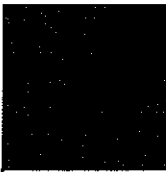
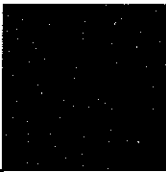


Mephisto[®]

america II

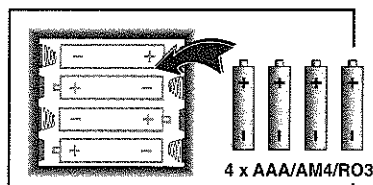
Instructions
Mode d'emploi
Bedienungsanleitung
Handleiding
Istruzioni d'uso
Instrucciones de Funcionamiento



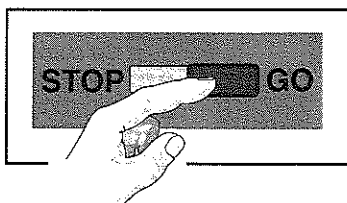
EEN SNELLE START

Om onmiddellijk een partij te spelen, zonder eerst de hele handleiding te lezen, dient u gewoon deze Snelle Start stappen te volgen!

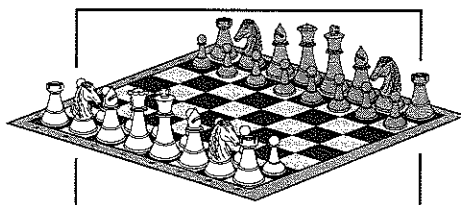
- 1** Zet 4 "AAA" (Type AM4/R03) batterijen in de computer, waarbij u de juiste polariteiten in acht neemt.



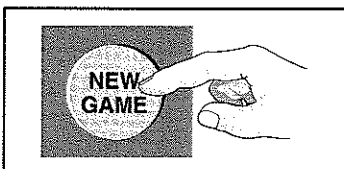
- 2** Druk op **GO** om de computer aan te zetten.
Als de computer niet reageert, druk dan in de **ACL** opening, aan de achterkant van het apparaat, zoals beschreven in Sectie 1.1.



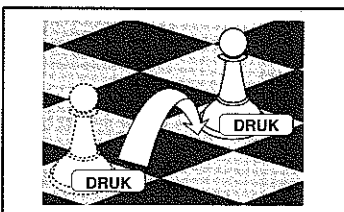
- 3** Zet de stukken in hun beginpositie, met de Witte stukken het dichtst bij u.



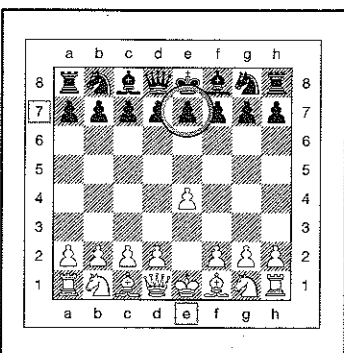
- 4** Druk op **NEW GAME** om de computer opnieuw in te stellen.



- 5** Toets uw zetten in door de stukken, voor elke zet, zachtjes aan te drukken op de Van en Naar velden op het bord.



- 6** Wanneer de computer een zet doet, gaan er twee bordlichtjes branden die de rij en de kolom aanduiden waarheen het stuk moet worden gezet. Druk het stuk van de computer zachtjes aan op het Van - en Naar veld om de zet van de computer af te maken.



Maak uw volgende zet, zoals hierboven beschreven. Druk op **STOP** als u de computer wilt afzetten. Veel plezier met uw spel!

Een boodschap van HEGENER+GLASER

Wij zijn bijzonder verheugd u te verwelkomen als de eigenaar van dit nieuwe en unieke Mephisto produkt. Wij zijn er zeker van dat uw computer u veel plezier en interessante schaakpartijen zal bieden.

Deze gebruiksaanwijzing is ontworpen om u te helpen, om vanaf het begin en in zo kortst mogelijk tijd, zoveel mogelijk speelplezier te hebben. Wij raden u aan de hele gebruiksaanwijzing eenmaal door te nemen, om een overzicht te krijgen van de kenmerken en mogelijkheden van de computer. Zo gauw u vertrouwd bent met de basis operatie, moet u alleen de gebruiksaanwijzing raadplegen wanneer u de meer gedetailleerde kenmerken wilt begrijpen.

Veel plezier met uw nieuwe, elektronische schaakpartner!

Hoogachtend,

Uw *Mephisto* Team
Hegener+Glaser AG,
München

Mephisto® america II

GEBRUIKSAANWIJZING

INHOUDSOPGAVE

TOETSEN EN KENMERKEN

Technische details

INLEIDING

De Schaakregels

1. HOE TE BEGINNEN: DE BASIS

1. Eerst en vooral, installeer de batterijen
2. Klaar om te spelen? Zo moet u zetten
3. De computer doet zijn zet
4. Van gedachten veranderd? Gebruik Take Back (=terugnemen)
5. Spel gedaan? Begin een nieuw spel op gelijk welk moment
6. Te gemakkelijk of te moeilijk? Verander van niveau!

