranlaßt es den Computer, den nächsten Zug für Sie auszuführen. Wenn der Computer am Zug ist, unterbricht es den Rechengvorgang. | 9. NON AUTO | Anwenden bei Speicherung einer Reihenfolge von Zügen. |
| 5. LEVEL | Spielstufe einstellen. | 10. COLOR | Anwenden bei der Farbewahl einer Figur (Nachprüfen oder Eingeben von Stellungen). |
| | | 11. INFO | Beobachten des Rechengvorgangs (Hauptvariante und Stellungsbewertung). |
| | | 12. Figurentasten | Anwenden bei Unterverwandlung, bei Nachprüfung der Stellung oder bei Eingabe einer neuen Stellung. |

LÄMPCHEN

13. **WHITE/BLACK**
(Weiß/Schwarz) Diese Lämpchen zeigen an, wer am Zug ist. Wenn der Computer rechnet, blinkt das entsprechende Lämpchen.
14. **CHECK** Ein König steht im Schach.
15. **END** Ende der Partie.
16. **SET UP** Stellung eingeben oder ändern.
17. **NON AUTO** Der Computer funktioniert als Schiedsrichter und Berater.
18. **COACH** Eine COACH-Stufe wird gewählt oder abgeändert.
19. **INFO** Der Computer schlägt einen Zug vor bzw. Informationen.

20. Randlämpchen

Diese Lämpchen benutzt der Computer, um die Spielzüge anzuzeigen, Züge zurückzuspielen oder Einblick in den Denkvorgang zu gewähren. Sie werden auch zur Überprüfung der Brettstellung und zur Einstellung der Spielstufe verwendet.

EIGENSCHAFTEN

21. Sensor-Schachbrett: mittels Drucksensor in jedem Feld werden die Züge vom Computer unmittelbar erkannt.
22. Schachfigur-Aufsparfach.
23. Batteriefach (Unterseite des Geräts).
24. ACL-Schalter (Unterseite des Geräts).

1. Einleitung

Ihr Kasparov Portable Advanced Trainer ist ein einzigartiger Schachpartner und Privatlehrer. Sein starkes Programm ist speziell mit unserem Buch "Computer Unterstütztes Lernen" (CUL) integriert, **Kasparov Advanced Trainer – Das Schrittweise Programm zur Meisterung des Schachspiels**, um sie mit ihrem eigenen tragbaren Schachtrainer zu versorgen. Die sorgfältig ausgesuchten Meisterspiele und hervorgehobenen Positionen im Computer und im Buch geben ihnen ein wechselwirkendes Schach-Trainingsprogramm, ob sie nun ein Anfänger sind, oder nur ihr Spiel verbessern wollen.

Zusätzlich zu den Spielen und Positionen im Gedächtnis des Computers hat der tragbare Fortgeschrittene Trainer viele feine Trainingsfunktionen, die selbst dann für sie arbeiten, **wenn sie die Studierpositionen nicht gebrauchen**. In normalen Spielen beobachtet der Computer ihre Züge und achtet darauf, daß sie nicht die Regeln des Schachspiels brechen. Er hilft mit Eröffnungen und schlägt Züge vor, wenn sie danach fragen. Spezielle Hilfen ermöglichen es ihm, ihnen Fehler- und Gefahrenwarnungen zu geben - und die Rücknahme-Einrichtung läßt sie Probleme vermeiden! Zu jeder Zeit kann ihnen der Computer zeigen, welchen Zug er für den besten hält, und ihnen sagen, wie es um ihr Spiel steht.

1.1 Der leichte Weg zum Lernen des Schachspiels

Ihr Kasparov Portable Advanced Trainer läßt sie auf leichte Weise Schach lernen und praktizieren. Das integrierte Buch und Spiele ermutigen sie ihr Spiel zu verbessern - auf vergnügliche Art! Während sie Schach immer besser lernen, nehmen sie die Herausforderung eines Spiels auf immer höherem Niveau an. Das Schritt-für-Schritt Lernprogramm ermöglicht es ihnen ihren Fortschritt auf dem Weg zur Meisterung des Schachspiels zu überprüfen.

Die Schachregeln

Ihr Kasparov-Schachcomputer kennt alle Schachregeln einschließlich Rochade, en passant und Patt. Wenn Sie der Meinung sind, daß er unzulässige Züge macht, kann es daran liegen, daß Sie mit diesen Regeln nicht ganz vertraut sind. Lesen Sie bitte die beigelegte Broschüre mit den Schachregeln sorgfältig durch oder besorgen Sie sich ein gutes Schachlehrbuch.

2. Der Anfang

Ihr Kasparov Portable Advanced Trainer gebraucht fortgeschrittene Einzel-Chip Mikrocomputer-Technik und gibt Ihnen über 100 Spielstunden mit vier AA/R6/AM3 alkalischen Batterien. Öffnen Sie das Batteriefach und legen Sie die Batterien wie in Fig. 1. gezeigt ein. Stellen Sie die Schachfiguren in die Eröffnungsposition und drücken Sie **GO**. Der Computer ist jetzt bereit gegen Sie zu spielen. Sollte er nicht richtig reagieren - manchmal verursacht statische Entladung ein "Aufhängen" - benutzen Sie eine Nadel oder ein anderes spitzes Objekt zum Aktivieren des ACL Schalters im Boden des Geräts. Das reinigt das Gedächtnis und stellt den Computer wieder ein.

Der schnelle Start

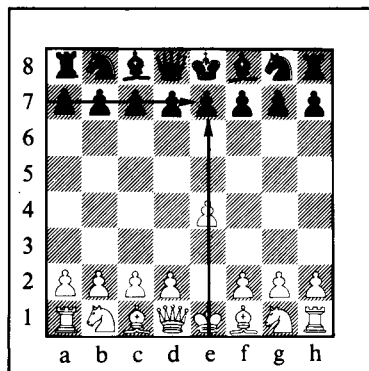
1. **GO** drücken, um den Computer einzuschalten
2. Figuren aufstellen (Weiß unten)
3. **NEW GAME** drücken
4. Züge eingeben (siehe unten)
5. **STOP** drücken, um den Computer auszuschalten

2.1 Ihre Züge

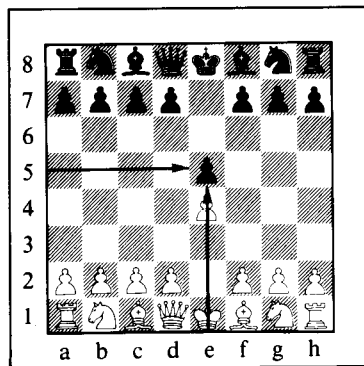
Wenn Sie einen Zug ausführen wollen, drücken Sie zunächst die Figur, mit der Sie ziehen wollen, leicht an. Sie hören einen kurzen Summton (Piepser). Nun stellen Sie die Figur mit leichtem Druck auf das Zielfeld. Sie hören einen zweiten Summton. Der Computer berechnet einen Gegenzug.

2.2 Computerzüge

Wenn der Computer zieht, hören Sie einen kurzen Summton, und zwei Brettlämpchen leuchten auf. Mit diesen Lämpchen weist der Computer auf ein bestimmtes Feld des Schachbretts hin, indem er die senkrechte Linie und die waagerechte Reihe des Feldes anzeigt. Drücken Sie die Figur, die auf diesem Feld steht, leicht an. Nun zeigt Ihnen der Computer, wohin die Figur gezogen werden soll. Setzen Sie sie mit leichtem Druck auf das angezeigte Feld.



Der Computer will mit dem Königsbauern ziehen.
Drücken Sie ihn an.



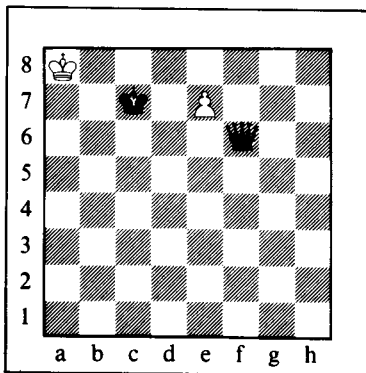
Der Bauer soll auf dieses Feld gezogen werden.
Setzen Sie ihn dorthin und drücken Sie ihn leicht an.

2.3 Sonderzüge

Bei Schlagzügen geben Sie nur den Zug der schlagenden Figur ein.

Bei der Rochade ziehen Sie zuerst mit dem König.
Der Computer wird Sie daran erinnern, den Turm nachzuziehen.

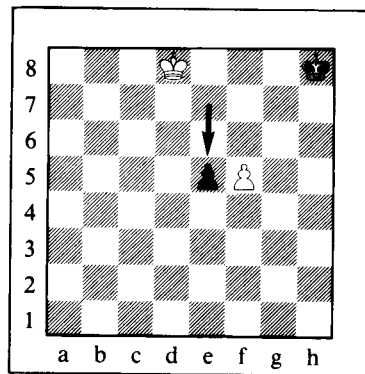
Bei der Bauernumwandlung müssen Sie dem Computer mitteilen, welche Figur Sie nehmen.
Drücken Sie dazu eine Figurentaste (untere Reihe).
Wenn der Computer einen Bauern umwandelt,
müssen Sie die Figurentasten drücken, um festzustellen, welche Figur er genommen hat.



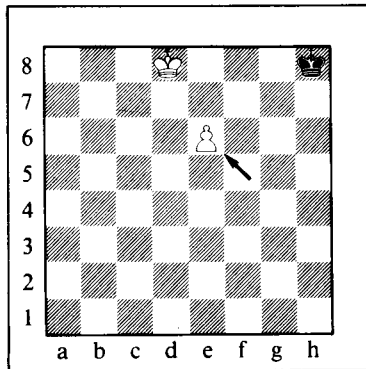
In dieser Stellung wäre es für Weiß fatal, den Bauern in eine Dame zu verwandeln — Schwarz könnte dann sofort auf a6 mattsetzen. Weiß nimmt daher einen Springer, der gleichzeitig König und Dame angreift (das nennt man eine "Springergabel"). Mit dem Computer funktioniert das so: Ziehen Sie den Bauern auf die achte Reihe, ersetzen Sie ihn durch einen Springer und drücken Sie die Springer-Taste.

2.4 "En passant"-Schlagen

Vielen Anfängern ist diese Regel, die erst im 15. Jh. eingeführt wurde, nicht geläufig. Sie lautet: Ein Bauer, der mit einem Doppelschritt von der Grundlinie aus neben einem Bauern des Gegners zu stehen kommt, darf (aber nicht muß) von diesem geschlagen werden. Das geht nur sofort im nächsten Zug. Und der schlagende Bauer geht auf das Feld, über das der andere hinweggezogen ist (mit anderen Worten: Er tut so, als wäre der andere nur einen Schritt weit gezogen).



Hier hat Schwarz gerade seinen Bauern von e7 nach e5 gezogen.



Weiß kann den Bauern en passant schlagen, indem er seinen Bauern von f5 nach e6 zieht. Der Computer wird Sie immer daran erinnern, den geschlagenen Bauern zu entfernen.

2.5 Falsche Zugeingabe

Wenn Sie versuchen sollten, einen unzulässigen Zug einzugeben, wird der Computer mit einem zweifachen Summton (hoch-tief) protestieren. Die Brettlämpchen zeigen Ihnen, wo die falsch gezogene Figur ursprünglich stand. Sie können die Figur auf ein zulässiges Feld ziehen oder aber auf das angezeigte Ausgangsfeld zurücksetzen und eine andere Figur ziehen.

Den Doppelton hören Sie ebenfalls, wenn Sie einen Computerzug fehlerhaft ausführen oder eine falsche Taste drücken.

2.6 Schach, Matt und Remis

Immer wenn der Computer Schach bietet, leuchtet das CHECK-Lämpchen, beim Schachmatt zusätzlich noch das END-Lämpchen. Wenn die Partie remis ist, leuchtet nur das END-Lämpchen.

2.7 Rücknahme von Zügen

Sie können während einer Partie immer Züge zurücknehmen, wenn Sie **TAKE BACK** drücken. Der Computer wird Ihnen zeigen, welche Figuren zuletzt gezogen wurden und wohin sie zurückversetzt werden müssen. Achten Sie darauf, daß die Brettlämpchen grün sind, damit Sie wissen: es werden Züge zurückgespielt.

2.8 Der Seitenwechsel

Wollen Sie während einer Partie die Seiten wechseln, so drücken Sie — anstatt zu ziehen — einfach **PLAY**. Der Computer wird den nächsten Zug für Sie ausführen, und Sie können für die Gegenseite weiterspielen. Sie können die Seiten beliebig oft wechseln. Wenn Sie nach jedem Zug **PLAY** drücken, wird der Computer eine ganze Partie gegen sich selbst spielen.

Eine Partie mit Schwarz

Wenn Sie eine Partie mit den schwarzen Steinen spielen wollen, drücken Sie **NEW GAME**, **COLOR** und **PLAY**. Der Computer wird den ersten Zug für Weiß machen und von oben nach unten ziehen.

2.9 Neue Partie

Wenn Sie eine neue Partie beginnen wollen, drücken Sie einfach **NEW GAME**. Auch eine laufende Partie kann jederzeit mit Hilfe dieser Taste abgebrochen werden.

2.10 Der Langzeit-Speicher

Wenn Sie eine Partie — auch für kurze Zeit — unterbrechen wollen, sollten Sie den Computer immer ausschalten, indem Sie **STOP** drücken. Die zuletzt erreichte Stellung wird gespeichert, zusammen mit allen Einstellungen wie Spielstufe, Zeiten, usw. Wenn Sie den Computer mit **GO** wieder einschalten, ist er sofort bereit, weiterzuspielen. Je nach Ladezustand der Batterien wird die Stellung bis zu 24 Monaten gespeichert.

3. Die Spielstufen

Ihr Kasparov Portable Advanced Trainer hat insgesamt 17 verschiedene Spielstufen, für informelle Partien, Schnellschach, Turnierspiel, Analyse oder Problemschach. Denken Sie daran, daß Computer (ähnlich wie Menschen) umso besser spielen, je mehr Zeit sie zum Nachdenken haben.

Die Spielstufe kann am Anfang oder jederzeit während der Partie verändert werden.

Wie man die Spielstufen einstellt

Wenn Sie **LEVEL** drücken, zeigen die Brettlämpchen, welche Spielstufe eingestellt ist. Drücken Sie sooft **LEVEL**, bis die gewünschte Spielstufe erscheint.

3.1 Anfänger-Stufe

Spielstufe 0 ist eine besondere Anfänger-Stufe: Der Computer spielt fast ohne Bedenkzeit und mit sehr wenig Schachstrategie. Auch blutige Anfänger sollten ihn auf dieser Stufe ab und zu schlagen können. Um Stufe 0 einzustellen, drücken Sie **LEVEL**, bis keine Brettlämpchen leuchten.

3.2 Informelle Partien

Spielstufen 1 bis 8 sind für informelle Partien. Sie werden durch die Lämpchen 1-8 auf der linken Brettseite angezeigt.

Stufe Durchschnittliche Bedenkzeit pro Zug

1	1 Sekunde (leicht)
2	2 Sekunden
3	3 Sekunden
4	5 Sekunden
5	15 Sekunden
6	30 Sekunden
7	60 Sekunden
8	180 Sekunden (stark)

3.3 Turnier-Stufen

Die Spielstufen A bis D (Lämpchen unten links) sind für Turnierpartien und berücksichtigen mehrere Partiephasen:

Stufe Erste Partiephase Zweite Partiephase

A	30 Züge in 30 min	30 Züge in 30 min
B	40 Züge in 2 h	20 Züge in 1 h (Internationale Turniere)
C	40 Züge in 2½ h	16 Züge in 1 h (Großmeister-Turniere)
D	50 Züge in 2½ h	20 Züge in 1 h (Allgemeine Turniere)

Beispiel: In Stufe B wird der Computer die ersten 40 Züge in zwei Stunden spielen (erste Zeitkontrolle) und die nächsten 20 Züge in einer Stunde (zweite Zeitkontrolle). Alle weiteren Züge werden im selben Tempo (20 Züge/Stunde) gespielt. In

Übereinstimmung mit den Turnierregeln wird die jeweils eingesparte Zeit auf die nächste Partiephase übertragen, so daß, wenn der Computer für die erste Phase beispielsweise nur eine Stunde verbraucht hat, er für die zweite Phase zwei Stunden zur Verfügung hat.

3.4 Spezialstufen

Stufe Beschreibung

- E Blitzschach — Der Computer versucht, die gesamte Partie innerhalb von fünf Minuten (gegnerische Bedenkzeit nicht eingerechnet) zu spielen.
- F 10 Sek/Zug — Der Computer verwendet 10 Sekunden für jeden Zug (spielt aber sofort, wenn er den gegnerischen Zug voraussieht).
- G Analyse-Stufe — Der Computer rechnet so lange, bis Sie ihn mit **PLAY** unterbrechen. Er wird auch dann einen Zug ausführen, wenn er ein erzwungenes Matt sieht.
- H Problemstufe — Der Computer sucht nur nach einem erzwungen Matt und spielt nur dann einen Zug, wenn er eins gefunden hat.

3.5 Analyse

Sie können diese Stufe verwenden, um besonders schwierige Stellungen vom Computer sehr genau untersuchen zu lassen, viele Stunden, ja sogar Tage lang. Sie können dabei mit Hilfe der **INFO**-Funktion (s.u.) beobachten, welche Züge er findet und wie seine Einschätzung der Lage ist, siehe Abs. 4.3.

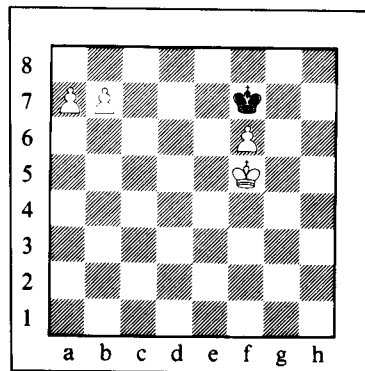
3.6 Problemschach

In der Problemstufe H löst der Computer Mattaufgaben, wie man sie in Zeitschriften und Büchern findet. Vergessen Sie nicht, daß er auf dieser Stufe nur dann einen Zug spielen wird, wenn er ein absolut zwingendes Matt entdeckt. Findet er keine Lösung, spielt er grundsätzlich keinen Zug, auch wenn Sie ihn mit **PLAY** dazu auffordern.

Findet der Computer dagegen eine Lösung zu dem Schachproblem, so wird er den ersten Zug (den "Schlüsselzug") ausführen. Sie können für die Gegenseite weiterspielen, und der Computer wird in der geforderten Anzahl von Zügen mattsetzen. Sie können dabei sogar zurückgehen und verschiedene Verteidigungszüge ausprobieren.