2. BIJKOMENDE KENMERKEN

- 2.1 Aanduiding van de kleur om te zetten
- 2.2 Het slaan en speciale zetten
En Passant
Rokade
Promotie van een Pion
- 2.3 Zetten tegen de regels van het spel / Verkeerde Zetten
- 2.4 Schaak, Mat en Remise
- 2.5 Onderbreken van het zoeken van de computer
- 2.6 Van kleur veranderen met de computer

- 2.7 De computer speelt tegen zichzelf
- 2.8 Krijg wenken van de computer!
- 2.9 Non Auto Mode
- 2.10 Zwart spelen aan de onderkant
- 2.11 Openingenbibliotheek
- 2.12 Geheugen van het spel

3. BEHENDIGHEIDSNIVEAU'S

Een speelniveau instellen

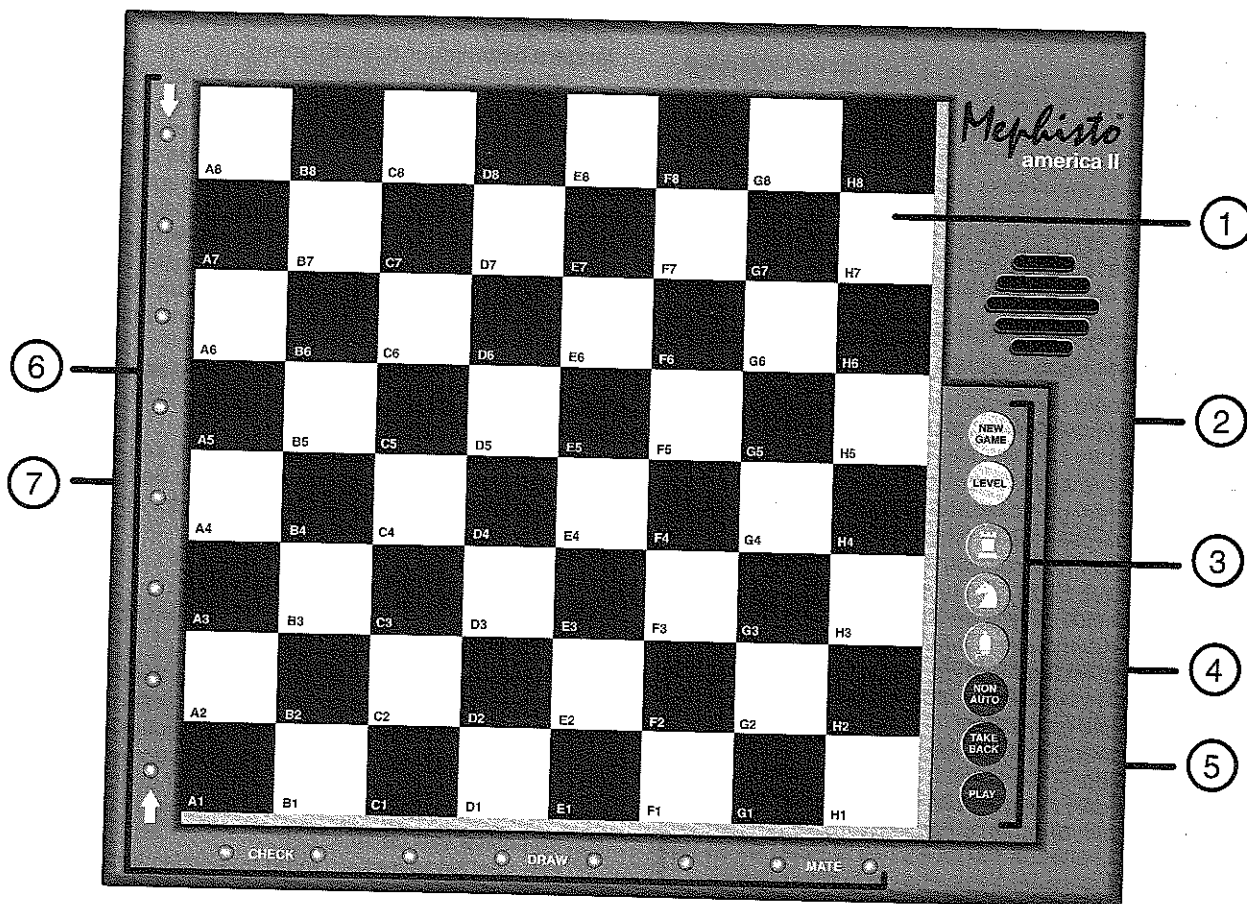
- 3.1 Beginnersniveau's (A1-A8)
- 3.2 Plezierniveau's (B1-B5)
- 3.3 Oneindige Niveau's (B6)
- 3.4 Combinatie Vinder Niveau (B7)
- 3.5 Mat Vinder Niveau (B8)
- 3.6 Oefenniveau's (C1-C8)
- 3.7 Tactische Niveau's (D1-D8)
- 3.8 Vaste Diepte Niveau's (E1-E8)
- 3.9 Stille, Gesloten Partij Niveau's (F1-F8)
- 3.10 Agressieve Partij Niveau's (G1-G8)
- 3.11 Normale Speelniveau's (H1-H8)

4. TECHNISCHE DETAILS

- 4.1 De ACL functie
- 4.2 Verzorging en onderhoud

WAT DOET U IN GEVAL VAN PROBLEMEN

REGELS VAN HET SCHAAKSPEL



TOETSEN EN KENMERKEN

1. **SENSOR SCHAAKBORD:** Elk veld heeft een sensor die het verzetten van een stuk registreert.
2. **BATTERIJENVAK:** Aan de achterkant van het apparaat. Gebruik vier "AAA" (Type AM4/RO3) batterijen.
3. **SPEELTOETSEN:**
 - a. **NEW GAME TOETS:** Indrukken om de computer in te stellen voor een nieuw schaakspel.
 - b. **LEVEL TOETS:** Indrukken om de Niveau Mode binnen te komen.
 - c. **PIECE SYMBOL TOETS:** De Toren-, het Paard- en de Loper- toetsen worden gebruikt om Pionnen te promoveren.
 - d. **NON AUTO TOETS:** Indrukken om de Non Auto Mode binnen te komen; laat u toe zetten manueel in te toetsen.
 - e. **TAKE BACK TOETS:** Indrukken om één half-zet terug te nemen (een zet voor elke kant). U mag tot zes half-zetten terug nemen (drie zetten voor elke kant).
 - f. **PLAY TOETS:** Indrukken om van kleur te veranderen met de computer. Indrukken om de computer te dwingen een zet te maken terwijl hij nadenkt.

4. **NET ADAPTOR STOPCONTACT:** Stopcontact voor de facultatieve AC adaptor, welke apart kan worden aangekocht.
5. **GO/STOP SCHAKELAAR:** Schakelt de computer aan en uit. De computer behoudt de huidige positie in zijn geheugen wanneer hij wordt afgezet.
6. **BORDLICHTEN:** Worden gebruikt om de zetten tijdens een partij te laten zien en om aan te duiden welke kleur moet zetten. Worden ook gebruikt om de Speelniveau's te laten zien en om Schak geven, schaakmat en Remise aan te duiden.
7. **ACL (Opnieuw Instellen):** Aan de achterkant van het apparaat. Wordt gebruikt om statische ontlading te elimineren na het inzetten van nieuwe batterijen.

TECHNISCHE DETAILS:

ROM Geheugen:	7740 x 8 (inwendig)
RAM Geheugen:	176 x 6 (inwendig)
Systeem Klok Frequentie:	1,7 MHz
Speeltoetsen:	8
Kracht Regeling:	Schuifschakelaar
LED lampen:	16
Geluid:	Piezo-elektrische zoemer
Batterijen:	4 AAA cellen (AM4/RO3)
Batterijduur (Alkalische batterijen):	tot 140 uren (in gebruik) tot 18 maanden (in Stop Mode)
Afmetingen:	259 x 239 x 24mm

INLEIDING

Gelukkigewinst met uw aankoop van de Mephisto america II! U zal vlug ondervinden dat uw nieuwe schaakpartner een opwindende variëteit van kenmerken en een krachtig schaakprogramma biedt. De uitgebreide speelreeks van 64 verschillende speelniveau's zal u toelaten om te experimenteren en meer te leren over schaak en hoe computers schaak spelen! En het sensor bord maakt spelen gemakkelijk en natuurlijk en geeft veel plezier!

Bekijk eens deze speciale kenmerken!

- Sensor bord voor automatische stuk herkenning - druk eenvoudigweg op uw stuk om een zet te maken!
- Uitgebreide speelreeks omvat 64 speelniveau's om te leren, geeft variatie en laat experimenteren toe - omvat Beginnersniveau, Oefen- en Plezierniveau's; Stille, Gesloten en Agressieve Partij Niveau's; Tactische, Vastgestelde Diepte en Normale speelniveau's; Mat en Combinatie Vinder Niveau; en een Oneindig Niveau.
- 150-zetten bibliotheek met inbegrip van belangrijke openingen
- Speel Zwart aan de onderkant, voor verandering van tempo.
- U verandert van gedachten in verband met een zet? Neem terug tot 6 halfzetten (3 zetten per kant).
- Speel tegen een andere persoon waarbij de computer de scheidsrechter speelt en de tijd in het oog houdt!
- Lost Mat problemen op (tot mat in 4 zetten).
- Huidige partij wordt in het geheugen behouden als hij wordt afgezet!

De schaakregels

Uw nieuwe Mephisto america II kent de schaakregels, inbegrepen Rokade, Pion Promotie en En Passant. Het herkent Remise (met de uitzondering van uitgebreide Remise door herhaling van zetten, 50-zetten regel en onvoldoende materiaal). Als u niet goed op de hoogte bent van het spel, bekijk dan de achterkant van deze gebruiksaanwijzing die een overzicht geeft van de regels.

Bijkomende informatie kan gevonden worden in uw lokale bibliotheek, die vast en zeker boeken heeft over dit onderwerp.

1. HOE TE BEGINNEN : DE BASIS

1 EERST EN VOORAL, INSTALLEER DE BATTERIJEN

Raadpleeg de Snelle Start sectie aan het begin van deze gebruiksaanwijzing voor het juiste type en aantal batterijen die u nodig heeft om deze computer

te gebruiken. Gebruik nieuwe alkalische batterijen voor langere batterijduur (tot 140 uren!).

Zorg ervoor dat de computer af staat, als u de batterijen erin steekt zoals aangeduid in de Snelle Start. Druk op **GO** om de computer aan te zetten. U zal een geluid horen om aan te duiden dat de partij klaar is om te spelen. Indien de computer niet reageert (statische ontlading kan de oorzaak zijn van het sluiten), gebruik dan een paperclip of een ander scherp voorwerp en druk het, gedurende tenminste 1 seconde in de **ACL** opening, aan de achterkant van het apparaat. Dit zal de computer doeltreffend opnieuw instellen.

Om batterij energie te sparen, kan u de computer af zetten wanneer u de partij voor meer dan enkele minuten onderbreekt!

Als u liever geen batterijen gebruikt, kan u een net adaptor aankopen bij uw geautoriseerde dealer. Gebruik alleen de gespecificeerde adaptor voor deze schaakcomputer (HGN 5009).