In der Mattsuchstufe zeigen übrigens die Randlämpchen während des Rechengvorgangs die laufende Suchtiefe an. Leuchtet beispielsweise das Lämpchen 3, so sucht der Computer gerade nach einem Matt in drei Zügen. Wenn er dabei einen Zug ausführt, ist die Stellung "Matt in 3".

Ein Schachproblem
von Samuel Loyd (1867)



Weiß setzt in drei Zügen matt

Geben Sie die obige Stellung wie im Abschnitt 4.7 (unten) beschrieben ein. Schalten Sie mit **LEVEL** auf Stufe H. Drücken Sie **PLAY**. Nach wenigen Sekunden zeigt Ihnen der Computer die Lösung: **1 a8 = L** (Unterverwandlung zum Läufer!) Versuchen Sie, mit 1. ... Kf8, 1. ... Ke8 und 1. ... Kg8 die Stellung zu verteidigen. Der Computer wird auf jeden Fall im dritten Zug mattsetzen.

3.7 Sofort-Züge

Sie werden sich vielleicht manchmal wundern, wie schnell der Computer spielt, auch wenn er von der eingestellten Spielstufe her wesentlich länger rechnen müßte. In den Anfangszügen ist der Grund dafür klar: der Computer berechnet keine Züge, sondern spielt sie aus seiner "Eröffnungsbibliothek".

Anders im Mittelspiel, wo alle Züge berechnet werden müssen. Dort haben die "Sofort-Züge" eine andere Erklärung: der Computer nützt die gegnerische Bedenkzeit aus! Während Sie über einen Zug brüten, versucht er, zu erraten, was Sie spielen werden. Für die drei wahrscheinlichsten Züge berechnet er vorsorglich Gegenzüge. Wenn Sie dann einen Zug spielen, den er erwogen hatte, kommt der Gegenzug ohne Verzögerung.

3.8 Unterbrechung des Rechenvorgangs

Wenn der Computer zu lange über einen Zug brütet, können Sie **PLAY** drücken, um den Rechenvorgang zu unterbrechen. Der Computer wird den besten bis dahin gefundenen Zug ausführen. Das ist besonders wichtig auf der Spielstufe G (Analyse), wo der Computer unbegrenzt lange rechnet.

Bitte merken:

PLAY während des Rechenvorgangs = unterbrechen und Zug ausführen.

PLAY wenn Sie am Zug sind = den nächsten Zug berechnen (Seitenwechsel), (siehe Abs. 2.8).

4. Weitere Funktionen

Alles, was Sie bisher erfahren haben, dürfte ausreichen, um Ihnen viele genußreiche Stunden mit Ihrem **Kasparov Portable Advanced Trainer** zu bereiten. Sie können normale Schachpartien spielen, Fehler korrigieren und die Spielstärke verändern. Aber der Computer besitzt eine ganze Reihe von weiteren Fähigkeiten, die Sie sicher sehr schätzen werden.

4.1 Zugeingabe mit NON AUTO

Normalerweise, wenn Sie einen Zug auf dem Sensorbrett ausführen, beginnt der Computer automatisch, einen Gegenzug zu berechnen. Aber es gibt Situationen, in denen Sie einfach nur Züge eingeben wollen. Vielleicht wollen Sie eine besondere Eröffnung ausprobieren oder während einer Partie den Computer zwingen, eine gewünschte Fortsetzung zu spielen.

In solchen Fällen drücken Sie **NON AUTO**. Damit versetzen Sie den Computer in einen besonderen Zustand, in dem er keine Gegenzüge berechnet. Sie können für beide Seiten Züge eingeben, wobei der Computer lediglich darüber wacht, daß alle Züge zulässig sind. Wenn Sie die gewünschte Stellung erreichen, drücken Sie nochmals **NON AUTO**, um zum normalen Spielmodus zurückzukehren.

Während der Zugeingabe im NON AUTO Modus leuchten die Brettlämpchen und das NON AUTO Lämpchen brennt.

Meisterpartien nachspielen

Eine sehr interessante Anwendung der NON AUTO Funktion ist das Studium von Meisterpartien. Sie können die Partien des Weltmeisters nachspielen, oder berühmte Partien die Sie in Schachbüchern finden, oder sogar Ihre eigenen Partien mit Freunden oder dem Computer, in dem NON AUTO Modus. Drücken Sie die **PLAY** Taste, wann immer Sie eine interessante Position erreichen und diese mit dem Computer analysieren wollen. Der Computer wird diese Position analysieren und den nächsten Zug durchführen.

4.2 Der Computer als Schiedsrichter

Im NON AUTO Modus können Sie den Computer bei Partien gegen Freunde als Schiedsrichter und Lehrer einsetzen. Spielen Sie die Partie einfach auf dem Sensorbrett des Computers. Er wird dafür sorgen, daß keine unzulässigen Züge gemacht werden. Und falls einer der beiden Spieler Hilfe braucht, kann er einfach **PLAY** drücken und vom Computer einen Zugvorschlag bekommen.

4.3 Informationen vom Computer

Möchten Sie vielleicht wissen, was in Ihrem elektronischen Gegner vorgeht, wenn er über einen Zug "nachdenkt"? Der Computer gibt Ihnen bereitwillig darüber Auskunft. Er zeigt Ihnen, welchen Zug er gerade erwägt und seine Bewertung der augenblicklichen Lage. Das hilft Ihnen nicht nur, den Computer besser zu verstehen — Sie lernen auch mehr über das Schachspiel.

Drücken Sie einmal **INFO**, während der Computer gerade rechnet. Das INFO-Lämpchen (19) leuchtet auf. Er zeigt Ihnen den besten Zug, den er bisher gefunden hat.

Wenn Sie ein zweites mal **INFO** drücken, zeigen Ihnen die Lämpchen auf der linken Brettseite, wie der Computer die augenblickliche Lage beurteilt. Sie können beobachten, wie sich diese Anzeige verändert, wenn er tiefer rechnet. Die Stellungsbewertung ist folgendermaßen zu verstehen:

Lämpchen Bedeutung

- | | |
|---|---------------------------------|
| 8 | Weiß hat eine Gewinnstellung |
| 7 | Weiß steht klar besser |
| 6 | Weiß steht etwas besser |
| 5 | Die Stellung ist ausgeglichen |
| 4 | Die Stellung ist ausgeglichen |
| 3 | Schwarz steht etwas besser |
| 2 | Schwarz steht klar besser |
| 1 | Schwarz hat eine Gewinnstellung |

Die INFO-Anzeige (besten Zug oder Bewertung) bleibt immer aktiv, auch dann, wenn Sie eine neue Partie beginnen. Nur durch nochmaliges Drücken von **INFO** kann sie vollständig ausgeschaltet werden.

Ein Experiment mit INFO

Drücken Sie **NEW GAME** und **NON AUTO**. Geben Sie die folgenden Züge ein: 1.e2-e4 e7-e5 2.Sg1-f3 d7-d6 3.Lf1-c4 h7-h6 4.Sb1-c3 Lc8-g4. Nun stellen Sie den Computer auf Stufe 8 und drücken Sie, **PLAY**. Drücken Sie **INFO** und beobachten Sie, wie der Computer immer neue Züge ausprobiert, bis er einen wirklich guten findet (5.Sf3xe5!). Zwischendurch sollten Sie auch **INFO** drücken und die Veränderungen in der Bewertung beobachten.

Experimentieren Sie mit der Stellung, um festzustellen, warum die weiße Dame nach 5.Sf3xe5 nicht geschlagen werden darf. Wenn Sie für Schwarz 5...Lg4xd1 eingeben, klärt Sie der Computer sofort auf!

4.4 Ratschläge

Wenn Sie in einer Partie nicht weiterwissen, können Sie sich mit **INFO** vom Computer einen Rat holen (wohlgemerkt, wenn Sie am Zuge sind). Er wird mit den Lämpchen einen Zugvorschlag machen, den Sie annehmen oder ablehnen können.

Der Gebrauch von INFO

Während der Computer rechnet:

Drücken Sie **INFO** = erwogener Zug

Nochmals **INFO** = Bewertung

Nochmals **INFO** = INFO-Anzeige aus

Wenn Sie am Zug sind:

INFO drücken = Zugvorschlag

4.5 Die Stellungskontrolle

Es kann vorkommen, daß Sie während einer Partie unsicher sind, ob die Figuren auf dem Schachbrett richtig stehen. In einem solchen Fall können Sie immer die Stellung mit Hilfe des Computers überprüfen. Dazu drücken Sie eine der Figurentasten. Der Computer wird mit zwei Randlämpchen die Lage dieser Figur auf dem Brett anzeigen. Drücken Sie die Figurentaste nochmals, um weitere Figuren zu finden. Sind keine Figuren der gewählten Art mehr auf dem Schachbrett, hören Sie einen Doppelpolton.

Auf dieselbe Weise können Sie die Lage sämtlicher Figuren kontrollieren. Drücken Sie **COLOR**, um die Farbe zu wechseln. Um die Stellungskontrolle zu beenden, geben Sie einfach den nächsten Zug wie gewohnt ein.

4.6 Eingabe von Stellungen

Wenn Sie eine Stellung eingeben oder verändern wollen, drücken Sie zunächst **SET UP** (das SET UP Lämpchen leuchtet). Wollen Sie eine ganz neue Stellung eingeben, so drücken Sie außerdem **NEW GAME**, um alle Figuren aus dem Computerspeicher zu löschen.

- Wenn Sie aus der Brettstellung eine Figur entfernen wollen, drücken Sie diese an und entfernen Sie sie vom Schachbrett.
- Wenn Sie eine neue Figur aufstellen wollen, wählen Sie mittels **COLOR** die richtige Farbe und mit Hilfe der Figurentasten die gewünschte Figurenart. Setzen Sie nun die Figur mit leichtem Druck auf ein leeres Feld.

Nachdem Sie die Stellung wunschgemäß eingegeben oder verändert haben, stellen Sie mit Hilfe von **COLOR** die Seite ein, die am Zuge ist (**WHITE/BLACK**-Lämpchen beachten) und drücken Sie **SET UP**. Sie können die Partie von der neuen Stellung aus weiterspielen.

Versuchen Sie das folgende Experiment : **NEW GAME** und **SET UP** drücken. Jetzt die schwarze Dame auf ihrem Feld andrücken und vom Brett entfernen. Die **SET UP** Taste nochmals drücken um diesen Modus zu verlassen. Sie können nun eine Partie mit Damenvorteil gegen den Computer spielen (er spielt ohne seine Dame). Versuchen Sie dann auch noch einen zweiten König zu der Stellung hinzufügen. Der Computer wird verweigern, die Partie zu spielen. Weil die Stellung unzulässig ist.

4.7 Eingabe einer Sonderstellung

Wenn Sie eine Sonderstellung eingeben wollen, die nur einige Figuren enthält, ist es besser von vorn anzufangen. Drücken Sie **SET UP** and **NEW GAME**. Das Brett is jetzt leer. Sie können die Stellung wie oben beschrieben eingeben.

Beispiel: Um eine Stellung mit dem weißen König auf E1, den weißen Turm auf A1, den schwarzen König auf B2 und den schwarzen König auf D5 einzugeben, stellen Sie zunächst diese Figuren auf das Schachbrett. Drücken Sie nun **SET UP** und **NEW GAME**, um das Brett zu löschen. Drücken Sie (falls nötig) **COLOR**, um das WHITE-Lämpchen anzuschalten. Nun drücken Sie die Königstaste und dann den weißen König auf seinem Feld. Drücken Sie die Turmtaste und den weißen Turm. Schalten Sie mit **COLOR** auf BLACK. Drücken Sie die

Königstaste und dann den schwarzen König, die Turmtaste und den schwarzen Turm. Zum Schluß drücken Sie **COLOR** (WHITE-Lämpchen = Weiß am Zug) und dann **SET UP** (= Stellungseingabe beendet).

Anmerkung: In der obigen Stellung gestattet der Computer die Rochade. Wenn Sie **PLAY** drücken, rochiert er auf der Damenseite und erobert damit den schwarzen Turm!

5. Die Hilfsstufen (COACH)

Ihr Kasparov Portable Advanced Trainer hat eine Reihe von Lehr- und Hilfsfunktionent, die vor allem für den Anfänger und Hobbyspieler sehr nützlich sein dürften.

5.1 Hilfsstufe G: Normale Partie

Wenn Sie den Computer zum erstenmal in Betrieb nehmen, ist die normale Hilfsstufe "G" eingestellt. Die Partien werden auf normale Weise gespielt.

5.2 Hilfsstufe F: Erste Lehrstufe

Wenn Sie nochmals **COACH** drücken, leuchtet das "F"-Lämpchen auf. Auch das COACH-Lämpchen wird eingeschaltet. Auf Hilfsstufe F warnt Sie der Computer, wenn Sie einen groben Fehler begehen. Das tut er auf folgende Weise:

Nehmen wir an, Sie haben gerade einen Zug eingegeben, der eine Figur einstellt. Der Computer schlägt nicht freudig zu, sondern Sie hören einen Doppelton und der nächste Computerzug wird mit den Brettlämpchen angedeutet. Sie können nun (ohne TAKE BACK!) Ihren letzten Zug zurücknehmen und einen anderen spielen. Oder Sie können natürlich einfach den angezeigten Computerzug ausführen und weiterspielen (soll er beweisen, daß Sie einen Fehler begangen haben!).

5.3 Hilfsstufe E: Zweite Lehrstufe

Wenn Sie ein zweites Mal **COACH** drücken, wird die Hilfsstufe "E" eingestellt. Hierbei warnt der Computer nicht nur vor Fehlern, wie in Hilfsstufe F. Er zeigt darüberhinaus an, wenn eine Ihrer Figuren angegriffen ist — genauer gesagt, wenn sie von einer weniger wertvollen Figur des Gegners bedroht wird. Sie hören einen Warnton und das Feld der angegriffenen Figur wird einige Sekunden lang angeblinkt. Natürlich geschieht das, bevor Sie gezogen haben.

5.4 Hilfsstufe H: Ohne Signaltöne

Auf der Hilfsstufe H spielen Sie ohne Signaltöne. Natürlich müssen Sie dabei besonders sorgfältig auf die Brett- und Kontrollämpchen achten, damit Sie keinen Fehler machen.

5.5 Zusammenfassung aller Hilfsstufen

	COACH	
Hilfsstufe	Lämpchen	Bedeutung
F	Ein	Warnung vor groben Fehlern
E	Ein	Dazu noch bei angeriffenen Figuren
H	Aus	Kein Ton, keine Hilfe
G	Aus	Normaler Ton, keine Hilfe

Wenn Sie die Hilfsstufen wechseln, beobachten Sie die Lämpchen am unteren Brettrand. Die Hilfsstufe bleibt unverändert, auch wenn **NEW GAME** gedrückt wird.

6. Meisterstudien Spiele

Ihr Kasparov Portable Advanced Trainer kennt acht der schönsten und interessantesten Spiele in der Geschichte des Schachs. **Kasparov Fortgeschrittener Trainer** Buch führt sie Schritt für Schritt durch diese Spiele, von ihrer Eingabe in den Computer bis zum Verstehen der Verflechtungen des Spieles.

Jedes einzelne Spiel ist für seinen Lehrwert, aber auch für die Eigenschaft, Freude zu machen, ausgewählt worden, um ihre Fähigkeiten auf praktische und unterhaltliche Weise zu verbessern. Während sie durch die Spiele gehen, fordert sie der Computer auf die best-möglichen Züge in verschiedenen kritischen Positionen zu wählen, worauf er sie nach ihren Antworten evaluiert. Während sie die Feinheiten des Schachspiels lernen, können sie sehen, wie ihre Leistungen mit ihrem Können und ihrer Erfahrung steigen.

Tragbarer Fortgeschrittener Trainer
Fortgeschrittener Kasparov Trainer - Das
Schrittweise Programm zur Meisterung des
Schachspiels

7. Technische Eigenschaften

7.1 Die ACL-Taste

Spannungsspitzen und statische Entladungen können den Computer "aufhängen", so daß er nicht mehr auf Tastendruck reagiert. Drücken Sie in einem solchen Fall STOP oder entfernen Sie für einige Sekunden die Batterien. Schalten Sie den Computer wieder ein, und drücken Sie mit einem spitzen Gegenstand (Nadel, Büroklammer) eine Sekunde lang die **ACL**-Taste auf der Rückseite des Geräts. Damit werden der Speicher und sämtliche Register gelöscht.

7.2 Pflege des Geräts

Ihr Kasparov Schachcomputer ist ein elektronisches Präzisionsgerät, das Sie vor übermäßiger Kälte, Hitze oder Feuchtigkeit schützen sollten. Verwenden Sie zur Pflege des Computers niemals chemische Reinigungsmittel, da diese die Kunststoffteile angreifen können. Schwache Batterien (Anzeigelämpchen werden schwächer, der Computer reagiert unsinnig) sollten rechtzeitig ausgewechselt werden, da sie auslaufen und das Gerät beschädigen können.

7.3 Technische Ausstattung

Prozessor:	6301
Taktfrequenz:	8 MHz
LED-Lämpchen:	8 grün + 16 rot
Funktionstasten:	17
Stromverbrauch:	80 mW
Stromversorgung:	3 x "AA" Zellen (Typ R6/AM3)
Betriebsdauer:	100 Stunden (Alkali-Batterien)
Größe:	172 x 135 x 27 mm
Gewicht:	0.4 kg (ohne Batterien)

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

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 Kasparov Portable Advanced Trainer (Art. No. 145B) in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der Amtsblvfg. 1046/1984 funkenstört ist.

Der deutschen Bundespost wurde die Inverkehrbringung dieses Geräts angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

Saitek Ltd.

7.4 Fehlersuche

FEHLER	MÖGLICHE URSACHE	ABHILFE
1. Der Computer funktioniert nicht, macht unsinnige Züge oder hört auf während einer Partie.	Schwache oder leere Batterien.	Batterien wechseln.
	Batterien falsch eingesetzt.	Siehe Fig. 1
	Statische Entladung, Spannungsspitzen, der Computer hat "sich aufgehängt".	ACL Taste drücken (siehe Abs. 7.1).
	Sie haben STOP nicht gedrückt, bevor Sie den Deckel geschlossen haben.	ACL Taste drücken (siehe Abs. 7.1).
2. Der Computer nimmt einen Zug nicht an oder der Fehler piepst ständig.	Ist es Ihr Zug? (Farblämpchen beachten) Ist Ihr König im Schach? (CHECK-Lämpchen) Wird Ihr nächster Zug Ihren König im Schach bringen? Versuchen Sie unzulässig zu rochieren? (siehe Schachspiel Regeln) Haben Sie bei der Rochade zuerst den Turm gezogen?	Kontrollieren Sie die Stellung und nehmen Sie dann einen Zug mit TAKE BACK zurück um den Fehler genau zu rekonstruieren.
	Der Computer denkt noch (Farblämpchen blinkt).	PLAY drücken um Bedenkzeit zu unterbrechen.
	Der Computer versucht Ihnen einen Zug zu zeigen (vielleicht aus dem letzten Zug).	Auf dem angezeigten Feld drücken, dann Stellung Kontrollieren (Abs. 4.5).

FEHLER	MÖGLICHE URSACHE	ABHILFE
3. Der Computer schummelt oder macht unzulässige Züge.	<p>Es handelt sich um Sonderzüge:</p> <ul style="list-style-type: none"> — En passant — Rochade — Bauernumwandlung bzw. Unterverwandlung. 	<p>Kontrollieren Sie die Schachspiel Regeln. (Lesen Sie das Schachspiel Regeln Büchlein.) Sie können die Stellung kontrollieren oder die letzten Züge mit TAKE BACK zurücknehmen und nochmals ausführen lassen.</p>
	<p>Die Brettstellung stimmt nicht, einige Figuren sind am falschem Platz.</p>	<p>Stellung kontrollieren.</p>
	<p>Batterien sind schwach.</p>	<p>Batterien wechseln.</p>
4. Der Computer nimmt einen Zug nicht an.	<p>NON AUTO Taste ist eingeschaltet. Sie sind in Hilfsmodus F und haben einen Zug gespielt, der nicht in die Eröffnungszüge gehört (siehe Kap. 5).</p>	<p>Drücken Sie NON AUTO Taste um auszuschalten., dann drücken Sie PLAY. Drücken Sie PLAY um weiterzuspielen oder TAKE BACK um einen anderen Zug zu versuchen (siehe Abs. 5.5)</p>
	<p>Sie sind im Analysemodus und haben falsch gezogen (siehe Abs. 6).</p>	<p>Drücken Sie PLAY um weiterzuspielen oder TAKE BACK um einen anderen Zug zu versuchen.</p>

FEHLER	MÖGLICHE URSACHE	ABHILFE
5. Der Computer gibt keine Kontrolltöne.	Hilfsmodus H ist eingeschaltet. (siehe Abs. 5.4)	Drücken Sie COACH einmal, um Hilfsmodus G einzuschalten.
6. Schachbrett Tasten, Felder oder Lämpchen geben falsche Antwort	Spannung defekt. Kontrollieren Sie folgendes: Batterien herausnehmen, dann wieder einstecken. Halten Sie NEW GAME Taste herunter wenn Sie den Computer wiedereinschalten. Sie können jetzt Tasten und Felder probieren. Drücken Sie die ACL Taste hinten am gerät um normales Spiel wieder einzustellen.	Händler fragen wenn weitere Fehler eintreffen.

8. Zusammenfassung aller Funktionen

Der Anfang

Batterien einlegen, Schachfiguren aufbauen, **NEW GAME** drücken. Mit **STOP** Computer ausschalten, mit **GO** wieder einschalten.

Ihre Züge

Figur zuerst auf dem Ausgangsfeld, dann auf dem Zielfeld andrücken.

Computerzüge

Brettlämpchen zeigen Reihe und Linie des Ausgangsfeldes, dann des Zielfeldes.

Sonderzüge

Schlagzüge: nur den Zug der schlagenden Figur eingeben.

Rochade: zuerst Königszug eingeben.

Bauernumwandlung: Bauern auf die letzte Reihe ziehen, dann Figurentaste drücken, um dem Computer mitzuteilen (bzw. von ihm zu erfahren), welche Figur gewählt wird.

Unzulässige Züge

Fehlermeldung (Doppelton: hoch-tief): Figur auf ein zulässiges Feld stellen, oder auf das Ausgangsfeld (andere Figur ziehen).

Partiesignale

CHECK-Lämpchen = König im Schach

END-Lämpchen = remis

CHECK + END Lämpchen = Schachmatt

Rücknahme von Zügen

TAKE BACK drücken. Bis zu acht Züge können zurückgenommen werden.

Seitenwechsel

PLAY drücken, anstatt zu ziehen.

Partie mit Schwarz

NEW GAME. COLOR. PLAY. Der Computer macht den ersten Zug, zieht mit Weiß von oben nach unten.

Neue Partie

NEW GAME drücken.

Partiespeicher

Jederzeit **STOP** drücken, um eine Partie zu unterbrechen. Mit **GO** kann man später (bis 24 Monate Spielunterbrechung) die Partie wieder aufnehmen.

Einstellung der Spielstärke

Stufen 1 — 8 für informelle Partien. A — D Turnierstufen, E = Blitzstufen, F = 10-Sekunden-Schach. G = Analysestufe. H = Problemschach, 0 = Anfängerstufe.

Drücken Sie **LEVEL**, bis die Brettlämpchen die gewünschte Spielstufe anzeigen.

Unterbrechung des Rechengangs

PLAY drücken, während der Computer rechnet.

Non Auto

NON AUTO drücken und dann Züge für beide Seiten eingeben. Der Computer berechnet keine Gegenzüge. **NON AUTO**-Lämpchen leuchtet. Nochmals **NON AUTO** drücken, wenn Sie normal weiterspielen wollen.

INFO

Während der Computer rechnet:

INFO = erwogener Zug

Nochmals **INFO** = Bewertung

Nochmals **INFO** = INFO-Anzeige aus

Wenn Sie am Zug sind:

INFO = Zugvorschlag

Stellungskontrolle

Figurentasten, Farbwechsel mit **COLOR**.

Eingabe von Stellungen

SET UP drücken, dann:

NEW GAME löscht das gesamte Brett.

Figur löschen: andrücken und vom Brett entfernen.

Figur hinzufügen: Farbe und Figurenart wählen (**COLOR** und Figurentasten), Figur auf Brett andrücken.

COLOR für Weiß/Schwarz am Zug.

SET UP — Stellungseingabe beenden.

Hilfstufen

COACH drücken (Brettlämpchen E — H beobachten)

G — normale Partie

F — krasser Fehler, Zug zurücknehmen?

E — Fehlerwarnung + Figur angegriffen

H — ohne Ton

Lehrpartien

Begleitheft konsultieren.

ACL-Taste

Mit Nadel oder Büroklammer betätigen



GARRY KASPAROV
CHAMPION DU MONDE

Pouvez-vous imaginer une meilleure façon de perfectionner votre jeu?

Cher camarade joueur d'échecs,

L'évènement le plus important de notre époque est l'ordinateur. De nos jours, rares sont ceux qui ne connaissent pas au moins un peu les ordinateurs, que ce soit pour leur travail ou leurs loisirs. Cependant, le monde du jeu d'échecs, ou celui du jeu d'échecs électronique, est peut-être nouveau pour vous.

Je suis personnellement associé avec Saitek depuis 1983, et je peux, par expérience, vous parler de leurs produits. Les jeux d'échecs électroniques, autrefois considérés comme une nouveauté, ou un jouet, sont à présent admis dans le monde des échecs, car ils servent non seulement à initier les nouveaux joueurs au plus beau jeu du monde, mais aussi à les encourager à participer à des tournois contre un adversaire humain.

Le Programme d'Instruction Kasparov, qui fait partie de la famille des Jeux d'Echecs Kasparov de Saitek, est consacré au but suivant: vous enseigner les finesses du jeu, et vous encourager à vous joindre à la communauté mondiale des joueurs d'échecs. Des problèmes spécialement sélectionnés, coordonnés au manuel et à l'ordinateur, allient le plaisir de la pratique aux progrès véritables de l'aptitude.

Je vous souhaite plaisir et satisfaction avec le Programme d'Instruction Kasparov - et qui sait, peut-être nous retrouverons-nous un jour face à face devant la table de jeu, grâce à l'entraînement que vous aurez reçu de lui!

Bonne chance!

Garry Kasparov
Champion du monde

Table des Matières

Touches, Lumières et Caractéristiques

1. Introduction

- 1.1 Apprendre à jouer aux échecs d'une manière facile

2. Mise en marche

- 2.1 Comment déplacer vos pièces
- 2.2 Les déplacements de l'ordinateur
- 2.3 Déplacements spéciaux
- 2.4 Prise en passant
- 2.5 Déplacements illégaux
- 2.6 Echec, Mat et Nul
- 2.7 Retour en arrière
- 2.8 Changement de côté
- 2.9 Nouvelle partie
- 2.10 Mémoire

3. Niveaux

- 3.1 Niveau handicap
- 3.2 Niveaux pour parties classiques
- 3.3 Niveaux tournois
- 3.4 Niveaux spéciaux
- 3.5 Analyse
- 3.6 Problèmes d'échecs
- 3.7 Réponses immédiates
- 3.8 Interruption de la réflexion de l'ordinateur

4. Caractéristiques avancées

- 4.1 Non Auto
- 4.2 L'ordinateur: un arbitre
- 4.3 Informations communiquées par l'ordinateur
- 4.4 Conseils donnés par l'ordinateur
- 4.5 Vérification de la position sur l'échiquier
- 4.6 Comment modifier la position sur l'échiquier
- 4.7 Mise en place d'une position spéciale

5. Fonctions pédagogiques

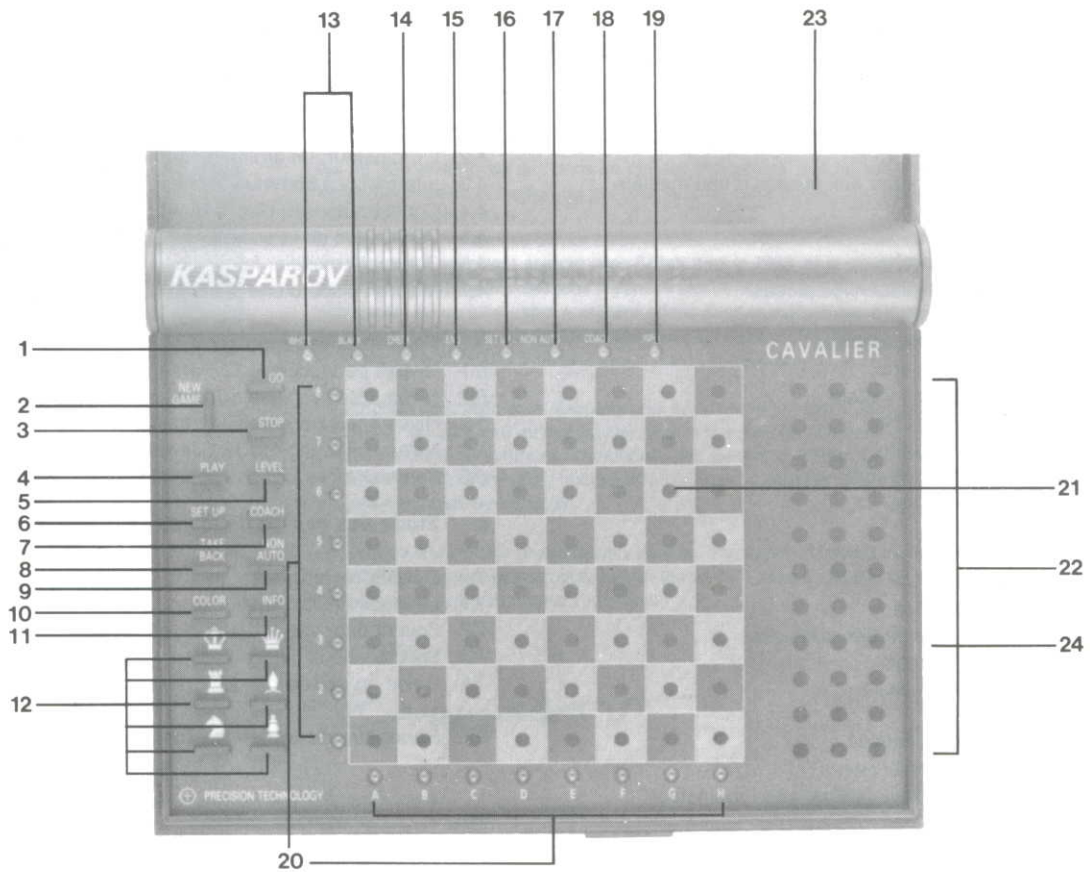
- 5.1 Niveau pédagogique G: Partie normales
- 5.2 Niveau pédagogique F: Demi entraînement
- 5.3 Niveau pédagogique E: Entraînement total
- 5.4 Niveau pédagogique H: Silence
- 5.5 Sommaire des niveaux pédagogiques

6. Etude des parties de maître

7. Détails techniques

- 7.1 La touche ACL
- 7.2 Soins et entretien
- 7.3 Spécifications techniques
- 7.4 Guide en cas de panne

8. Sommaire de toutes les fonctions



Touches, Lumières et Caractéristiques

TOUCHES

- GO (Aller)** Pour mettre en marche l'ordinateur. La partie reprend à partir de la position ou vous l'aviez arrêté en appuyant sur STOP.
- NEW GAME (Nouvelle Partie)** En appuyant sur cette touche, vous reviendrez à la position initiale pour débiter une nouvelle partie.
- STOP** Pour arrêter l'ordinateur, la dernière position sera gardée en mémoire.
- PLAY (Jouer)** Si vous appuyez sur cette touche, à votre tour de jouer, l'ordinateur jouera le déplacement à votre place, appuyez sur cette touche durant la réflexion de l'ordinateur il interrompra sa recherche.
- LEVEL (Niveau)** Pour sélectionner un niveau de jeu.
- SET UP (Mise en place)** Pour activer la fonction SET UP (pour modifier ou entrer des positions).
- COACH (Professeur)** Pour mettre en place un niveau pédagogique (E,F,G, ou H).
- TAKE BACK (Retour en arrière)** Pour revenir en arrière sur le dernier déplacement. Il est possible de revenir en arrière un maximum de huit déplacements.
- NON AUTO** Pour rentrer une séquence de déplacements.
- COLOR** Pour choisir la couleur d'une pièce étant vérifiée ou mise place.
- INFO** Pour obtenir des informations de l'ordinateur.

12. **Pièces** Pour choisir les pièces promues, vérifier la position sur l'échiquier et mettre en place de nouvelles positions.

LUMIERES

13. **WHITE/BLACK (Blanc/Noir)** Indique le côté devant jouer. Quand l'ordinateur réfléchit, la lumière correspondant à sa couleur clignote.
14. **CHECK (Echec)** Le roi est en échec.
15. **END (Fin)** Fin de la partie.
16. **SET UP (Mise en place)** Une position est en train d'être modifiée ou mise en place.
17. **NON AUTO** L'ordinateur s'agit comme un arbitre doublé d'un conseiller.
18. **COACH (Professeur)** Un niveau pédagogique est en cours de sélection.
19. **INFO** Un conseil est donné.

20. **Lumières du Plateau** L'ordinateur utilise ces lumières pour indiquer les déplacements, les retours en arrière, ou pour le déplacement qu'il envisage. Elles sont aussi utilisées pour vérifier la position sur l'échiquier et pour afficher le niveau choisi.

Caractéristiques

21. Echiquier sensitif. Sous chaque case se trouve un élément sensitif qui enregistre le déplacement de la pièce.
22. Compartiment pour le rangement des pièces.
23. Compartiment piles situé en bas de l'appareil.
24. Touche ACL située en bas de l'ordinateur.

1. Introduction

Votre KASPAROV Portable Advanced Trainer est à la fois un partenaire formidable doublé d'un professeur. Son programme puissant est spécialement complété par notre guide Kasparov Advanced Trainer - Pas à Pas à la maîtrise des Echecs pour une formation assistée par ordinateur portable. Les parties de Maître et les positions remarquables que vous trouverez dans l'ordinateur et le livre ont été soigneusement choisies pour vous permettre une étude interactive, que vous soyez débutant, ou simplement pour améliorer votre jeu.

Outre les parties et positions en mémoire, le Kasparov Portable Advanced Trainer est programmé pour vous assister même lorsque vous n'utilisez pas les études. En parties normales, l'ordinateur surveille vos coups et contrôle que les règles d'échecs soient suivies. L'ordinateur vous aide aux ouvertures et suggère des coups. Il vous alerte quand vos pièces sont menacées et quand vous êtes sur le point de commettre une erreur. A tout moment, il vous montrera le coup qu'il considère être le meilleur et donnera son évaluation de la position.

1.1 Apprendre à jouer aux échecs d'une manière facile

Avec votre Kasparov Portable Advanced Trainer vous pouvez apprendre à jouer aux échecs et vous entraîner de façon agréable. Le livre et les parties vous encouragent à améliorer votre niveau avec plaisir! A mesure que votre niveau s'élève, affrontez l'ordinateur. Une formation graduelle vous permet d'observer vos progrès et maîtriser ce jeu.

Les Règles des échecs

Votre ordinateur d'échecs Kasparov connaît toutes les règles de ce jeu, y compris le roque, la prise en passant et le pat. Il peut parfois vous paraître jouer d'une façon irrégulière alors qu'en fait, il applique les Règles échiquiennes. Nous avons joint à ce manuel une copie des Règles des Echecs destinée aux personnes qui connaissent mal ce jeu. Si vous souhaitez obtenir des informations complémentaires, vous trouverez très certainement chez votre libraire habituel, de nombreux livres traitant de ce sujet.

2. Mise en marche

Votre KASPAROV Portable Advanced Trainer possède les dernières innovations techniques en terme d'ordinateur mono microprocesseur et vous procure 100 heures de jeu avec trois piles alcalines type AA/R6/AM3. Ouvrez le compartiment piles et insérez les piles comme décrit Fig. 1.

Placez les pièces sur le plateau en position de départ et appuyez sur **GO**. A présent, l'ordinateur est prêt à jouer contre vous. S'il ne réagit pas correctement (une décharge électrostatique peut parfois le bloquer), appuyez quelques secondes à l'aide d'une aiguille ou de tout autre objet pointu sur la touche **ACL** située en bas de l'appareil. Ceci vide sa mémoire et remet l'ordinateur à zéro.

Mise en route rapide

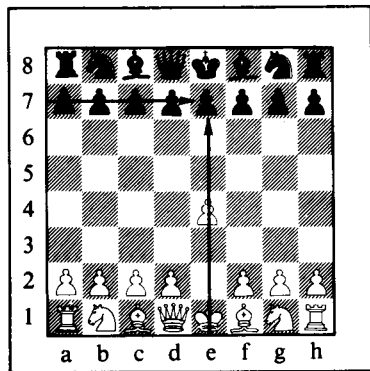
1. Appuyez sur **GO** pour mettre en marche l'ordinateur.
2. Placez les pièces (les pièces blanches doivent être les plus proches de vous).
3. Appuyez sur **NEW GAME**.
4. Entrez les déplacements comme décrit ci-dessous.
5. Appuyez sur **STOP** pour arrêter l'ordinateur.