2 KLAAR OM TE SPELEN? ZO MOET U ZETTEN

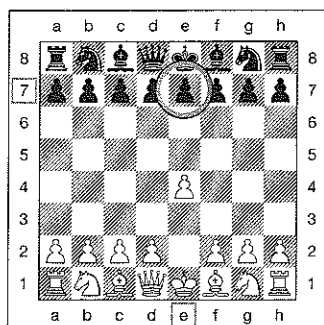
Volg deze stappen om een partij te beginnen:

- a. Druk op **GO** om de computer aan te zetten.
- b. Druk **NEW GAME** in en zet de schaakstukken in hun beginposities, met de Witte stukken het dichtst bij u (raadpleeg de Schaakregels op het einde van deze gebruiksaanwijzing als u niet zeker bent van de positie van de stukken).
- c. Om een zet te maken, moet u zachtjes het stuk induwen totdat u een pieptoon hoort. Het sensor bord herkent het stuk automatisch, en de coördinaat lichten voor dat stuk zullen aangaan.
- d. Neem het stuk en druk het zachtjes op het gewenste, bestemde veld. U hoort een tweede pieptoon, en de computer begint dan te denken.

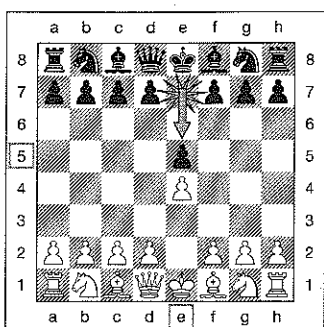
Bij het begin van een spel zal de computer gewoonlijk onmiddellijk antwoorden op de meeste niveau's, omdat hij zetten maakt die bewaard zijn in zijn openingenbibliotheek (voor details, zie Sektie 2.11).

3 DE COMPUTER DOET ZIJN ZET

Wanneer de computer een zet maakt, laat hij een pieptoon horen en laat twee bordlichten branden die de horizontale rij en de verticale kolom aanduiden van het stuk dat hij wil verzetten. Druk dit stuk zachtjes in totdat u een pieptoon hoort. De computer gebruikt dan zijn bordlichten om u te tonen waarheen het stuk moet gaan. Verzet het stuk naar het aangeduide veld en druk het zachtjes aan om de zet van de computer af te maken.



Hier wil de computer zijn pion e7 verzetten.
Druk eerst op de e7 pion.



De lichten duiden aan dat de Pion naar e5 moet worden verzet. Druk de Pion aan op e5 om de zet af te maken.

4 VAN GEDACHTEN VERANDERT? GEBRUIK TAKE BACK (=TERUGNEMEN)

Wanneer het uw beurt is om te zetten, mag u altijd op **TAKE BACK** drukken om een zet terug te nemen. De bordlichten duiden het NAAR veld aan van de zet die u wilt terug nemen. Druk het stuk aan op het veld, en de computer zal u laten zien waarvandaan het stuk kwam. Druk het stuk aan op het VAN veld om de Take Back zet af te maken.

Om meer zetten terug te trekken, herhaal eenvoudigweg deze procedure. U mag tot zes halfzetten terug nemen (of drie zetten voor elke kant) in gelijk welke positie.

Wanneer u een geslagen zet of een En Passant zet terugneemt, zal de computer u helpen bij het terug nemen van de zet, maar laat het aan u over om het geslagen stuk terug op zijn originele veld te zetten.

5 SPEL GEDAAN? BEGIN EEN NIEUW SPEL OP GELIJK WELK MOMENT

Wanneer een partij gedaan is (of wanneer u besluit uw huidige spel te stoppen), kan u de computer opnieuw instellen om een andere partij te beginnen door eenvoudigweg op **NEW GAME** te drukken. Het New Game geluid duidt dan aan dat de computer klaar is

voor een andere partij, en dat hij speelt met het laatst gebruikte niveau.

BELANGRIJK: Door op **NEW GAME** te drukken wist u het laatst gebruikte spel uit van het geheugen van de computer - wees voorzichtig en druk deze toets niet per ongeluk in!

6 TE GEMAKKELIJK OF TE MOEILIK? VERANDER VAN NIVEAU!

Wanneer u de computer voor het eerst aanzet, is hij ingesteld op niveau H3 (vijf seconden per zet). U mag echter kiezen uit gelijk welk niveau, beschreven in sectie 3!

Druk op **LEVEL**, en de bordlichten tonen u het huidige niveau. Om het spelniveau te veranderen, moet u op een bordveld drukken om uw gewenste niveau te activeren, gebruik makend van de tabel in sectie 3 als hulp. Druk opnieuw op **LEVEL** om de Level Mode te verlaten.

2. BIJKOMENDE KENMERKEN

2.1 Aanduiding van de kleur om te zetten

Wanneer de computer zwart speelt, flinkt het 8 licht terwijl hij nadenkt. Als hij gezet heeft gaat het 1 licht aan, om aan te duiden dat het nu aan Wit is om te spelen. Hetzelfde gebeurt als de computer Wit speelt, het 1 licht flinkt gedurende zijn beurt en het 8 licht gaat aan nadat hij heeft gezet, om aan te duiden dat het nu de beurt is aan Zwart om te zetten.

U kan daarom steeds met één oogopslag weten of de computer nadenkt en welke kleur er moet zetten.

2.2 Het slaan en speciale zetten

Om te slaan, moet u op het stuk drukken dat u wilt zetten, neem dan het geslagen stuk van het bord en druk uw stuk op het veld van het geslagen stuk.

En Passant

Bij het En Passant slaan, gebruikt de computer twee bordlichten om u eraan te laten herinneren het geslagen stuk te verwijderen. U moet het geslagen stuk indrukken vooraleer u het kan verwijderen van het bord.

Rokade

Uw schaakcomputer herkent automatisch Rokade manoeuvres nadat de Koning is gezet. Wanneer u de Koning heeft aangedrukt op zijn Van en Naar velden, gebruikt de computer zijn bordlichten om u eraan te herinneren uw Toren te zetten. Druk op de VAN en NAAR velden van de Toren om de zet af te maken.