2.1 Comment déplacer vos pièces

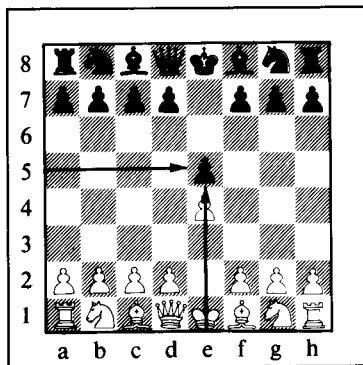
Pour effectuer un déplacement, appuyez sur la case où se trouve la pièce que vous souhaitez déplacer, vous entendrez un bref bip. Placez la pièce sur sa case d'arrivée en appuyant sur celle-ci. Vous entendrez un second bip et l'ordinateur commencera à chercher sa réponse.

2.2 Les déplacements de l'ordinateur

Quand l'ordinateur veut signaler son déplacement, il émet un bip et allume deux lumières situées sur le côté de l'échiquier. Ces lumières indiquent la rangée horizontale et la colonne verticale où se trouve la pièce qu'il souhaite déplacer. Appuyez sur la case où se trouve cette pièce. L'ordinateur vous indique à présent sa case d'arrivée. Pour achever le déplacement, déplacez la pièce en appuyant sur la case d'arrivée de celle-ci.



L'ordinateur veut déplacer le pion du Roi. Appuyez sur la case où il se trouve.



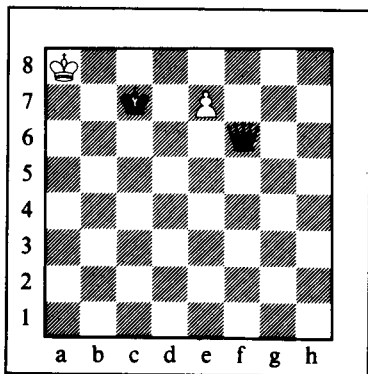
Il souhaite le déplacer vers cette case. Placez-le sur cette case et appuyez sur cette dernière.

2.3 Déplacements spéciaux

Pour réaliser une prise, faites uniquement le déplacement de la pièce qui capture.

Pour roquer, faites toujours en premier le déplacement du Roi. L'ordinateur vous rappellera de déplacer votre Tour.

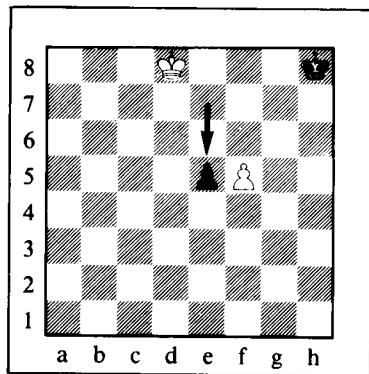
Pour réaliser la promotion d'un pion, vous devrez indiquer à l'ordinateur le type de pièce que vous avez choisi. Pour ce faire, appuyez sur la touche valeur correspondante (située sur la rangée inférieure). Quand l'ordinateur effectue une promotion, vous devez appuyer sur les touches valeurs pour trouver le type de pièce choisi par ce dernier.



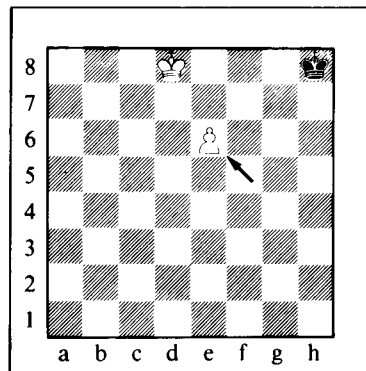
Dans la position ci-dessus, il serait fatal de promouvoir le pion en Dame. Les Noirs peuvent immédiatement faire mat en a6! Les Blancs devront promouvoir leur pion en Cavalier, prenant en fourchette le Roi et la Dame noirs. Vous devez procéder de la façon suivante: appuyez sur la case ou se trouve le pion, déplacez le jusqu'à la huitième rangée, appuyez sur sa case d'arrivée puis remplacez-le par un Cavalier de même couleur. Appuyez sur la touche Cavalier (rangée inférieure) pour indiquer à l'ordinateur la valeur de la pièce choisie.

2.4 Prise en passant

De nombreux débutants connaissent mal cette règle ajoutée au quinzième siècle. Une prise en passant s'effectue quand un pion se trouve sur la cinquième rangée. Si un pion ennemi croise une case attaquée par ce pion (du fait d'un mouvement de deux cases lors de son premier déplacement), alors ce pion pourra agir comme si le pion ennemi ne s'était déplacé que d'une case et le capturer **en passant**. Ceci ne peut être fait que lors du coup suivant.



Dans la position précédente, les Noirs ont essayé d'éviter la capture de leur pion en l'avancant de deux cases (de e7 à e5).



Si les Blancs déplacent leur pion de f5 en e6, ils peuvent prendre le pion ennemi en passant. L'ordinateur vous rappellera toujours d'enlever le pion capturé de l'échiquier.

2.5 Déplacements illégaux

Si vous faites un déplacement qui ne conforme pas aux règles échiquiennes, il sera refusé par l'ordinateur. Vous entendrez un double bip (aigu-grave) et les lumières du plateau resteront allumées, vous indiquant la case de départ du pion déplacé. Vous pouvez le remettre sur sa case de départ et déplacer une autre pièce ou la placer sur une case légale. Si vous n'exécutez pas correctement le déplacement de l'ordinateur ou si vous appuyez sur une mauvaise touche fonction, vous entendrez aussi un bip "erreur"

2.6 Echec, Mat et Nul

Si l'ordinateur met votre Roi en échec, la lumière CHECK s'allumera. Si une partie s'achève par un Echec et Mat, la lumière END s'allumera également. De la même façon elle s'allumera pour un Nul.

2.7 Retour en arrière

Pour revenir en arrière, à votre tour de jouer, appuyez sur la touche **TAKE BACK**. L'ordinateur vous aidera à revenir en arrière en vous indiquant les pièces qui ont été déplacées ainsi que leurs cases de départ respectives. Vous pouvez revenir en arrière sur 8 déplacements (4 déplacements pour chaque camp).

2.8 Changement de côté

Vous pouvez à tout moment de la partie changer de côté avec l'ordinateur. Pour ce faire, au lieu de jouer, appuyez sur **PLAY**. L'ordinateur effectuera le déplacement à votre place et vous pourrez continuer la partie en jouant pour le camp adverse. Vous pouvez changer de camp aussi souvent que vous le souhaitez. Si vous pressez **PLAY** après chaque déplacement, l'ordinateur jouera toute la partie contre lui-même.

Une partie avec les Noirs

Si vous souhaitez faire une partie avec les Noirs, placez les pions noirs sur la partie inférieure de l'échiquier. Puis, appuyez sur **NEW GAME, COLOR et PLAY**. L'ordinateur fera le premier déplacement des Blancs, en jouant à partir de la partie supérieure de l'échiquier.

2.9 Nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur **NEW GAME** et mettez les pièces dans leurs positions de départ.

2.10 Mémoire

Vous pouvez interrompre une partie à tous moments (même durant la réflexion de l'ordinateur) en appuyant sur **STOP**. La partie sera arrêtée à ce stade et les lumières éteintes pour réduire au minimum la consommation des piles. L'ordinateur gardera cette dernière position en mémoire un maximum de 24 mois et recommencera à jouer à partir de celle-ci quand vous appuyerez sur **GO**. Le niveau ainsi que tous les autres paramètres mis en mémoire resteront immuable.

3. Niveaux

Votre ordinateur d'échecs Kasparov possède 17 différents niveaux de jeu. Ils se composent de niveaux classiques, tournois, échecs rapides, analyses et résolution de problèmes. Marquez bien que comme un joueur humain, l'ordinateur devient plus fort quand on lui accorde plus de temps de jeu.

Vous pouvez changer de niveau en début de partie ou à tout autre moment.

Comment changer de niveau

Si vous appuyez sur la touche **LEVEL**, les lumières situées sur les côtés de l'échiquier vous indiqueront le niveau actuellement mémorisé. Maintenez la pression sur **LEVEL** jusqu'à ce que le niveau choisi soit affiché.

3.1 Niveau handicap

A ce niveau (niveau 0 ou spécial handicap) l'ordinateur jouera pratiquement de façon instantané et n'aura donc pas une stratégie ou une tactique développée. Sur ce niveau, même les joueurs débutants devraient être en mesure de battre l'ordinateur.

Pour programmer le niveau handicap, appuyez sur **LEVEL** jusqu'à ce qu'aucune lumière ne soit allumée.

3.2 Niveaux pour parties classiques

Les niveaux de 1 à 8 ont été programmés pour les parties classiques. Les lumières situées sur la gauche de l'échiquier correspondent à chacun de ces niveaux.

Niveau Temps de réponse moyen par coup

1	1 seconde
2	2 secondes
3	3 secondes (niveau programmé à la mise en route)
4	5 secondes
5	15 secondes
6	30 secondes
7	60 secondes
8	180 secondes

3.3 Niveaux tournois

Les 4 niveaux suivants sont destinés aux tournois. Les lumières A à D situées sur la partie inférieure de l'échiquier correspondent à chacun des niveaux décrits ci-dessous.

Niveau	Cadence initiale	Cadence secondaire
A	30 coups en 30 minutes	puis 30 coups en 30 minutes
B	40 coups en 2 heures	puis 20 coups par heure (Tournois internationaux)
C	40 coups en 2½ heures	puis 16 coups par heure (Tournois Grands Maîtres)
D	50 coups en 2½ heures	puis 20 coups par heure (Standard Fédération USA)

Prenons comme exemple le niveau B: l'ordinateur jouera les 40 premiers déplacements en 2 heures (1er contrôle de temps) puis il jouera les 20 déplacements suivants en une heure (second contrôle de temps). Tous les déplacements suivants seront joués au rythme de 20 coups par heure. En accord avec les règles de tournois, le temps non utilisé lors du premier contrôle de temps est reporté sur la deuxième période de temps. Si, par exemple, l'ordinateur a joué ses 40 premiers déplacements en 1 heure, il aura un total de 2 heures pour jouer les 20 coups suivants. Le temps non utilisé à chaque contrôle est cumulé jusqu'à la fin de la partie.

3.4 Niveaux spéciaux

Niveau Description

E	Echecs rapides. L'ordinateur va essayer de jouer la partie complète en 5 minutes (total du temps utilisé par l'ordinateur sans tenir compte de celui utilisé par son adversaire).
F	10 secondes par déplacement. L'ordinateur jouera tous ses déplacements en 10 secondes. Si il a bien anticipé la réponse de son adversaire, il pourra utiliser moins de temps.

G Niveau infini. L'ordinateur poursuivra sa réflexion jusqu'à ce que vous l'interrompiez en appuyant sur **PLAY**. Il jouera si il n'a pas d'autres solutions ou si il voit un Mat forcé.

H Niveau résolution de problèmes. L'ordinateur cherchera un Mat forcé et ne jouera que si il en trouve un.

3.5 Analyse

Le "niveau infini" est surtout utilisé pour comprendre et analyser des positions complexes. L'ordinateur analysera la position durant des heures voire plusieurs jours. Vous pourrez le voir trouver de meilleurs déplacements en utilisant la fonction INFO décrite ci-dessous (voir section 4.3).

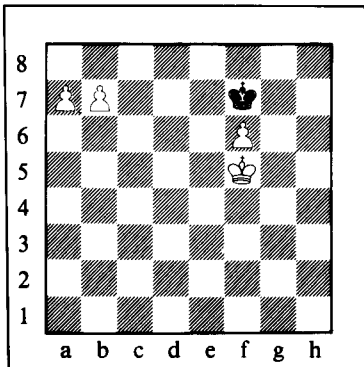
3.6 Problèmes d'échecs

Le niveau problèmes est utilisé pour résoudre les problèmes de Mat (Les Blancs jouent et font Mat en x coups) que vous pourrez souvent voir dans les journaux. Sachez que l'ordinateur ne jouera que si il voit un Mat forcé. Surveillez durant la réflexion de l'ordinateur les lumières situées sur la gauche de l'échiquier. Elles vous indiquent la profondeur de sa recherche, à savoir le nombre de déplacements analysés par l'ordinateur. Si la lumière 3 est allumée quand il joue son coup, cela signifie qu'il a trouvé un Mat en 3. Vous pouvez défendre la position du camp adverse en entrant vos

déplacements comme à l'accoutumée pour voir la totalité de la séquence. Vous pouvez même revenir en arrière pour essayer différentes défenses.

Problème d'échecs par

Samuel Loyd (1867)



Les Blancs jouent et font Mat en 3 coups

Entrez cette position comme décrit dans le paragraphe 4.7 et positionnez l'ordinateur sur le niveau H. Appuyez sur **PLAY**. Au bout de quelques secondes, l'ordinateur vous montrera la solution: **1 a8 = F** (sous promotion fou!). Essayez les défenses 1. ... Rf8, 1. ... Re8 et 1. ... Rg8 pour voir comment les Blancs font mat à leur troisième déplacement.

3.7 Réponses immédiates

Tous les temps donnés pour les différents niveaux sont des temps moyens calculés sur un grand nombre de coups. En fonction du stade de la partie et de la complexité de la position, l'ordinateur pourra prendre beaucoup plus (ou beaucoup moins) de temps par déplacement.

Si vous venez juste de faire un déplacement et si la lumière BLACK située à la droite du plateau clignote (ou la lumière WHITE si l'ordinateur joue avec les Blancs), cela signifie que celui-ci est en train de réfléchir. Néanmoins, en début de partie, la réponse sera instantanée à tous les niveaux car l'ordinateur joue des déplacements qui seront mémorisés dans sa bibliothèque d'ouvertures. Il connaît un grand nombre d'ouvertures que les Grands Maîtres ont découvert au fil des siècles.

Cependant, même au milieu d'une partie, vous serez parfois surpris de voir la rapidité avec laquelle l'ordinateur vous répond. L'explication est la suivante: pendant que vous êtes en train de réfléchir sur un déplacement, l'ordinateur essaie d'anticiper votre réponse possible. Si vous jouez l'un des coups envisagés par l'ordinateur, il n'a pas besoin de réfléchir plus longtemps. Il joue immédiatement le déplacement qu'il avait trouvé.

3.8 Interruption de la réflexion de l'ordinateur

Si l'ordinateur réfléchit trop longtemps sur un déplacement, vous pouvez l'interrompre en appuyant sur la touche **PLAY**. Ceci aura pour effet de lui faire jouer le meilleur coup qu'il aura trouvé à ce stade. Cette fonction est particulièrement utile sur le niveau G (analyse). En effet à ce niveau, l'ordinateur réfléchit jusqu'à ce que vous l'interrompiez en appuyant sur **PLAY** sauf si il n'a qu'un seul coup à jouer ou si il a trouvé un mat forcé.

Veillez garder en mémoire

Appuyez sur **PLAY** durant la réflexion de l'ordinateur pour le forcer à jouer.

Appuyez sur **PLAY** à votre tour de jouer, si vous souhaitez changer de côté (voir, section 2.8).

4. Caractéristiques avancées

Tous les choses qu'on a vu jusqu'à présent sont suffisantes pour vous procurer de nombreuses heures de plaisir avec votre ordinateur d'échecs Kasparov Portable Advanced Trainer. Vous pouvez jouer des parties contre lui, corriger vos erreurs et ajuster son niveau à vos besoins. Mais il peut faire bien d'autres choses qui vous apporteront un plaisir supplémentaire. Ce chapitre vous présente ces possibilités.

4.1 Non Auto

En temps normal, lorsque vous avez joué un déplacement sur l'échiquier sensitif, l'ordinateur commence à préparer sa réponse. Mais il peut se produire des situations où vous souhaitez entrer un certain nombre de coups. Par exemple, vous pouvez avoir envie d'essayer de jouer contre l'ordinateur une ouverture spéciale (une de celles qu'il ne joue pas volontiers). Ou il se peut que vous souhaitiez lui faire jouer une certaine séquence afin de comprendre une position complexe.

Pour ce faire, il vous suffit d'appuyer sur la touche **NON AUTO**. L'ordinateur ne vous donnera pas de réponse, il se contentera d'enregistrer les déplacements que vous effectuez sur l'ordinateur en vérifiant qu'ils sont légaux. Pour revenir à un mode de jeu classique, appuyez une seconde fois sur **NON AUTO**.

Note: La lumière NON AUTO s'allume quand la fonction NON AUTO est mise en marche. Le fait d'appuyer sur **NEW GAME** annule toujours cette fonction.

Jouer des parties de Maître

Avec la fonction NON AUTO, l'étude de parties de Maîtres deviendra très intéressante, vous pourrez aussi jouer des parties du Championnat du Monde ou des parties célèbres que vous trouverez dans les livres consacrés aux échecs ou même vos propres parties jouées contre des amis ou l'ordinateur. Si vous atteignez une position intéressante et si vous souhaitez la faire analyser par l'ordinateur, appuyez sur **PLAY**. L'ordinateur réfléchira et exécutera le déplacement suivant.

4.2 L'ordinateur : un arbitre

La fonction NON AUTO possède une autre caractéristique importante. Quand vous faites une partie contre un ami, appuyez sur **NON AUTO** et jouez à l'aide de l'échiquier sensitif. L'ordinateur agira comme un arbitre doublé d'un conseiller. Il protestera si l'un des joueurs fait un coup illégal et si l'un des joueurs a besoin d'aide, il pourra appuyer sur **PLAY** afin que l'ordinateur lui conseille un déplacement.

4.3 Informations communiquées par l'ordinateur

Aimeriez-vous savoir ce que fait votre partenaire électronique pendant qu'il cherche sa réponse? Votre ordinateur d'échecs Kasparov sera ravi de vous communiquer de nombreuses informations sur sa façon de réfléchir. Il vous montrera le déplacement qu'il envisage actuellement et son évaluation de la position à ce stade de la partie. Cette possibilité n'a pas qu'un intérêt passager, elle peut vous permettre d'accroître vos connaissances échiquéennes.

Appuyez sur **INFO** durant la réflexion de l'ordinateur. Il vous montrera le meilleur déplacement qu'il a trouvé jusqu'à présent. Marquez que la lumière INFO sera allumée.

Si vous appuyez une seconde fois sur **INFO** (durant la réflexion de l'appareil), les lumières situées sur la gauche de l'échiquier vous indiqueront son évaluation de la position. Cette évaluation est graduée de 1 à 8. Voici comment vous pouvez l'interpréter:

Lumière Signification

8	Les Blancs ont une position gagnante
7	Les Blancs ont une position nettement meilleure
6	Les Blancs ont un avantage
5	La position est équilibrée
4	La position est équilibrée
3	Les Noirs ont un avantage
2	Les Noirs ont une position nettement meilleure
1	Les Noirs ont une position gagnante

Vous pourrez constater l'évolution de l'évaluation au fur et à mesure ou l'ordinateur analyse plus profondément la position.

Notez que les informations vous sont communiquées durant toute la partie et que cette fonction reste opérationnelle si vous recommencez une nouvelle partie. Vous pouvez l'arrêter en appuyant une troisième fois sur **INFO**.