Wanneer u een Rokade maneuver wilt terug nemen toont de computer alleen het terugnemen van de Koning en laat het aan u over om de Toren terug op zijn originele veld te zetten.

Promotie van een Pion

Wanneer u een Pion promoveert drukt u eerst op het van veld zoals gewoonlijk. Om een Dame te

promoveren moet u eenvoudigweg op het **naar** veld drukken en de computer zal automatisch uw Pion veranderen in een Dame.

Om een Minor Promotie uit te voeren (tot een Toren, Loper of Paard), druk eerst uw Pion in op zijn **van** veld. Dan, *vooraleer te drukken op het naar veld*, drukt u op de overeenkomende stuksymbool toets om deze keuze **van** uw gewenste Pion promotie in de computer te toetsen. Ten slotte, drukt u op het **naar** veld op de achtste rij. De computer herkent onmiddellijk uw nieuwe stuk, en begint te denken over zijn volgende zet.

De computer kan ook een Promotie of een Minor Promotie uitvoeren. Als hij een Promotie uitvoert tot een Dame, doet hij zijn zet zoals gewoonlijk. Wanneer hij een Minor Promotie uitvoert, zal zijn licht van het **naar** veld fllikkeren nadat u zijn stuk naar dat veld heeft gezet. Gebruik de stuksymbool toets om uit te vinden welk stuk hij heeft gekozen om een Minor Promotie uit te voeren. De lichten zullen niet meer fllikkeren, om aan te duiden dat het juiste stuk was uitgekozen. Vergeet niet het stuk op het bord te veranderen!

2.3 Zetten tegen de regels van het spel/Verkeerde Zetten

Uw schaakcomputer zal nooit een zet aanvaarden tegen de regels van het spel. Als u zo'n zet probeert, zal de computer een hoge-lage pieptoon laten horen en de bordlichten duiden het **van** veld aan. Omdat de computer u niet toelaat een zet te maken naar een verkeerd veld, zal hij dit veld volledig veronachtzamen en wachten tot u een juiste zet doet. Ofwel zet u het stuk op een ander veld, ofwel drukt u het stuk terug op zijn **van** veld en zet een ander stuk.

Als u op een stuk duwt, en dan besluit deze zet niet te maken, moet u eenvoudigweg het stuk terug drukken op datzelfde veld om uw zet op te heffen. Maak nu een andere zet van uw keuze. Als u van gedachten verandert na de hele zet ingetoetst te hebben, moet u uw zet terug nemen zoals beschreven in Sektie 1.4.

Als u het stuk van de computer niet juist zet hoort u ook een hoge-lage pieptoon. Dit duidt aan dat u probeert het verkeerde stuk te zetten, of dat u het stuk van de computer naar het verkeerde veld zet.

2.4 Schaak, Mat en Remise

Wanneer de Koning schaak staat, laat de computer een dubbele pieptoon horen en laat de bordlichten **A** en **B** branden en geeft zo een bijzondere glans aan **CHECK**. Als een partij eindigt in Schaakmat, laat de computer een pieptoon horen en verlicht **A** en **B** voor **CHECK**, tesamen met **G** en **H** voor **MATE**.

In geval van Remise, zal de computer de bordlichten **D** en **E** verlichten om **DRAW** te doen glanzen wanneer de Remise zet is gemaakt. De computer herkent de volgende Remise situaties:

- *Remise bij Pat* : komt voor wanneer de kleur om te zetten niet schaak staat, maar geen juiste zetten heeft.

- *Remise bij herhaling van zetten (opeenvolgende alleen)* : komt voor wanneer dezelfde bordpositie drie keer voorkomt in een partij, en dezelfde kleur moet zetten.

2.5 Onderbreken van het zoeken van de computer

Als u de computer wilt onderbreken wanneer hij nadenkt, moet u op **PLAY** drukken. Dit dwingt de computer de beste zet te maken die hij tot dusver heeft gevonden. Dit kenmerk kan zeer nuttig zijn op hogere niveau's, vooral op het Oneindig Niveau, wanneer de computer tot in het oneindige nadenkt tenzij u hem stopt.

Op het Mat Vinder Niveau, zal de computer geen zet maken wanneer u op **PLAY** drukt. In plaats daarvan zal de computer na een korte tijd een fout-pieptoon laten horen om aan te duiden dat hij werd onderbroken vooraleer hij mat vond. Om verder te spelen, schakelt u over naar een ander speelniveau.

2.6 Van kleur veranderen met de computer

U mag op gelijk welk moment van kleur veranderen met de computer door op **PLAY** te drukken wanneer het uw beurt is om te zetten.

Dit maakt dat de computer de volgende zet voor uw kleur maakt. U mag zo dikwijls van kleur veranderen zoals u wilt!

2.7 De computer speelt tegen zichzelf

Om de computer een partij tegen zichzelf te zien spelen, moet u op **PLAY** drukken bij elke zet. Bekijk zijn speelstrategieën om meer te leren over schaak!

2.8 Krijg wenken van de computer

Wanneer u hulp wilt bij het maken van een zet, kan de computer u laten zien wat hij in uw plaats zou doen! Druk op **PLAY** wanneer het uw beurt is en de computer zal de volgende zet voor u maken. Om deze zet als de uwe te beschouwen, druk opnieuw op **PLAY**, zodat de computer zijn eigen zet maakt; maak dan uw volgende zet om de partij voort te zetten. Als u zijn zet niet wilt gebruiken voor de uwe, neem hem eenvoudigweg terug en maak een andere zet.

2.9 Non Auto Mode

Normaal gezien antwoordt de computer automatisch met een tegenzet wanneer u een zet doet. Wanneer u echter op **NON AUTO** drukt, kan u gelijk hoeveel zetten maken, één na één, zonder de computer de kans te geven om te antwoorden. Dit kenmerk kan gebruikt worden om een serie van zetten voor beide kanten in te toetsen of om een partij te herspelen tot een zekere positie. Het aanzetten van de Non Auto, zal u ook toelaten tegen een andere persoon te spelen.

De computer treedt op als scheidsrechter die de legaliteit van de zetten nakijkt!

Om uit de Non Auto te gaan, moet u opnieuw op **NON AUTO** drukken.

Wanneer u tegen een andere persoon speelt, en u heeft beide hulp nodig van de computer, drukt u op

PLAY en de computer zal dan de volgende zet maken. Als u niet tevreden bent met de zet van de computer, neemt u hem terug. Of u nu de zet terug neemt of hem accepteert als de uwe, u zal altijd in de Non Auto Mode blijven en kan uw partij verder spelen.

Door op **NEW GAME** te drukken wordt de Non Auto Mode afgezet.

SPECIAAL GEBRUIK VAN NON AUTO MODE!

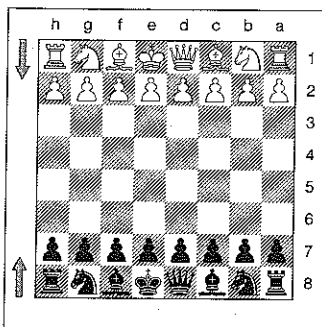
- Speel partijen die u in schaakboeken vindt. Druk op **PLAY** om te zien wat de computer in elke speciale positie zou doen!
- Bestudeer de boekopeningen lijnen door ze manueel in te toetsen. Ga dan uit de Non Auto Mode en speel tegen de computer, gebruik makend van uw geforceerde opening.
- Houd aantekeningen bij van uw schaakpartijen. Wanneer een partij gedaan is, herspeel het tot op bepaalde posities om te zien hoe andere zetten of andere strategieën het resultaat hadden kunnen beïnvloeden - kijk en leer!
- Speel schaak tegen een vriend, waarbij de computer alle zetten nakijkt omtrent hun wettigheid.

2.10 Zwart spelen aan de onderkant

U wilt misschien beginnen vanuit de normale norm en met Zwart aan de onderkant van het bord spelen. Om dit te doen, moet u eerst het bord opzetten met de Zwarte stukken het dichtst bij u, zoals aangeduid in de volgende diagram. Merk vooral op, dat de Koningen en de Dames verschillend staan opgesteld in deze opstelling.

Druk op **NEW GAME** en dan op **PLAY**, en de computer zal automatisch van kleur veranderen. Hij speelt dan Wit vanaf de bovenkant van het bord.

Wanneer u Zwart speelt aan de onderkant van het bord, zullen de kleurindicator lichten aangaan (d.w.z. het 1 licht duidt op Zwart en het 8 licht duidt op Wit).



Bordopstelling met Zwart aan de onderkant

2.11 Openingenbibliotheek

Bij het begin van het spel, antwoordt de computer dikwijls onmiddellijk op vele niveau's, omdat de

computer zetten speelt die opgeborgen zijn in zijn openingenbibliotheek (of opening boekbibliotheek). Deze bibliotheek bestaat uit 150 openingszetten en omvat belangrijkste openingen en vele posities van het spel van de grootmeester. Als een huidige bordopstelling in zijn openingenbibliotheek staat, zal de computer een antwoord geven op deze positie vanuit zijn verzameling van zetten, in plaats van na te denken over de zet.

Merk op dat de computer zijn openingenbibliotheek op alle niveau's gebruikt behalve A1-A8 en B1-B8 (de Beginners/Plezier Niveau's, Oneindig, Combinatie Vinder en Mat Vinder Niveau's.)

2.12 Geheugen van het spel

U mag op gelijk welk moment uw partij onderbreken door op **STOP** te drukken. Het spel is dan onderbroken, en de computer "herinnert" de huidige positie gedurende 18 maanden (met nieuwe alkalische batterijen). Wanneer u hem opnieuw aanschakelt, is de computer klaar om de partij voort te zetten.

HEBT U PROBLEMEN? ENKELE WENKEN EN TIPS:

- **Is het echt uw beurt om te zetten?** Kijk naar de kleurindicator, zoals beschreven in Sectie 2.1. Als het 8 bordlicht brandt, denkt de computer na over zijn zet voor Zwart.
- **Hebt u de laatste zet van de computer verkeerd uitgevoerd?** Wanneer u een "fout" pieptoon hoort bij het intoetsen van de zet van de computer, moet u het bord in het oog houden om er zeker van te zijn dat u op het juiste veld drukt. Het indrukken van het aangeduide veld, zal de zet van de computer afmaken.
- **Laat de computer enkel een pieptoon horen en blijft het van veld aanduiden wanneer u probeert te zetten?** U probeert een zet tegen de regels van het spel te zetten. Ofwel verzet u het stuk naar een ander veld, ofwel drukt u opnieuw op het van veld om de zet uit te wissen en maakt u een andere zet. Betrouw de computer - hij kent de schaakregels en zal geen zet tegen de regels van het spel toelaten!
- **Staat uw Koning Schaak?** Als uw Koning Schaak staat, moet u hem uit Schaak zetten alvorens u een andere zet kan maken (zie de Regels).
- **De computer wil geen zet maken?** De Non Auto optie staat misschien aan - de computer kan slechts automatisch antwoorden met zijn zetten als deze optie afstaat (zie Sectie 2.9).