Expérience avec la fonction INFO

Appuyez sur **NEW GAME** et **NON AUTO** puis entrez les déplacements suivants: 1. e2-e4 e7-e5 2. Cg1-f3 d7-d6 3. Ff1-c4 h7-h6 4. Cb1-c3 Fc8-g4. A présent mettez l'ordinateur sur le niveau 8 et appuyez sur **NON AUTO, PLAY**. Pressez **INFO**, vous verrez les différentes possibilités envisagées par l'ordinateur jusqu'à ce qu'il trouve un coup vraiment bon (5. Cf3xe5!). Nous vous recommandons d'appuyer à nouveau sur **INFO** pour voir l'évolution de son évaluation.

Etudiez cette position afin de trouver la raison pour laquelle la Dame blanche ne sera sans doute pas capturée après 5. Cf3xe5. Si vous jouez 5. ... Fg4xd1 pour les Noirs, l'ordinateur montrera immédiatement la raison!

4.4 Conseils donnés par l'ordinateur

Durant une partie, il se peut que vous atteignez une position où vous ne trouvez pas de bon déplacements à effectuer. Dans ce cas, pressez **INFO**. L'ordinateur vous suggérera un déplacement en utilisant les lumières afin de vous signaler qu'il s'agit uniquement d'un conseil. Vous pouvez accepter cette recommandation ou faire un autre déplacement.

Utilisation de la fonction INFO

Durant la réflexion de l'ordinateur:

Appuyez sur **INFO** pour voir le meilleur coup à ce stade

Appuyez à nouveau sur **INFO** pour voir l'évaluation

Appuyez une troisième fois sur **INFO** pour arrêter cette fonction

A votre tour de jouer:

Appuyez sur **INFO** pour obtenir un conseil de l'ordinateur

4.5 Vérification de la position sur l'échiquier

Si vous renversez des pièces sur l'échiquier ou si pour tout autre raison, vous n'êtes pas certain que la position des pièces sur l'échiquier soit correcte, vous pouvez demander à l'ordinateur de vous indiquer l'emplacement exacte de chaque pièce.

Le procédé est très simple. Appuyez sur une des touches "valeur". L'ordinateur utilisera les lumières de l'échiquier pour vous montrer l'emplacement de la pièce sur l'échiquier. Pressez une deuxième fois cette touche "valeur" pour trouver à nouveau la localisation d'une pièce identique. Si il n'y a plus de pièce de cette valeur sur l'échiquier, vous entendrez un bip erreur. Vous pouvez vérifier la position d'autres types de pièces en appuyant sur la touche valeur appropriée. Vous pouvez effectuer cette vérification dans n'importe quel ordre. Pour changer de couleur, appuyez sur **COLOR**. Regardez attentivement les lumières WHITE/BLACK pour être sur de la couleur de la pièce vérifiée.

4.6 Comment modifier la position sur l'échiquier

C'est aussi très facile. Appuyez tout d'abord sur **SET UP** pour mettre en route la fonction set up (la lumière set up s'allumera). Vous pouvez désormais ajouter ou enlever des pièces à volonté:

- Pour enlever une pièce, appuyez sur la case où elle se trouve et enlevez-la de l'échiquier.
- Pour ajouter une nouvelle pièce, choisissez tout d'abord la couleur (en appuyant sur **COLOR** si cela s'avère nécessaire). Puis appuyez sur la touche valeur correspondante et sur la case vide où vous souhaitez placer la pièce.

Vérifiez que les lumières WHITE/BLACK indiquent correctement le côté devant jouer en premier avant de revenir au mode de jeu normal en appuyant sur **SET UP** à nouveau.

Essayez l'expérience suivante: Appuyez sur **NEW GAME** et **SET UP**. Appuyez sur la case où se trouve la Dame noire et enlevez-la de l'échiquier. Appuyez sur **SET UP** à nouveau pour arrêter cette fonction. Vous pourrez jouer une partie contre l'ordinateur sans sa Dame. Essayez d'ajouter à cette position un second Roi noir. L'ordinateur refusera de jouer cette partie car la position est illégale.

4.7 Mise en place d'une position spéciale

Pour mettre en place une position spéciale qui ne comporte que peu de pièces, il est préférable de démarrer à zéro. Appuyez sur **SET UP** et **NEW GAME** pour effacer toutes les pièces de la mémoire de l'échiquier. Vous pouvez à présent entrer la position comme décrit ci-dessous.

Exemple: Pour mettre en place une position avec le Roi blanc en e1, la Tour blanche en a1, le Roi noir en d5 et la Tour noire en b2, placez tout d'abord les pièces sur l'échiquier. Puis enfoncez **SET UP** et **NEW GAME** pour ôter toutes les pièces de la mémoire de l'échiquier. Appuyez sur **COLOR** (si nécessaire) pour allumer la lumière **WHITE**. Pressez la touche valeur Roi, puis appuyez sur la case où se trouve le Roi blanc. Appuyez sur la touche valeur Tour, puis sur la case où se trouve la Tour blanche. Maintenant, appuyez sur la touche **COLOR** pour allumer la lumière **BLACK**. Pressez la touche valeur Roi puis sur la case où se trouve le Roi noir. Appuyez sur la touche valeur Tour puis, sur la case où se trouve la Tour noire. Enfin, pressez **COLOR** (la lumière blanche allumée signifie que les Blancs vont faire le premier déplacement) et sur **SET UP** pour revenir au mode de jeu normal.

Note: Dans la position ci-dessus, l'ordinateur autorisera le Roque. Si vous appuyez sur **PLAY**, il roquera et capturera la Tour noire au déplacement suivant.

5. Fonctions pédagogiques

Votre Kasparov Portable Advanced Trainer possède plusieurs fonctions pédagogiques uniques qui encouragent le joueur débutant à améliorer sa façon de jouer et sa compréhension du jeu. Il vous préviendra quand une de vos pièces est menacée, quand vous avez commis une erreur et il vous fera découvrir certaines des plus belles parties de l'histoire des échecs, au cours desquelles il vous questionnera sur les déplacements clés et vous attribuera un classement selon vos résultats.

5.1 Niveau pédagogique G: Partie normales

Quand vous mettez l'ordinateur en marche pour la première fois le niveau pédagogique G est automatiquement mis en place. Vous pouvez vérifier en appuyant sur **COACH**, la lumière G, située sur la partie inférieure de l'échiquier s'allumera. Les parties sont jouées d'une façon classique.

5.2 Niveau pédagogique F: Demi entraînement

Si vous pressez **COACH** à nouveau, la lumière F sur la partie inférieure du plateau clignotera et la lumière **COACH** sera allumée. Sur ce niveau, l'ordinateur vous préviendra, si il estime que vous avez commis une erreur, de la façon suivante:

Imaginons que vous effectuez un déplacement qui vous fait perdre une pièce. L'ordinateur ne vous donnera pas sa réponse d'une manière classique (en capturant avidement votre pièce). Il émettra un double bip d'alerte et fera clignoter sa réponse avec les lumières du plateau. Si vous reconnaissez votre erreur, vous pouvez revenir en arrière (sans appuyer sur TAKE BACK!) et essayer un autre déplacement. Sinon, vous pouvez effectuer le déplacement de l'ordinateur et lui mettre en question.

5.3 Niveau pédagogique E: Entraînement total

Si vous pressez **COACH** à nouveau, la lumière F sur la partie une troisième fois sur COACH (la lumière E clignotera). Non seulement l'ordinateur attirera votre attention sur les erreurs que vous avez commises, mais aussi il vous préviendra si vous courrez le risque de perdre une pièce. De façon plus spécifique, quand une de vos pièces est attaquée par une pièce de moindre valeur, l'ordinateur émettra un double bip d'alerte et fera clignoter la case où se trouve la pièce menacée durant 10 secondes. Bien évidemment, il s'agit ainsi avant que vous ne fassiez votre déplacement.

5.4 Niveau pédagogique H: Silence

Si vous appuyez à nouveau sur **COACH**, la lumière H clignotera et la lumière COACH s'éteindra. Dans le mode silence, l'ordinateur n'émettra ni bips ni bips d'alerte. Quand vous jouez sans le son, surveillez avec attention les indicateurs lumineux et appuyez sur les touches et les cases avec soin.

Pour revenir au niveau pédagogique classique G, appuyez une dernière fois sur **COACH**.

5.5 Sommaire des niveaux pédagogiques

Niveau	Lumière	Effêt
F : Demi entraînement	Allumée	Alerte erreur
E : Entraînement total	Allumée	Alerte erreur et pièce attaquée
H : Silence	Eteinte	Ni son ni entraînement
G : Normal	Eteinte	Sons mais pas d'entraînement

Quand vous changez de niveaux pédagogiques, regardez avec attention les lumières situées sur le bas du plateau. Meme si vous appuyez sur **NEW GAME**, le niveau pédagogique restera inchangé.

6. Etude spéciale de parties

Votre Kasparov Portable Advanced Trainer connaît 8 des plus belles et plus passionnantes parties de l'histoire des échecs. Elles sont décrites dans un livret joint à votre ordinateur. Vous trouverez les explications concernant le chargement de ces parties dans la mémoire de l'appareil et la façon de les jouer avec l'aide de l'ordinateur. L'ordinateur évaluera même votre performance en fonction du nombre de déplacements que vous aurez correctement trouvés.

La fonction étude de parties a été créée pour vous divertir, améliorer votre connaissance des échecs et vous apporter de nombreuses heures supplémentaires de plaisir avec votre ordinateur d'échecs. C'est une opportunité unique de revivre certains des moments les plus passionnants de l'histoire de ce jeu.

7. Détails techniques

7.1 La touche ACL

Si votre ordinateur se bloque à la suite d'une décharge statique ou pour toute autre raison causée par un phénomène électrique, appuyez au moyen d'une aiguille ou de tout autre objet pointu sur la touche **ACL** située au dos de l'appareil pendant une seconde. Ceci aura pour effet de

remettre l'ordinateur à zéro et donc de vider sa mémoire. Vous pouvez aussi enlever les piles pendant une minute pour vider la mémoire de l'ordinateur.

7.2 Soin et entretien

Votre ordinateur Kasparov est un appareil électronique de précision. Ne lui faites pas subir de chocs, ne l'exposez pas à des températures extrêmes ou à l'humidité. N'utilisez pas de produits chimiques pour nettoyer votre appareil, ils pourraient abîmer le plastique. Des piles faibles devront être remplacées rapidement car elles pourraient couler et donc abîmer votre appareil.

7.3 Spécifications techniques

Microprocesseur:	6301
Vitesse du processeur:	8MHz
Lumières LED:	8 verts, 16 rouges
Touches:	17
Consommation:	80mW
Piles:	3 AA (R6/AM3)
Durée de vie des piles:	100 heures (avec des piles alcalines)
Dimensions:	172 x 135 x 27 mm
Poids:	0,4 kg (sans les piles)

Saitek se réserve le droit d'apporter toute modification technique susceptible d'améliorer ses produits sans notifications préalables.

7.4 Guide en cas de panne

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	QUOI FAIRE
1. L'ordinateur ne fonctionne pas, se comporte de façon étrange ou se bloque au cours d'une partie.	Piles faibles ou usées.	Changez les piles.
	Les piles sont mal positionnées.	Voir figure 1.
	Une décharge électrostatique ou une saute de courant ont bloqué l'ordinateur.	Appuyez sur ACL , comme décrit section 7.1
	Vous n'avez pas appuyé sur la STOP avant de fermer la couverture.	Appuyez sur ACL , comme décrit section 7.1
2. L'ordinateur refuse d'accepter un déplacement ou une pression sur une des touches, et émet un bip erreur.	Est-ce votre tour de jouer? (vérifiez la couleur des lumières) Votre roi est-il en échec? (lumière CHECK) Est-ce que votre déplacement mettra votre roi en échec? Essayez-vous de roquer de façon incorrecte? (vérifier les règles) Lors du roque, avez-vous déplacé votre tour en premier.	Contrôlez que vous savez bien vous servir des touches valeurs pour vérifier la position sur l'échiquier. Utilisez la touche TAKE BACK pour revoir le dernier déplacement.
	L'ordinateur réfléchit toujours (le témoin lumineux clignote).	Appuyez sur PLAY pour interrompre la réflexion de l'ordinateur.
	L'ordinateur vous propose un coup à jouer (peut-être ce coup provient de la dernière partie).	Mettez une pièce sur la case indiquée.

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	QUOI FAIRE
3. L'ordinateur triche ou joue des déplacements illégaux.	Il a joué un déplacement spécial — une prise en passant — un Rogue (côté du Roi ou de la Reine) — la promotion d'une pion	Vérifiez bien sur votre connaissance échiquéennes; relisez le livret Règles des Echecs. Utilisez les touche valeurs pour vérifier la position sur l'échiquier. Utilisez la touche TAKE BACK pour revoir le dernier déplacement.
	La position des pièces sur l'échiquier est incorrecte, certaines pièces ont été déplacées.	Vérifier la position sur l'échiquier (voir section 4.5).
	Les piles sont usées.	Changez les piles.
4. L'ordinateur ne joue pas un déplacement.	La fonction NON AUTO est en marche.	Appuyez sur NON AUTO pour arrêter cette fonction puis sur PLAY .
	Vous êtes sur le niveau pédagogique F et vous avez fait un déplacement qui n'est pas dans l'ouverture (voir chapitre 5).	Appuyez sur PLAY pour continuer ou sur TAKE BACK pour essayer une autre déplacement (voir section 5.5).
	Vous êtes en train de jouer une étude de position et vous avez fait un déplacement incorrect (voir section 6).	Appuyez sur PLAY pour continuer ou sur TAKE BACK pour essayer une autre déplacement (voir section 5.5).

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	QUOI FAIRE
5. L'ordinateur est silencieux.	Le niveau pédagogique H est en marche (voir section 5.4).	Appuyez une fois sur COACH pour passer au niveau pédagogique G.
6. Une case de l'échiquier ou une touche ne répond pas correctement. Une lumière ne fonctionne pas bien.	Mauvais contact. Procédez comme suit: enlevez les piles, puis remettez-les en place. Appuyez sur la touche NEW GAME en mettant l'ordinateur en marche. Vous pouvez à présent test les cases et les touches. Appuyez sur la touche ACL pour revenir au mode de jeu normal.	Si le problème persiste, consultez le Centre de Services Après-Vente.

8. Sommaire de toutes les fonctions

Mise en route:

Mettez les piles en place, positionnez les pièces et appuyez sur **NEW GAME**. Appuyez sur **STOP** pour arrêter l'ordinateur et sur **GO** pour le remettre en marche.

Vos déplacements:

Appuyez sur la case de départ où se trouve la pièce que vous souhaitez déplacer et sur sa case d'arrivée.

Déplacements de l'ordinateur:

Les lumières du plateau vous indiquent la case de départ de la pièce à déplacer puis sa case d'arrivée.

Déplacements spéciaux:

Prise: Faites uniquement le déplacement de la pièce qui capture.

Roque: Faites d'abord le déplacement du Roi, puis celui de la Tour.

Promotion d'un pion: Déplacez le pion jusqu'à la dernière rangée et appuyez sur la touche valeur correspondante afin d'indiquer à l'ordinateur le type de la pièce que vous avez choisie (ou pour trouver le type de pièce que l'ordinateur a choisie).

Déplacements illégaux:

Bip erreur (aigu-grave). Mettez la pièce sur une case légale ou sur sa case de départ pour annuler le déplacement.

Signaux de partie:

Lumière CHECK = Le Roi est en échec

Lumière END = Nul

Lumières END + CHECK = Echec et Mat

Retour en arrière:

Appuyez sur **TAKE BACK**. Vous pouvez revenir en arrière sur un maximum de 8 déplacements.

Changement de côté:

Appuyez sur **PLAY** au lieu de faire un déplacement.

Partie avec les pièces noires:

Appuyez sur **NEW GAME, COLOR** et **PLAY**. L'ordinateur jouera le premier coup des Blancs en se déplaçant à partir de la partie supérieure de l'échiquier.

Nouvelle partie:

Appuyez sur **NEW GAME**.

Mémoire:

A tous moments, vous pouvez interrompre la partie en appuyant sur **STOP**. Si vous appuyez sur **GO**, la partie sera reprise à partir de l'endroit où vous l'avez arrêtée. La dernière position et tous les paramètres sont gardés en mémoire jusqu'à 24 mois.

Niveaux de jeu:

Niveaux 1 à 8 sont des niveaux classiques, A à D des niveaux tournois, E = échecs rapides, F = 10 secondes par coup, G = niveau infini, H = niveau problèmes, O = niveau handicap. Pour changer de niveau, appuyez sur **LEVEL**, jusqu'à ce que les lumières du plateau indiquent le niveau choisi.

Arrêt de la réflexion de l'ordinateur:

Appuyez sur **PLAY** durant la réflexion de l'ordinateur.

Non Auto:

Appuyez sur **NON AUTO** et entrez les déplacements pour les deux camps (pour entrer une ouverture forcée ou une séquence forcée). La lumière NON AUTO sera allumée. Appuyez à nouveau sur **NON AUTO** pour revenir au mode de jeu classique.

INFO:

Pendant la réflexion de l'ordinateur:

Appuyez sur **INFO** pour voir le meilleur coup trouvé jusqu'à présent.

Appuyez à nouveau sur **INFO** pour avoir une évaluation de la position.

Appuyez une troisième fois sur **INFO** pour arrêter l'affichage de ces informations.

Quand c'est au joueur de jouer:

Appuyez sur **INFO** pour avoir un conseil de l'ordinateur.

Vérification de la position:

Appuyez sur les touches "valeur". Appuyez sur **COLOR** pour changer de couleur.

Mise en place d'une position:

Appuyez sur **SET UP**, puis:

Appuyez sur **NEW GAME** pour vider la mémoire.

Enlevez les pièces en appuyant sur leurs cases.

Ajoutez de nouvelles pièces en choisissant le type de pièce et la couleur (avec les touches "valeur" et la touche **COLOR**) et appuyez sur la case où vous avez mis la pièce.

Appuyez sur **COLOR** pour choisir le camp jouant en premier.

Appuyez sur **SET UP** pour revenir au mode de jeu normal.

Fonction pédagogique:

Appuyez sur **COACH** pour choisir le niveau pédagogique (regardez les lumières du plateau E à H).

G : Partie normale

F : Demi entraînement

E : Entraînement total

H : Silence

Etude de parties:

Consultez le livret çï-joint.

Touche ACL:

Pour la faire fonctionner, utilisez une aiguille ou tout autre objet pointu.



GARRY KASPAROV
WERELDKAMPIOEN

Kunt u een betere manier bedenken om uw spel te verbeteren?

Beste schaakvriend,

Verreweg de belangrijkste ontwikkeling van onze tijd is de computer. Er zijn vandaag weinig mensen die niet tenminste enigszins vertrouwd zijn met computers - voor hun werk en om er mee te spelen. De schaakwereld of die van de schaakcomputer is u mogelijk echter nog niet bekend.