3. BEHENDIGHEIDSNIVEAU'S

Uw Mephisto america II heeft een unieke uitgebreide Speelreeks van 64 verschillende speelniveau's, inclusief niveau's voor een gewoon spelletje Schaak, Mat Vinder en probleem oplossende

niveau's, Agressieve en Stille Gesloten speelniveau's en vele verschillende types van niveau's, vooral voor beginners. Wanneer u het niveau instelt, denk eraan dat de computer sterker wordt en beter speelt wanneer hij meer tijd heeft om over zijn zetten na te denken - uist zoals een menselijke schaakspeler!

Een speelniveau instellen

Wanneer u op **LEVEL** drukt, zal de computer het bordveld verlichten dat overeenkomt met het huidige ingestelde niveau. Wanneer de computer voor het eerst wordt aangezet, is hij ingesteld op niveau H3 (5

seconden per zet). Zoals aangeduid in de tabel komt elk van de 64 bordvelden overeen met 1 speelniveau.

Nadat u **LEVEL** hebt ingedrukt om de Niveau Mode binnen te gaan, moet u op een veld drukken om een niveau te activeren, waarbij u de tabel gebruikt als een gids.

Wanneer u drukt op het gewenste veld, zal de computer een pieptoon laten horen en zullen de bordlichten dat veld aanduiden. Druk op **LEVEL** om uw selectie in de computer te zetten.

Voor deze niveau's die vermeld staan als hebbende een "**Gemiddelde Antwoordtijd**", merk op

KIES UW SPEELNIVEAU UIT DE 64 BORDVELDEN!

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	Beginners Niveau 8 8 sec/zet	Mat Vinder Niveau	Oefen Niveau 8 3 min/zet	Tactisch Niveau 8 3 min/zet	Vaste Diepte Niveau 8 Zoekdiepte 8 halfzetten	Stille Gesloten Partij Niveau 8 3 min/zet	Agressieve Partij Niveau 8 3 min/zet	Normaal Speel Niveau 8 3 min/zet	8
7	Beginners Niveau 7 7 sec/zet	Combinatie Vinder Niveau	Oefen Niveau 7 2 min/zet	Tactisch Niveau 7 2 min/zet	Vaste Diepte Niveau 7 Search depth 7 halfzetten	Stille Gesloten Partij Niveau 7 2 min/zet	Agressieve Partij Niveau 7 2 min/zet	Normaal Speel Niveau 7 2 min/zet	7
6	Beginners Niveau 6 6 sec/zet	Oneindig Niveau Geen tijdslimiet	Oefen Niveau 6 1 min/zet	Tactisch Niveau 6 1 min/zet	Vaste Diepte Niveau 6 Search depth 6 halfzetten	Stille Gesloten Partij Niveau 6 1 min/zet	Agressieve Partij Niveau 6 1 min/zet	Normaal Speel Niveau 6 1 min/zet	6
5	Beginners Niveau 5 5 sec/zet	Plezier Niveau 5 5 sec/zet	Oefen Niveau 5 30 sec/zet	Tactisch Niveau 5 30 sec/zet	Vaste Diepte Niveau 5 Search depth 5 halfzetten	Stille Gesloten Partij Niveau 5 30 sec/zet	Agressieve Partij Niveau 5 30 sec/zet	Normaal Speel Niveau 5 30 sec/zet	5
4	Beginners Niveau 4 4 sec/zet	Plezier Niveau 4 4 sec/zet	Oefen Niveau 4 10 sec/zet	Tactisch Niveau 4 10 sec/zet	Vaste Diepte Niveau 4 Search depth 4 halfzetten	Stille Gesloten Partij Niveau 4 10 sec/zet	Agressieve Partij Niveau 4 10 sec/zet	Normaal Speel Niveau 4 10 sec/zet	4
3	Beginners Niveau 3 3 sec/zet	Plezier Niveau 3 3 sec/zet	Oefen Niveau 3 5 sec/zet	Tactisch Niveau 3 5 sec/zet	Vaste Diepte Niveau 3 Search depth 3 halfzetten	Stille Gesloten Partij Niveau 3 5 sec/zet	Agressieve Partij Niveau 3 5 sec/zet	Normaal Speel Niveau 3 5 sec/zet	3
2	Beginners Niveau 2 2 sec/zet	Plezier Niveau 2 2 sec/zet	Oefen Niveau 2 2 sec/zet	Tactisch Niveau 2 2 sec/zet	Vaste Diepte Niveau 2 Search depth 2 halfzetten	Stille Gesloten Partij Niveau 2 2 sec/zet	Agressieve Partij Niveau 2 2 sec/zet	Normaal Speel Niveau 2 2 sec/zet	2
1	Beginners Niveau 1 1 sec/zet	Plezier Niveau 1 1 sec/zet	Oefen Niveau 1 1 sec/zet	Tactisch Niveau 1 1 sec/zet	Vaste Diepte Niveau 1 Search depth 1 halfzetten	Stille Gesloten Partij Niveau 1 1 sec/zet	Agressieve Partij Niveau 1 1 sec/zet	Normaal Speel Niveau 1 1 sec/zet	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	
	BEGINNERS-NIVEAU'S	PLEZIER/PROBLEEM OPLOSSENDE NIVEAU'S	OEFEN-NIVEAU'S	TACTISCHE NIVEAU'S	VASTE ZOEK DIEPTE NIVEAU'S	STILLE, GESLOTEN SPEEL-NIVEAU'S	AGRESSIEVE SPEEL-NIVEAU'S	NORMALE SPEEL-NIVEAU'S	

dat deze tijden gemiddeld zijn bij een groot aantal zetten. In het openingsspel en eindspel heeft de computer de neiging om vlugger te spelen, maar bij ingewikkelde posities in het midden van een partij, zal hij er langer over doen om te zetten.