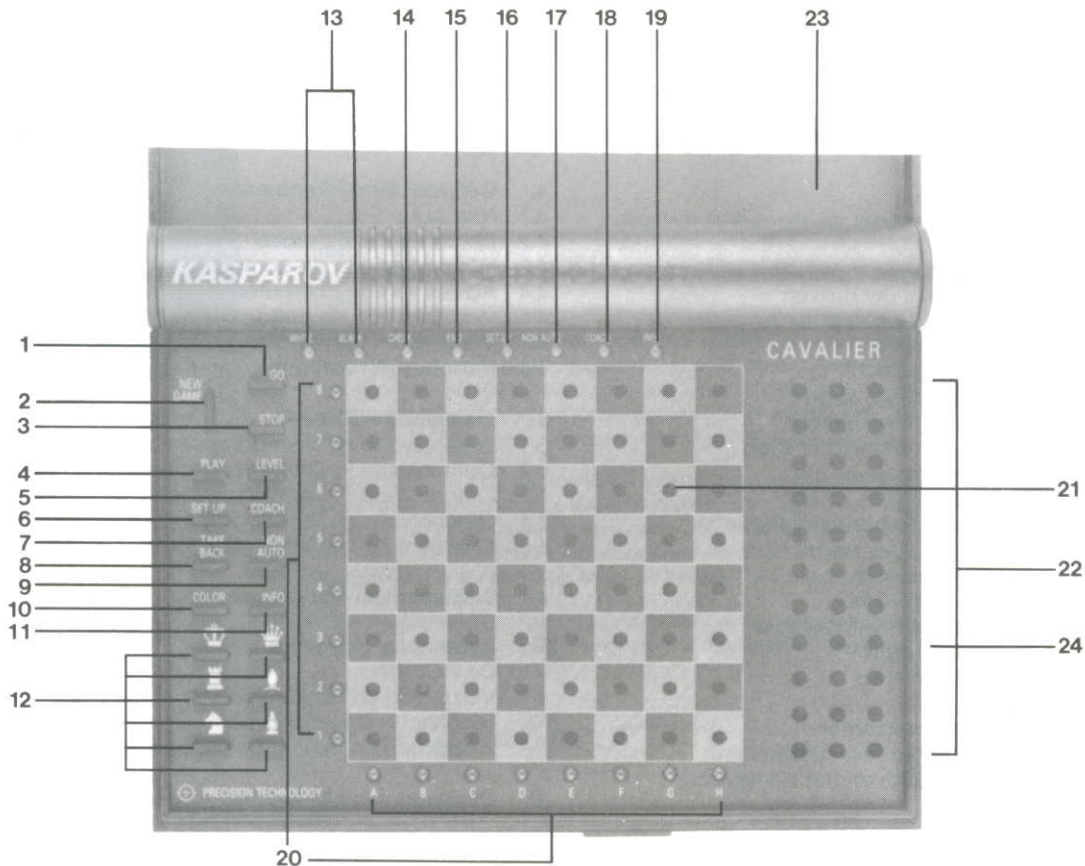
Ik ben persoonlijk met Saitek verbonden sinds 1983, en ik kan uit eigen ervaring over hun producten spreken. Schaakcomputers die voorheen beschouwd werden als curiositeit of speelgoed, zijn nu een aanvaard onderdeel van de schaakwereld; zij dienen niet alleen om nieuwe spelers te introduceren tot het mooiste spel ter wereld, maar ook om hen aan te moedigen deel te nemen in toernooien tegen menselijke tegenstanders.

Het Kasparov Training Programma, als onderdeel van de Kasparov schaakfamilie van Saitek, is aan dit doel gewijd - om u de fijnere kneepjes van het spel bij te brengen, en om u aan te moedigen om deel te nemen in de wereldwijde gemeenschap van schaakspelers. Speciaal gekozen studie-onderwerpen worden gecoördineerd met het boek en de computer om u in de praktijk plezier te laten beleven, terwijl uw bekwaamheid in het schaakspel gestading groeit.

Ik wens u plezier en voldoening bij het gebruik van uw Kasparov Trainer - en wie weet, met de training die u erdoor krijgt, brengt dat ons in de toekomst oog-in-oog over het bord!

Veel Success!

Garry Kasparov



Inhoudsopgave

Toetsen, Lampjes en Kenmerken

1. Inleiding

- 1.1 Leren schaken met de eenvoudige methode

2. Het spel begint

- 2.1 Hoe verzet u uw stukken
- 2.2 Hoe voert de computer zijn zetten uit
- 2.3 Speciale zetten
- 2.4 Slaan "en passant"
- 2.5 Niet-toegestane zetten
- 2.6 Schaak, mat en remise
- 2.7 Het terugnemen van zetten
- 2.8 Wisselen van kleur
- 2.9 Nieuwe partij
- 2.10 Bewaren van partij in geheugen

3. Spelniveaus

- 3.1 Handicap niveau
- 3.2 Niveaus voor normaal spel
- 3.3 Toernooiniveaus
- 3.4 Speciale niveaus
- 3.5 Analyse
- 3.6 Oplossen problemen
- 3.7 Onmiddellijke tegenzetten
- 3.8 Onderbreken van het denkproces

4. Geavanceerde kenmerken

- 4.1 Non Auto
- 4.2 De computer als arbiter
- 4.3 Informatie van de computer
- 4.4 Advies van de computer
- 4.5 Verifiëren van de stelling op het bord
- 4.6 Veranderen van de stelling op het bord
- 4.7 Het opzetten van een speciale stelling

5. Oefenmogelijkheden

- 5.1 Oefenniveau G: Normaal spel
- 5.2 Oefenniveau F: Computer gedeeltelijk als coach
- 5.3 Oefenniveau E: Computer volledig als coach
- 5.4 Oefenniveau H: Zonder geluid
- 5.5 Overzicht van oefenniveaus

6. Stadiepartijen van de meesters.

7. Technische gegevens

- 7.1 De ACL toets
- 7.2 Verzorging en onderhoud
- 7.3 Technische specificaties
- 7.4 Problemen en hun mogelijke oorzaken

8. Overzicht van alle functies

Toetsen, Lampjes en Kenmerken

Toetsen

- GO** Indrukken om de computer aan te zetten. Het spel wordt hervat op het punt waar de **STOP** toets werd ingedrukt.
- NEW GAME** Indrukken om de computer weer in de beginstand voor een nieuwe partij te zetten.
- STOP** Indrukken om de computer uit te zetten. De stelling die bij het uitzetten op het bord staat, wordt in het geheugen opgeslagen.
- PLAY** Voer volgende zet uit. Door op deze toets te drukken wanneer u aan zet bent, zal de computer de volgende zet voor u doen. Wanneer u deze toets indrukt terwijl de computer denkt, zal het denkproces worden onderbroken.
- LEVEL** Indrukken om het spelniveau in te stellen.
- SET UP** Indrukken voor het instellen van de SET UP functie (voor het invoeren of veranderen van stellingen).
- COACH** Indrukken om het oefenniveau (E,F,G of H) in te stellen.
- TAKE BACK** Indrukken om de laatste zet terug te nemen. Er kunnen maximaal acht zetten worden teruggenomen.
- NON AUTO** Wordt gebruikt om een reeks zetten in te voeren.
- COLOR** Wordt gebruikt tijdens het verifiëren of opzetten van stellingen om de kleur van het stuk te selecteren.
- INFO** Druk deze toets in voor advies van de computer.

12. **Stukkentoetsen** Worden gebruikt voor het kiezen van een stuk bij het promoveren van een pion, het verifiëren van stellingen op het bord en het opzetten van nieuwe stellingen.

Lampjes

13. **WHITE/BLACK (Wit/Zwart)** De kant die aan zet is. Wanneer de computer denkt, knippert het lampje voor de kleur waarmee de computer speelt.
14. **CHECK** Koning staat schaak.
15. **END** Einde van de partij.
16. **SET UP** Er wordt een stelling ingevoerd of veranderd.
17. **NON AUTO** De computer treedt als arbiter en adviseur op.
18. **COACH** Hiermee wordt een oefenniveau geselecteerd of veranderd.

19. **INFO** De computer doet een suggestie.
20. **Bordlampjes** De computer gebruikt deze lampjes om er zetten tijdens het spel mee aan te geven, zetten mee terug te nemen of om u te laten zien welke zet hij in gedachten heeft. Deze lampjes worden ook gebruikt bij het verifiëren van de stelling op het bord en om het ingestelde spelniveau aan te geven.

Kenmerken

21. **Sensor schaakbord:** elk veld heeft een sensor waarmee het verzetten van de stukken wordt geregistreerd.
22. **Plaats voor opbergen van schaakstukken.**
23. **Batterijenhouder (aan onderkant van apparaat).**
24. **ACL toets (aan onderkant van apparaat).**

1. Inleiding

Uw Kasparov Portable Advanced trainer is een unieke schaakpartner en leraar. Zijn sterke programma is speciaal geïntegreerd met ons Computer Assisted Learning (CAL) boek, **Kasparov Advanced Trainer - The step-by-step Program to Chess Mastery** (het programma dat u stapsgewijze de beheersing van het schaakspel bijbrengt), om u uw eigen draagbare schaakleraar te bezorgen. De zorgvuldig uitgekozen meester-partijen en met nadruk aangegeven posities in de computer en het boek, geven u een interactief schaaktraining-programma, ongeacht of u een beginner bent of alleen maar uw spel wenst te verbeteren. Behalve de partijen en posities in het geheugen van de computer, heeft de Portable Advanced Trainer vele mooie leraarfuncties die u helpen, zelfs als u de studie posities niet gebruikt. Bij normale partijen controleert de computer uw zetten en zorgt ervoor dat u de regels van het schaakspel niet overtreedt. Hij helpt bij openingen en stelt zetten voor wanneer u daarom vraagt. Speciale coaching functies stellen hem in staat om u te waarschuwen voor blunders en dreigingen - en de terugneem functie stelt u in de gelegenheid om het probleem te omzeilen! De computer kan u ten alle tijde laten zien welke zet naar zijn idee het beste is, en u vertellen hoe u ervoor staat.

1.1 Leren schaken met de eenvoudige methode

Uw Kasparov Portable Advanced Trainer laat u het schaakspel en de praktijk op eenvoudige wijze leren. Het geïntegreerde boek en partijen moedigen u aan om uw spel te verbeteren - en dat met plezier! Terwijl u beter leert schaken, kunt u uzelf uitdagen om op een voortdurend hoger niveau te gaan spelen.

Het stap-voor-stap trainingsproces stelt u in staat om uw vooruitgang te controleren terwijl u het schaakspel leert te beheersen.

De regels van het schaakspel

Uw Kasparov schaakcomputer kent alle regels van het spel, met inbegrip van rokeren, slaan en passant en pat. Misschien lijkt hij soms op onregelmatige wijze te spelen terwijl hij in feite alleen maar volgens de regels van het spel speelt. Voor het geval dat u niet volledig op de hoogte bent van het spel hebben wij een exemplaar van de Schaakregels ingesloten. Mocht u meer willen weten dan heeft uw plaatselijke bibliotheek ongetwijfeld een aantal boeken over dit onderwerp.

2. Het spel begint

Uw Kasparov Portable Advanced Trainer gebruikt geavanceerde single-chip microcomputer technologie en geeft u meer dan 100 uur spelen op drie AA(R6/AM3) alkaline batterijen. Open het batterij vakje en zet er de batterijen zoals aangegeven in figuur i.

Zet de stukken op in de openingspositie en druk op **GO**. De computer is nu klaar om een partij tegen u te spelen. Indien hij niet correct reageert - er is soms een statische ontlading die er de oorzaak van is dat hij blijft "hangen" - dan dient u een scherp voorwerp te gebruiken om de ACL schakelaar die aan de onderkant van de computer zit, in te drukken. Dit leegt het geheugen en stelt de computer opnieuw in.

Snelle Start

1. Druk op **GO** om de computer aan te zetten.
2. Zet de stukken op het bord — met de witte stukken aan uw kant.
3. Druk op **NEW GAME**.
4. Voer de zetten op de hieronder beschreven wijze uit.
5. Druk op **STOP** om de computer uit te zetten.

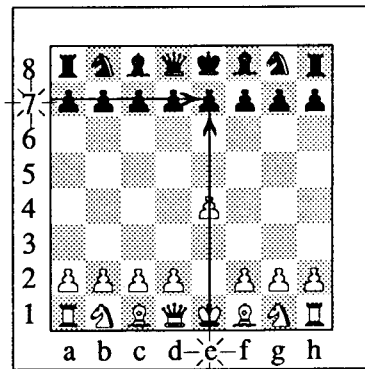
2.1 Hoe verzet u uw stukken

Om een zet te doen drukt u op het stuk dat u wilt verzetten. U hoort een korte bliep. Zet het stuk op het veld waarnaar u het wenst te verplaatsen en druk er

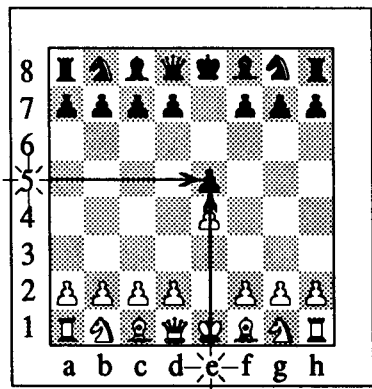
wederom op. U hoort een tweede bliep en de computer begint zijn tegenzet te berekenen.

2.2 Hoe voert de computer zijn zetten uit

De computer geeft zijn zetten aan door middel van een bliep en het oplichten van twee lampjes langs het schaakbord. Met behulp van deze lampjes worden de horizontale en verticale lijnen aangegeven van het stuk dat de computer wenst te verplaatsen. Druk dit stuk in op het veld, waarop het staat. De computer zal nu aangeven naar welk veld hij het stuk wenst te verplaatsen. Zet het stuk op het aangegeven veld en druk het in, waarmee de zet is uitgevoerd.



De computer wil de koningspion verplaatsen. Druk deze in.



Hij wil dit stuk naar dit veld verplaatsen. Zet het stuk op dit veld en druk het in.

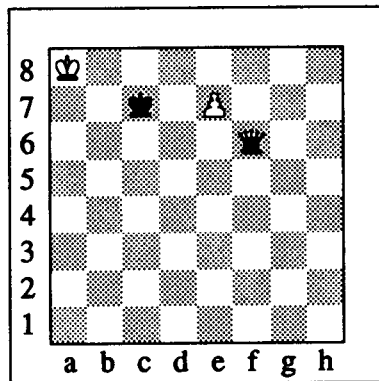
2.3 Speciale zetten

Bij het slaan van stukken hoeft u alleen de zet van het stuk, dat slaat, uit te voeren.

Bij het rokeren, dient u eerst de koning te verplaatsen. De computer zal u eraan herinneren de toren te verzetten.

Wanneer u een pion promoveert, zal de computer willen weten welk stuk u kiest. Druk één van de stukkenoetsen (onderste rij) vnk om hem te laten weten

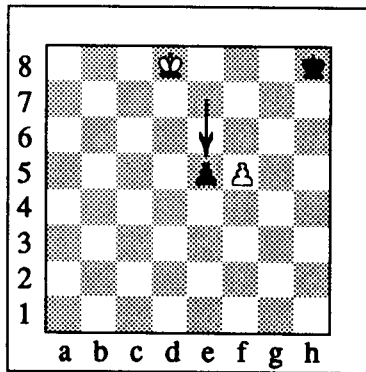
welk stuk u kiest. Wanneer de computer een pion promoveert moet u de stukkenoetsen indrukken teneinde uit te vinden welk stuk hij heeft gekozen.



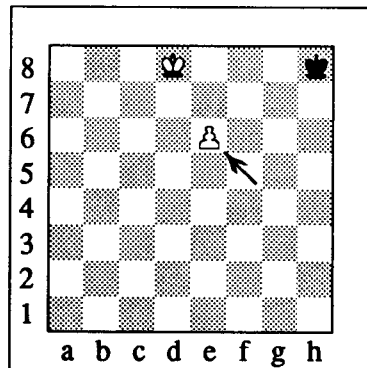
In bovenstaande stelling zou het promoveren van een pion tot dame fataal zijn — Zwart kan onmiddellijk op a6 mat geven! Dus dient Wit de pion tot paard te promoveren, waarmee zowel de koning als de dame van zwart aangevallen staan. Zo gaat u te werk: Druk de pion in, zet hem op de achtste lijn, druk hem daar in en vervang hem door een paard. Druk de stukkenoets voor het paard (onderste rij) in om de computer te laten weten welk stuk u gekozen hebt.

2.4 Slaan "en passant"

Veel beginners zijn niet bekend met deze regel (die in de vijftiende eeuw in het schaakspel werd ingevoerd). Slaan "en passant" gebeurt met een pion op de vijfde lijn. Indien een pion van de tegenstander voorbij een veld gaat dat door deze pion wordt aangevallen (omdat zo'n pion twee velden vooruit gezet kan worden bij de eerste zet), dan kan de pion gespeeld worden alsof de pion van de vijand slechts een veld vooruit was gezet en deze **en passant** slaan. Dit kan alleen bij de direct daaropvolgende zet gedaan worden.



In bovenstaande stelling heeft Zwart niet geprobeerd het slaan van zijn pion te vermijden door deze twee velden naar voren te zetten, van e7 naar e5.



Wit kan de pion en passant slaan door zijn pion van f5 naar e6 te verzetten. De computer zal u er altijd aan herinneren de geslagen pion van het bord te verwijderen.

2.5 Niet-toegestane zetten

Indien u probeert een zet te doen die niet krachtens de regels is toegestaan, zal de computer weigeren deze zet te aanvaarden. U hoort een dubbele bliep (hoog-laag) en de bordlampjes blijven branden, zodat u kunt zien waar het stuk dat u probeerde te verplaatsen vandaan kwam. U kunt het op een veld, dat wel toegestaan is, plaatsen of terugzetten op het veld waar het oorspronkelijk vandaan kwam en een ander stuk verplaatsen. U hoort eveneens deze fout-bliep indien u een zet van de computer niet goed uitvoert of een verkeerde toets op het paneel indrukt.

2.6 Schaak, mat en remise

Wanneer de computer uw koning schaak zet, gaat het CHECK lampje branden. Indien een partij in schaakmat eindigt, gaat ook het END lampje branden. Wanneer alleen het END lampje brandt, betekent dit dat het spel in remise is geëindigd.

2.7 Het terugnemen van zetten

Teneinde een zet terug te nemen drukt u eenvoudigweg op **TAKE BACK** wanneer u aan de beurt bent om een zet te doen. De computer zal u helpen bij het terugnemen van zetten door u te laten zien welke stukken verzet werden en waar ze vandaan kwamen. U kunt maximaal acht zetten terugnemen (vier voor iedere kant).

2.8 Wisselen van kleur

Indien u te eniger tijd tijdens een partij van kleur met de computer wenst te verwisselen, drukt u **PLAY** in, in plaats van een zet te doen. De computer zal de volgende zet

voor u doen en u kunt verder spelen voor de andere kleur. U kunt net zo vaak van kleur verwisselen als u dat wilt. U kunt zelfs **PLAY** na iedere zet indrukken en de computer de hele partij tegen zichzelf laten spelen.

Het spelen van een partij met de zwarte stukken

Indien u een partij met de zwarte stukken wilt spelen, zet u deze onderaan op het bord (aan uw kant) neer. U drukt daarna **NEW GAME, COLOR** en **PLAY** in. De computer zal de eerste zet voor Wit doen en van de bovenkant van het bord naar beneden spelen.

2.9 Nieuwe partij

Teneinde een nieuwe partij te beginnen drukt u op **NEW GAME** en zet u de stukken in de aanvangspositie op het bord.

2.10 Bewaren van partij in geheugen

U kunt een partij te allen tijde onderbreken (zelfs wanneer de computer denkt) door op de **STOP** toets te drukken. De partij wordt onderbroken en alle lampjes gaan uit om de energie van de batterijen te sparen. De computer "onthoudt" de stelling tot maximaal 24 maanden en is klaar om de partij te hervatten zodra u hem weer aanzet door op **GO** te drukken. Het niveau evenals alle andere parameters blijven ongewijzigd.

3. Spelniveaus

Uw Kasparov schaakcomputer heeft in totaal 17 verschillende spelniveaus. Deze omvatten niveaus voor normaal spel, toernooiniveaus, snelschaak, analyse en oplossen van problemen. U dient niet te vergeten dat de computer, net als de mens, steeds sterker wordt naarmate hij meer tijd krijgt om over zijn zetten na te denken.

De niveaus kunnen aan het begin van een partij of op elk moment gedurende een partij worden veranderd.

Hoe verandert u het niveau

Wanneer u LEVEL indrukt zal via de lampjes aan de kanten van het bord het niveau waarop de computer staat ingesteld, aangegeven worden. Blijf net zolang op LEVEL drukken tot het gewenste niveau wordt aangegeven.

3.1 Handicap niveau

Niveau 0 is een speciaal handicap niveau waarin de computer bijna onmiddellijk speelt, zonder veel strategie of tactisch inzicht. Zelfs een eenvoudige beginner zou op dit niveau de computer kunnen verslaan.

Druk net zolang op LEVEL tot er geen lampjes meer branden. De computer staat nu op het handicap niveau ingesteld.

3.2 Niveau voor normaal spel

De niveaus 1 tot en met 8 zijn voor normaal spel. De bordlampjes aan de linkerkant komen overeen met elk van de niveaus.

Niveau	Gemiddelde tijd waarin legenzet wordt gedaan
1	1 seconde
2	2 seconden
3	3 seconden (in te stellen niveau)
4	5 seconden
5	15 seconden
6	30 seconden
7	60 seconden
8	180 seconden

3.3 Toernooiniveaus

De volgende vier niveaus zijn voor toernooischaak. De lampjes A - D onderaan het bord komen overeen met elk van de hieronder beschreven niveaus.

Niveau	Eerste tijdcontrole	Tweede tijdcontrole
A	30 zetten in 30 min	30 zetten in 30 min
B	40 zetten in 2 uur	20 zetten in 1 uur (norm internationale toernooien)
C	40 zetten in 2 1/2 uur	16 zetten in 1 uur (Grootmeester toernooien)
D	50 zetten in 2 1/2 uur	20 zetten in 1 uur (norm Amerikaanse Schaakfederatie)

Neem bijvoorbeeld niveau B: de computer zal de eerste 40 zetten in 2 uur uitvoeren (eerste tijdcontrole) en daarna de volgende 20 zetten binnen 1 uur (tweede tijdcontrole). Alle daaropvolgende zetten worden uitgevoerd met een snelheid van 20 zetten per uur.

N.B.: Overeenkomstig de regels die tijdens toernooien in acht worden genomen, wordt de tijd die aan het einde van de eerste tijdcontrole over is, aan de tijd van de tweede tijdcontrole toegevoegd. Wanneer de computer bijvoorbeeld de eerste 40 zetten in één uur heeft uitgevoerd, heeft hij in totaal 2 uur voor zijn volgende 20 zetten. De tijd die bij elke tijdcontrole over is, wordt tot het einde van de partij geaccumuleerd.

3.4 Speciale niveaus

Niveau	Beschrijving
E	Snelschaak — De computer zal proberen de hele partij in vijf minuten uit te spelen (totale denktijd van de computer — de tijd van de tegenstander is hierbij niet inbegrepen).
F	10 sec./zet — De computer zal iedere zet in 10 seconden doen (sneller indien hij de zet van de tegenstander anticipeert).
G	Oneindig niveau — De computer gaat door met denken totdat u hem onderbreekt door op PLAY te drukken. Hij zal ook een zet doen indien hij daartoe gedwongen wordt of indien hij gedwongen schaakmat ziet.

H Niveau voor oplossen van problemen — De computer zal naar gedwongen schaakmat zoeken en alleen spelen als hij schaakmat ziet.

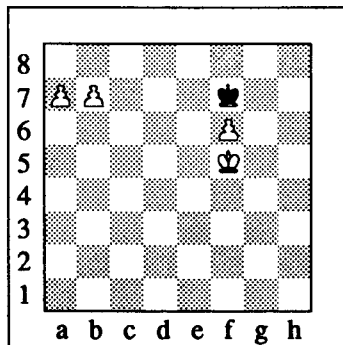
3.5 Analyse

Het "oneindig niveau" is vooral nuttig om gecompliceerde stellingen te leren begrijpen. De computer zal de stelling gedurende vele uren, zelfs dagen, analyseren en u kunt met gebruikmaking van de onder 4.3 beschreven INFO functie kijken hoe de computer met steeds betere zetten komt.

3.6 Oplossen problemen

Het "Probleemniveau" wordt gebruikt om de schaakmatproblemen ("Wit is aan zet en zet zwart in n zetten schaakmat") op te lossen, die u vaak in kranten en tijdschriften aantreft. Het is belangrijk dat u daarbij in gedachten houdt dat op dit niveau de computer alleen een zet zal doen wanneer hij gedwongen mat ziet. Kijk naar de lampjes aan de linkerkant van het bord terwijl de computer denkt. Aan de hand van deze lampjes kunt u "de diepte van het zoeken" zien, d.w.z. hoeveel zetten de computer heeft bekeken. Indien lampje 3 brandt terwijl de computer zijn zet deed, dan heeft hij schaakmat in drie zetten gevonden. U kunt de zetten voor de verdedigende zijde spelen om de gehele voortzetting te zien en zelfs zetten terugnemen om een andere verdediging te proberen.

**Een schaakprobleem
door Samuel Loyd (1867)**



**Wit is aan zet en moet Zwart in drie zetten
schaakmat zetten**

Zet deze stelling op het bord (zoals onder 4.7 beschreven) en stel niveau H in. Druk op **PLAY**. Binnen enkele seconden zal de computer u de oplossing laten zien: 1 a8=L (onderpromotie van een pion tot loper!). Probeer de volgende verdedigingen: 1. ... Kf8, 1. ... Ke8 en 1. ... Kg8 om te zien hoe Wit Zwart bij zijn derde zet schaakmat zet.

3.7 Onmiddellijke tegenzetten

Alle tijden die voor de verschillende spelniveaus zijn gegeven, zijn gemiddelde tijden berekend over een groot aantal zetten. Afhankelijk van het stadium van de partij en de tactische complicaties van de stelling zal de computer aanzienlijk langer (of korter) over de afzonderlijke zetten denken.

Wanneer u net een zet hebt gedaan en het lampje voor ZWART gaat knipperen (of het lampje voor WIT indien de computer met de witte stukken speelt) betekent dit dat de computer denkt. Aan het begin van een partij zal de computer echter op alle niveaus onmiddellijk een tegenzet doen. De reden is dat de computer zetten speelt die in het "openingenboek" van de computer zijn opgeslagen. Hij weet veel over goede openingen die de meesters in de loop der eeuwen hebben ontdekt.

Maar zelfs middenin een partij zult u soms tot uw verbazing ontdekken dat de computer heel vaak onmiddellijk een tegenzet doet. Daar is een goede reden voor. Terwijl u over een zet nadenkt, zit de computer niet stil — hij probeert uw mogelijke tegenzetten te anticiperen. Wanneer u een zet doet, die de computer heeft voorzien, hoeft hij niet verder te denken. Hij speelt eenvoudigweg de zet die hij al heeft berekend, en wel onmiddellijk.

3.8 Onderbreken van het denkproces

Indien de computer te lang over een zet nadenkt, kunt u hem onderbreken door op **PLAY** te drukken. De computer houdt nu op met denken en speelt de beste zet die hij tot op dat moment gevonden heeft. Deze eigenschap is vooral erg nuttig op niveau G (analyse), in welke functie de computer doorgaat met denken totdat u hem onderbreekt door op **PLAY** te drukken — tenzij er slechts één zet is die hij kan spelen of dat hij gedwongen mat ziet.

Vergeet dus niet....

PLAY in te drukken wanneer de computer denkt en u dit denkproces wenst te onderbreken.

PLAY in te drukken wanneer u aan zet bent en u van kleur wenst te verwisselen (zie onder 2.8)

4. Geavanceerde kenmerken

Wat we tot dusver gezien hebben, is genoeg om u vele uren plezier met uw Kasparov Portable Advanced Trainer te bezorgen. U kunt gewoon een partij tegen hem spelen, fouten corrigeren en het spelniveau instellen op het niveau waarop u speelt. Maar er zijn vele andere dingen die de computer kan doen waardoor hij nog leuker is om mee te spelen. In dit hoofdstuk wordt elk kenmerk afzonderlijk behandeld.

4.1 Non Auto

Normaal gesproken begint de computer, zodra u een zet op het sensor bord hebt uitgevoerd, zijn tegenzet te berekenen. Er zijn echter situaties waarin u allen maar zetten wenst uit te voeren. U wilt bijvoorbeeld een speciale opening tegen de computer uitproberen, één die hij niet van zichzelf speelt. Of u wilt hem dwingen een bepaalde voortzetting te spelen om inzicht in een ingewikkelde stelling te krijgen.

In dergelijke gevallen drukt u eenvoudigweg op **NON AUTO**. De computer staat nu in een speciale modus waarin hij geen tegenzet berekent maar alleen bijhoudt welke zetten u uitvoert en controleert of deze toegestaan zijn. Teneinde in de modus voor normaal spel terug te keren drukt u wederom op **NON AUTO**.

N.B.: Terwijl u in de **NON AUTO** modus bent, brandt het **NON AUTO** lampje. Door op **NEW GAME** te drukken, wordt deze modus altijd opgeheven.

Het doornemen van meesterpartijen

Een heel interessant gebruik van de **NON AUTO** functie is om meester-partijen te bestuderen. U kunt in de non auto functie de partijen van de Wereldkampioenschappen naspelen of beroemde partijen, die u in schaakboeken aantreft. Of u kunt uw eigen partijen tegen vrienden of tegen de computer spelen. Zodra u een interessante stelling bereikt en deze met de computer wilt analyseren, drukt u op **PLAY**. De computer zal de volgende zet berekenen en uitvoeren.

4.2 De computer als arbiter

In de NON AUTO functie kent de computer nog een belangrijk gebruik. Wanneer u een partij tegen een vriend speelt, drukt u **NON AUTO** in en speelt vervolgens de partij op het sensor bord. De computer treedt nu als arbiter en adviseur op. Hij zal protesteren wanneer iemand een niet-toegestane zet doet en mocht één van beide kanten assistentie nodig hebben, dan kan hij door op **PLAY** te drukken altijd wat advies van de computer krijgen.

4.3 Informatie van de computer

Wilt u weten wat uw elektronische schaakpartner doet terwijl hij een tegenzet berekent? Uw Kasparov schaakcomputer zal u dat graag vertellen en u een schat aan informatie over zijn "denkproces" verschaffen. Hij laat u zien welke zet hij op dat moment overweegt en hoe hij de stelling op het bord evalueert. Dit is niet slechts een eigenschap die even leuk is om daarna weer vergeten te worden — het kan u helpen om meer over het spel te weten te komen.

Druk op **INFO** terwijl de computer denkt. Hij zal u de beste zet, die hij tot dan heeft gevonden, laten zien. U zult zien dat het **INFO** lampje brandt.

Wanneer u **INFO** een tweede keer indrukt (terwijl de computer denkt), zal via de lampjes aan de linkerkant van het bord worden aangegeven wat de computer van de stelling, die op dat moment op het bord staat, denkt. De evaluatie die door middel van de lampjes 1 tot en met 8 wordt aangegeven, dient op de volgende wijze geïnterpreteerd te worden:

Lampje	Betekenis
8	Wit staat op winst
7	Wit staat er duidelijk beter voor
6	Wit heeft enig voordeel
5	De stand is in evenwicht
4	De stand is in evenwicht
3	Zwart heeft enig voordeel
2	Zwart staat er duidelijk beter voor
1	Zwart staat op winst

U kunt zien hoe de evaluatie verandert naarmate de computer dieper op de stelling ingaat.

N.B.: De **INFO** display (beste zet of evaluatie) blijft gedurende de gehele partij behouden, zelfs wanneer u een nieuwe partij begint. U kunt deze functie opheffen door een derde maal op **INFO** te drukken.

Een experiment met INFO

Druk op **NEW GAME** en **NON AUTO** en voer daarna de volgende zetten in: 1.e2-e4 e7-e5 2.Pg1-f3 d7-d6 3.Lf1-c4 h7-h6 4.Pb1-c3 Lc8-g4. Zet de computer nu op niveau 8 en druk op **NON AUTO, PLAY**. Druk op **INFO** en kijk hoe de computer steeds van gedachten verandert totdat hij een zet vindt, die echt goed is (5.Pf3xe5!). Drukt u ook eens opnieuw **INFO** in om te zien hoe de evaluatie verandert.

Experimenteert u eens met deze stelling om uit te vinden waarom de dame van Wit niet geslagen mag worden na 5.Pf3xe5. Wanneer u 5. ... Lg4xd1 voor zwart speelt, zal de computer u onmiddellijk de reden laten zien!

4.4 Advies van de computer

Er kan tijdens een partij een positie ontstaan waarin u geen goede zet meer weet te bedenken. Druk dan gewoon op **INFO**. De computer zal u een zet aan de hand doen, en d.m.v. de lampjes aangeven dat dit slechts een suggestie betreft. U kunt zijn advies accepteren of een andere zet doen.

Gebruik van INFO

Tenwijl de computer denkt:

Druk op **INFO** voor "beste zet tot dusver"

Druk wederom op **INFO** voor evaluatie

Druk ten derde male op **INFO** om de display op te heffen

Wanneer u aan zet bent:

Druk op **INFO** voor advies van de computer

4.5 Verifiëren van de stelling op het bord

Het kan soms gebeuren dat de stukken op het bord zijn omgevallen of dat er een andere reden is waarom u niet zeker weet of de stelling op het bord correct is. In dergelijke gevallen kunt u de computer altijd vragen of hij u de juiste plaats van elk stuk wil laten zien.

Dit gebeurt heel eenvoudig. Druk een van de stukken toetsen in. De computer laat u aan de hand van de bordlampjes zien waar dat stuk zich op het bord bevindt. Druk dezelfde stukken toets nogmaals in om te zien of er nog meer stukken van dezelfde soort op het bord staan (een "fout" bleep geeft aan dat er geen andere stukken van de geselecteerde soort op het bord staan). U kunt de andere stukken controleren door de bijbehorende stukken toetsen in elke gewenste volgorde in te drukken. Voor het controleren van de stukken van de andere kleur drukt u op **COLOR**. Houd de **WIT/ZWART** lampjes in het oog om er zeker van te zijn dat u de goede kleur voor het betreffende stuk hebt.

4.6 Veranderen van de stelling op het bord

Ook dit gaat zeer eenvoudig. Druk eerst op **SET UP** voor het instellen van de computer in deze modus (het SET UP lampje gaat branden). U kunt nu stukken naar eigen goeddunken verwijderen of toevoegen:

- Om **een stuk te verwijderen** drukt u het in op het veld waarop het staat en verwijdert het van het bord.
- Om **een stuk toe te voegen** selecteert u eerst de kleur (door **COLOR**, indien nodig, in te drukken). U drukt daarna op de stukken-toets voor het betreffende stuk en drukt het nieuwe stuk op een leeg veld in.

Kijkt u wel of via het Witte of Zwarte lampje correct wordt aangegeven welke kant de volgende zet moet doen voordat u naar normaal spel terugkert via het wederom indrukken van **SET UP**.

Probeer het volgende experiment: Druk **NEW GAME** en **SET UP** in. Druk nu de zwarte dame op het veld voor de dame in en verwijder dit stuk van het bord. Druk wederom op **SET UP** teneinde deze modus op te heffen. U kunt nu en partij tegen de computer spelen waarbij de computer zonder dame zal spelen. Probeer een tweede zwarte koning aan de stelling toe te voegen. De computer zal weigeren de partij te spelen daar de stelling niet toegestaan is.

4.7 Het opzetten van een speciale stelling

Wanneer u een speciale stelling wilt opzetten die slechts uit een paar stukken bestaat, is het beter van voren af aan te beginnen. Druk op **SET UP** en **NEW GAME**. Hierdoor worden alle stukken van het bord gewist. U kunt nu de stelling op de bovenomschreven wijze invoeren.

Voorbeeld: Om een stelling op te zetten met de witte koning op e1, de witte toren op a1, de zwarte koning op d5 en de zwarte toren op b2, zet u eerst de stukken op het bord. Druk nu op **SET UP** en **NEW GAME** om het bord te wissen. Druk op **COLOR** (indien nodig) om het lampje voor WIT aan te zetten. Druk de stukken-toets voor de Koning in en druk de witte koning op het betreffende veld in. Druk de stukken-toets voor de toren in en druk daarna de witte toren op zijn veld in. Druk nu op **COLOR** om het lampje voor ZWART aan te zetten. Druk de stukken-toets voor de koning in en druk de zwarte koning op zijn veld in. Druk de stukken-toets voor de toren in en druk de zwarte toren op zijn veld in. Druk op **COLOR** (lampje voor WIT brandt = Wit aan zet) en **SET UP** om in de functie voor normaal spel terug te keren.

N.B. In de hierboven gegeven stelling zal de computer toestaan dat er gerokeerd wordt. Wanneer u **PLAY** in drukt zal de computer rokeren en de zwarte toren bij de volgende zet slaan.

5. Oefenmogelijkheden

Uw Kasparov Portable Advanced Trainer heeft een aantal unieke oefen-mogelijkheden, die de beginner zullen stimuleren zijn spel te verbeteren alsmede hem een beter inzicht in het spel geven. De computer zal u waarschuwen wanneer een stuk aangevallen staat of wanneer u een fout hebt begaan. Ook zal hij met u een aantal van de meest opwindende partijen uit de geschiedenis van het schaakspel doornemen, waarbij hij met u een vraag- en antwoordspel speelt over de belangrijkste zetten uit die partijen en u een cijfer toekent voor de door u gevonden oplossingen.

5.1 Oefenniveau G: Normaal partijen

Wanneer u de computer voor de eerste keer aanzet, zal oefenniveau G ingesteld staan. De partijen worden op de normale manier gespeeld.

5.2 Oefenniveau F: Computer gedeeltelijk als coach

Wanneer u **COACH** indrukt gaat het F lampje onderaan het bord knipperen en het **COACH** lampje branden. In deze modus ("computer gedeeltelijk als coach") zal de computer u waarschuwen wanneer hij denkt dat u een fout hebt begaan. Dit gebeurt op de volgende manier:

Stel dat u een zet doet waardoor een stuk verloren gaat. De computer zal niet op de normale manier op deze zet een tegenzet doen (en vrolijk het stuk slaan). Hij zal een dubbele waarschuwingsblijp laten horen en

via het knipperen van de bordlampjes zijn volgende zet aangeven. Wanneer u het er mee eens bent dat uw laatste zet fout was, kunt u deze terugnemen (zonder **TAKE BACK** in te drukken!) en een andere zet proberen. Of u kunt de zet uitvoeren die de computer aangeeft en hem uitdagen te bewijzen dat u een verkeerde zet hebt gedaan.

5.3 Oefenniveau E: Computer volledig als coach

Druk **COACH** een tweede keer in waarna de computer volledig als coach zal fungeren (het E lampje knippert). De computer zal nu niet alleen uw aandacht op fouten vestigen maar u eveneens waarschuwen wanneer u dreigt een stuk te verliezen. Meer in het bijzonder: Wanneer een van uw stukken wordt aangevallen door een minder waardevol stuk, zal de computer twee keer een waarschuwingsblijp laten horen en gedurende tien seconden via het knipperen van lampjes, het veld van het stuk dat gevaar loopt, aangeven. Uiteraard gebeurt dit voordat u daadwerkelijk uw zet uitvoert.

5.4 Oefenniveau H: Zonder geluid

Wanneer u **COACH** wederom indrukt gaat het H lampje knipperen en gaat het **COACH** lampje uit. Dit is de "stille" functie waarin geen blieps of waarschuwingen worden gehoord. U moet de indicatielampjes in de gaten houden en de stukken en toetsen zorgvuldig indrukken wanneer u zonder geluid speelt.

Door wederom **COACH** in te drukken keert u op het normale oefenniveau G terug.

5.5 Overzicht van oefenniveaus

Niveau	COACH lampje	Effect
G = normaal	Uit	Normaal geluid, geen coach
F = computer gedeeltelijk als coach	Aan	Waarschuwt bij fout
E = computer volledig als coach	Aan	Waarschuwing bij fout en aangevallen stuk
H = zonder geluid	Uit	Geen geluid, geen coach

Wanneer u van oefenniveau verandert dient u naar de lampjes onderaan het bord te kijken. Het oefenniveau blijft onveranderd zelfs wanneer u **NEW GAME** indrukt.

6. Studie partijen van de meesters

Uw Kasparov Portable Advanced Trainer kent acht van de allermooiste en interessantste partijen in de geschiedenis van het schaken. Het Kasparov Portable Advanced Trainer boek neemt u stapsgewijze door deze partijen heen, van het ogenblik dat u ze in de computer oproept tot het begrijpen van de complicaties van het spel.

Elke partij is uitgekozen zowel voor de leerwaarde als voor het genot dat naspelen ervan brengt, om

uw prestatievermogen te verhogen op een praktische en een leuke manier. Terwijl u zich door de partijen heenwerkt, vraagt de computer u om de best keuze te doen uit de verschillende, mogelijke zetten in een aantal kritieke posities, en geeft een waardeering van uw antwoorden. Wanneer u de fijnere kneepjes van het schaakspel te pakken krijgt, zult u zien dat uw prestatie beter wordt in verhouding tot uw vaardigheid en ervaring.

7. Technische gegevens

7.1 De ACL toets

Door statische ontlading of enige andere elektrische storing kunnen computers soms malfunctioneren. Wanneer dit gebeurt dient u met een speld of paperclip enige seconden op de **ACL** toets, die zich aan de achterkant van de behuizing bevindt, te drukken om deze te activeren. Hierdoor wordt de computer opnieuw ingesteld en het geheugen gewist. Door de batterijen gedurende ongeveer een minuut te verwijderen kunt u de computer ook opnieuw instellen.

7.2 Verzorging en onderhoud

Uw computer is een elektronisch precisie-apparaat. Ga er niet ruw mee om en stel hem niet aan extreem hoge of lage temperaturen of vocht bloot. Gebruik geen chemische middelen om het apparaat te reinigen daar hierdoor het plastic beschadigd kan worden. Batterijen die bijna leeg zijn dienen zo snel mogelijk verangen te worden daar ze kunnen gaan lekken en schade aan de computer veroorzaken.

7.3 Technische specificaties

Processor:	6301
Snelheid:	8 MHz
LED lampjes:	16 rood + 8 groen
Toetsen:	17
Stroomverbruik:	80mw
Batterijen:	3*AA* cell (type R6/AM3)
Levensduur batterijen:	100 uur (alkaline batterijen)
Afmetingen:	172 x 135 x 27mm.
Gewicht:	0,4kg (zonder batterijen)

Saltek behoudt zich het recht voor zonder voorafgaande kennisgeving technische veranderingen aan te brengen in het belang van de vooruitgang.

7.4 Problemen en hun mogelijke oorzaken

SYMPTOMEN	MOGELIJKE OORZAKEN	WAT U MOET DOEN
1. De computer werkt niet, gedraagt zich wispelturig of "bevriest" middenin een partij.	Batterijen bijna leeg of in slechte staat.	Vervang batterijen.
	Batterijen niet goed aangebracht.	Zie fig. 1.
	Door statische ontlading of andere elektrische storing malfunctioneert de computer.	Druk de ACL toets in op de onder 7.1 beschreven wijze.
	U heeft STOP niet ingedrukt voor u het deksel gesloten heeft.	Druk de ACL toets in op de onder 7.1 beschreven wijze.
2. De computer weigert een zet te aanvaarden of reageert niet wanneer toetsen worden ingedrukt maar blijft voortdurend piepen (foutmelding).	Bent u aan zet? (Kijk naar de wit/zwart lampjes). Staat uw koning schaak? (CHECK lampje) Komt als gevolg van uw zet uw koning schaak te staan? Probeer u op onjuiste wijze te rokeren (sla de regels er op na). Heeft u bij het rokeren eerst de toren verplaatst?	Zorg ervoor dat u met de stukken toetsen bekend bent zodat u de stelling op het bord kunt verifiëren, gebruik TAKE BACK om de laatste zet te reconstrueren.
	De computer denkt nog (lampje voor de kleur waarmee de computer speelt knippert nog).	Druk op PLAY om het denkproces te onderbreken.
	De computer probeert u een zet te laten zien (misschien van de laatste partij).	Druk een stuk op het aangegeven veld in.

SYMPTOMEN	MOGELIJKE OORZAKEN	WAT U MOET DOEN
3. De computer speelt vals of doet niet-toegestane zetten.	Hij heeft een speciale zet gedaan, bijv.: - En passant slaan - Rokade (korte of lange) - Promoveren van een pion	Zorg ervoor dat u met de regels van het schaakspel bekend bent (lees de handleiding met "Schaakregels") erop na. Ga de stelling op het bord na met gebruikmaking van de stukkenfoto's, gebruik TAKE BACK om de laatste zet te reconstrueren.
	Uw stelling op het bord is niet correct, enkele stukken staan niet op hun plaats.	Controleer de stelling op het bord (zie onder 4.5).
	Batterijen bijna leeg.	Vervang batterijen.
4. De computer weigert een zet te doen.	NON AUTO functie staat aan.	Druk op NON AUTO om deze functie op te heffen, druk daarna op PLAY .
	U hebt de computer op oefenfunctie F ingesteld en hebt een gezet gedaan die niet in de openingen voorkomt (zie Hoofdstuk 5).	Druk op PLAY om verder te gaan of op TAKE BACK om een andere zet te proberen (zie onder 5.5).
	U speelt één van de te bestuderen stellingen en hebt een onjuiste zet gedaan (zie onder 6.).	Druk op PLAY om verder te gaan of op TAKE BACK om een andere zet te proberen (zie onder 5.5).

SYMPTOMEN	MOGELIJKE OORZAKEN	WAT U MOET DOEN
5. De computer geeft geen geluid.	Oefenniveau H is ingesteld (zie onder 5.4).	Druk op COACH om weer op niveau G terug te keren.
6. Veld of toets reageert niet goed of lampjes branden niet zoals het hoort.	Defecte contacten. Controleer als volgt: Verwijder de batterijen, breng ze opnieuw aan en houd de NEW GAME toets ingedrukt terwijl u de computer aanzet. U kunt nu zowel veld als toets controleren. Druk op de ACL toets aan de achterzijde om in de modus voor normaal spel terug te keren.	Neem contact op met het Service Center indien u de fout niet kunt opheffen.

8. Overzicht van alle functies

Opstarten van de computer

Breng de batterijen aan, zet de schaakstukken op hun plaats op het bord en druk op **NEW GAME**.
Druk op **STOP** om de computer uit te schakelen en op **GO** om hem weer aan te zetten.

Uw zetten

Druk het stuk in op het "van" veld en daarna op het "naar" veld.

Zetten van de computer

Via de bordlampjes worden de horizontale en verticale lijnen van het "van" veld en daarna van het "naar" veld aangegeven.

Speciale zetten

Slaan van stukken: druk alleen de zet van het slaande stuk in.
Rokeren: druk eerst de zet van de koning in, daarna die van de toren.
Promoveren pion: zet de pion op de achterste lijn en druk daarna op de stukkenoets om de computer te laten weten welk stuk u kiest (of om uit te vinden welk stuk de computer kiest).

Niet-toegestane zetten

Foutbliep (hoog-laag). Zet het stuk op een wel toegestaan veld of op het veld waar het oorspronkelijk vandaan kwam om de zet te annuleren.

Signalen tijdens het spel

CHECK lampje = koning staat schaak
END lampje = remise
CHECK + END lampjes = schaakmat

Terugnemen van zetten

Druk op **TAKE BACK**. Er kunnen maximaal acht zetten worden teruggenomen.

Wisselen van kant

Druk op **PLAY** in plaats van een zet te doen.

Partij met de zwarte stukken

Druk op **NEW GAME**, **COLOR** en **PLAY**. De computer doet de eerste zet voor Wit en speelt van de bovenkant van het bord naar beneden.

Nieuwe partij

Druk op **NEW GAME**.

Bewaren van partij in geheugen

Druk op **STOP** waarmee de partij in elk stadium onderbroken kan worden. U kunt later verder spelen door op **GO** te drukken. De stelling alsmede alle parameters blijven tot maximaal 12 maanden in het geheugen opgeslagen.

Spelniveaus

De niveaus 1 - 8 zijn voor normaal spel, A - D zijn toernooiniveaus, E = snelschaak, F = 10 seconden schaak, G = oneindig niveau, H = probleem niveau, O = handicap niveau.
Voor het veranderen van de niveaus drukt u op **LEVEL** totdat de bordlampjes het gewenste niveau aangeven.

Onderbreken

Druk op **PLAY** terwijl de computer denkt.

NON AUTO

Druk op **NON AUTO** en voer zetten voor beide kanten uit (om speciale openingen uit te voeren of de computer te dwingen een voortzetting te spelen). **NON AUTO** lampje brandt. Druk op **NON AUTO** om weer in de functie voor normaal spel terug te keren.

INFO

Terwijl de computer denkt:
Druk op **INFO** voor de beste zet die de computer tot op dat moment heeft gevonden
Druk wederom op **INFO** voor evaluatie
Druk een derde keer op **INFO** voor opheffen van de display
Wanneer de speler aan zet is:
Druk op **INFO** voor advies van de computer

Controleren van stelling

Druk de stukken toetsen in. Druk op **COLOR** voor de andere kleur.

Opzetten van stelling

Druk op **SET UP** en daarna:
Op **NEW GAME** om het bord te wissen.
Verwijder stukken door ze in te drukken.
Voeg nieuwe stukken toe door de kleur en het soort stuk te selecteren (met behulp van **COLOR** en de stukken toetsen) en het stuk op het bord te drukken.
Druk op **COLOR** voor de kant die aan zet is.
Druk op **SET UP** om in de functie voor normaal spel terug te keren.

Coach

Druk op **COACH** om het oefenniveau in te stellen (kijk naar bordlampjes E - H)

- G — normaal spel
- F — waarschuwing bij fout
- E — waarschuwing bij fout en wanneer stuk aangevallen staat
- H — zonder geluid

Te bestuderen partijen

Raadpleeg stukboekje.

ACL toets

Gebruik speld of paperclip om te activeren.

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.

CHESS OPENINGS (BCO)

by Garry Kasparov and 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

Authorized Service Centers

U.S.A.

Satek Industries Ltd
Suite 101
2291 W 205th Street
Torrance, CA 90501
Tel (213) 212 5412
Fax (213) 212 0866
Telex 263074 SCIL UR

CANADA

Cylinder Games Inc
6810 Kilmart Rd
Units 21 & 22
Mississauga
Ontario L5N 5M2
Tel (416) 567 4242
Fax (416) 567 4957

EUROPE

Representative office

Satek Industries Ltd
4 Bridge Studios
318-326 Wandsworth Bridge Rd
London SW6 2TZ
Tel (44 71) 731 7596
Fax (44 71) 731 7684

Austria

Theuretzbacher & Co
Lembockgasse 49
1232 Wien
Tel (43 222) 86 635 0
Fax (43 222) 8651254
Telex 116021 HERFO A

Belgium

Electronics Belgium NV SA
Brixtonlaan 1H
Brixton Industrial Park
B 1930 Zaventem
Tel (32 2) 7208945
Fax (32 2) 7206384
Telex 62712 EL BEL B

Denmark

Finn Andersen en Gros
Industrivaenget 37
DK-3400 Hiltroed
Tel (45-1) 48241775/
48241410
Fax (45-1) 48241577

Finland

Mantrm Oy
P. L. 97 / Mapaallontatu / 8B
SF 02211 Espoo
Tel (358-0) 803 8088
Fax (358-0) 804 1298
Telex 121394 TLTX SF

France

Transecom S A
Parc d'Activites "Les Doucettes"
12 Av. des Monilons.
F 95140 Garges-lès-Gonesse
Tel (33 1) 3986 9630
Fax (33 1) 3986 4357
Telex 609261

Germany

SISO Spielwaren
GmbH & Co KG
Postfach 4751
Duisburger Str 57
D 8500 Nurnberg-Halen
Tel (49 911) 64203 0
Fax (49 911) 6420325
Telex 632441 SISO D

Holland

Electronic Nederland bv
Tijnmuiden 15 / 17 / 19 (1046 AK)
NL 1005 HB Amsterdam
Tel (31-20) 139960
Fax (31-20) 136077
Telex 13406 ELINE NL

Iceland

Goddi H. F
Smiouveg 5
Box 222
202 Kopavogur
Tel (354-1) 641344
Fax (354-1) 641785
Telex 3100 Goddi Is

Italy

Intelligent Games S.r.l.
Via Ettore Ximenes 9/A.
00197 Roma
Tel (39-6) 3216971
Fax (39-6) 3216974
Telex 611574 (SAISEBI)

Spain

Urmossa
Compas de la Victoria No. 3
Aplodo de Correos 4014
E 29012 Malaga
Tel (34-52) 259500
Fax (34-52) 252804
Telex 77760 TREK E

Sweden

Kupler Electronic AB
Box 6002
S-172 06 Sundbyberg
Tel (46-8) 733 9650 51
Fax (46-8) 733 9652
Telex 12442 FOTEX S

Switzerland

Kupler Electronic AG
Soodstrasse 53
CH-8134 Adliswil
Tel (41-1) 7108111
Fax (41-1) 7102266
Telex 56225 MELA CH

United Kingdom

Systema (UK) Limited
8A Stadium Way
Reading RG3 6BX.
Berkshire
Tel (44-734) 451522
Fax (44-734) 451544
Telex: 849214 SYSTMA G

MIDDLE EAST

Saudi Arabia

Universal Electronics Co
Corniche Road
2/F Aldossary Bldg.
P O Box 2154
Alkhobar 31952
Tel (966-3) 8982081
8982845 / 8643601
Fax (966-3) 8981541

Bahrain

Toys Centre
P O Box 1076
Manama
Tel (973) 320537 259415
Fax (973) 262495
Telex 8270 MOAYED BN

ASIA

Hong Kong

Bondwell Trading Ltd
15A Hing Yip Street
Kwun Tong
Kowloon
Hong Kong
Tel (852) 341 9371
Fax (852) 797 8057/9
Telex 51439 BILT HX

Japan

Sakura Trading Co Ltd
2nd Floor, Toko Bldg
3-3 Yanagibashi 1-chome
Taito Ku.
Tokyo
Tel (81-3) 865 9646
Fax (81-3) 865 9649

Singapore

INC Enterprises (Pte) Ltd.
Raffles City
P O Box 684 Singapore 9117
Tel (65) 3383800
Fax (65) 3389606
Telex: 24112 INC RS

AFRICA

Television & Electrical
Distributor (Pty) Ltd.
Tedelex House
29/35 Heronmere Road.
Heuven.
2091 Johannesburg.
South Africa
Tel (27-11) 683 5800
Tel (27-11) 6832803
Fax (27-11) 6832803
Telex: 485062 TEDJH SA

AUSTRALASIA

Australia

Wheelrite Pty Ltd
16 Hertford Crescent
Wheeters Hill 3150
Melbourne
Tel (61-3) 561 1078
Fax (61-3) 561 2324
Telex: 30625 PUBTLXA AA

New Zealand

David Reid Electronics
35 Ravene Rd.
Birkenhead
Auckland 1000
Tel (64-9) 480 8049
Fax (64-9) 419 0766
Telex NZ 2612

Zurich

London
Hong Kong
Los Angeles
1990 Satek Ltd
Printed in Hong Kong
Imprimé à Hong Kong

★ ★ Service Centres are correct at the time of going to press but may change from time to time. Please consult guarantee card ★ ★



© 1990 Copyright
Saitek Ltd.
Imprimé à Hong Kong.
Printed in Hong Kong.

英德法荷
Art No.145E
Part No.41145B-41100