3.1 Beginnersniveau's (A1-A8)

BEGINNERSNIVEAU'S	GEMIDDELTE TIJD PER ZET
Veld A1	1 seconde
Veld A2	2 seconden
Veld A3	3 seconden
Veld A4	4 seconden
Veld A5	5 seconden
Veld A6	6 seconden
Veld A7	7 seconden
Veld A8	8 seconden

Het Beginnersniveau is speciaal bedoeld voor beginnende spelers. Op deze niveau's zal de computer zijn zoeken beperken, zodat hij opzettelijk zwak speelt en zó de beginner een kans geeft om de computer te verslaan!

3.2 Plezierniveau's (B1 - B5)

PLEZIERNIVEAU'S	GEMIDDELTE TIJD PER ZET
Veld B1	1 seconde
Veld B2	2 seconden
Veld B3	3 seconden
Veld B4	4 seconden
Veld B5	5 seconden

Deze unieke Plezierniveau's zijn speciaal bedoeld voor beginners en jonge spelers - deze niveau's laten diegenen die anders nooit een schaakspel zouden winnen, nu eens aan de winnende kant staan! Uw Mephisto america II is veel "menselijker" op de Plezierniveau's dan de meeste schaakcomputers - hij geeft iedereen een kans om te winnen, in een wereld waarin schaakmachines typisch meedogenloos zijn en dikwijls moeilijk te verslaan. Alhoewel het blijkt, bij algemene overeenstemming, dat de computer nooit fouten maakt, zal deze computer op de Plezierniveau's er toch maken!

Er zijn verscheidene handicaps ingebouwd in de Plezierniveau's die alledaagse fouten van beginners demonstreren. Schaakboeken geven dikwijls advies over de basisregels - ze waarschuwen dat men geen materiaal mag weggeven, dat men de Dame niet te vlug te voorschijn Mag halen uitbreiden en de stukken uit breiden alvorens een aanval te beginnen. Nochtans zien spelers hun opponenten deze regels voortdurend breken, en er succes mee hebben! De plezierniveau's verschaffen een manier om de afstraffing van deze typische fouten te gebruiken, en zodanig het spel van de beginner sterker te maken tegen de menselijke opponenten die hij zal tegenkomen.

Zelfs nadat de speler de Plezierniveau's onder de knie heeft gekregen, kunnen zij nog een waardevol oefenwerktuig zijn.

Een spel kan beginnen op een Plezierniveau en bijvoorbeeld, nadat de computer een slechte zet heeft gemaakt, kan de speler naar een Normaal Niveau overschakelen en zodanig zijn voordeel omzetten in

winst, al spelende tegen een moeilijkere oppositie op een hoger niveau.

Niveau B1 is het zwakste niveau. De waarde van het materiaal, op dit niveau, is zo bepaald dat de computer niet alleen stukken laat "hangen" (stukken onbewaakt laat), maar ook degelijk materiaal probeert te verliezen. Het is niet ongewoon dat de computer op dit niveau zijn Dame weggooit. Niveau's B2, B3 en B4 zijn overeenkomstig met B1, door het feit dat ze ook materiaal weggeven, maar ze doen het niet constant. Ze beginnen de waarde van de stukken meer en meer te overwegen, en Niveau B4 geeft alleen maar af en toe stukken weg. Op Plezierniveau B5, geeft de computer geen stukken meer weg - hij speelt hier zoals een beginner die de basis van het spel kent. Op dit niveau maakt de computer fouten zoals het te vroeg uitbrengen van zijn Dame, zijn stukken onbewaakt achterlaten en zichzelf openstellen aan dreigingen van Schaak en/of Schaakmat. Probeer alle Plezierniveau's en Probeer te leren van de fouten van de computer!

3.3 Oneindige Niveau's (B6)

ONEINDIG NIVEAU	TIJD PER ZET
Veld B6	Geen tijdslimiet

Op het Oneindig Niveau zal de computer oneindig zoeken, totdat hij een geforceerde Mat vindt, zijn geheugen opraakt, of totdat u zijn zoeken stopt door op **PLAY** te drukken. Als het zoeken wordt gestopt, zal de computer de beste zet maken die hij tot dusver heeft gevonden. Probeer te experimenteren met het Oneindig Niveau - laat uw computer ingewikkelde bordposities analyseren gedurende uren of zelfs dagen!

3.4 Combinatie Vinder Niveau (B7)

COMBINATIE VINDER NIVEAU	DOEL
Veld B7	Oplossen van schaakpuzzels

Het Combinatie Vinder Niveau wordt gebruikt om "Mat of een grote winst van materiaal" problemen op te lossen. De computer zoekt hier voor het kortst geforceerd winnen van twee Pionnen of meer. Om een oplossing te vinden, moet de computer genoeg materiaal winnen om twee Pionnen beter te zijn dan de huidige positie. Als hij zo'n oplossing vindt zal hij een pieptoon laten horen en zijn zet aanduiden.

Als de computer zijn zoekdiepte limiet heeft bereikt, zonder een oplossing te hebben gevonden, zal hij een pieptoon laten horen en zijn vooraf flikkerende kleurindicator bestendig laten branden. Om voort te spelen, moet u van niveau veranderen - en dan ofwel **PLAY** indrukken zodat de computer kan zetten ofwel zelf een zet maken.

3.5 Mat Vinder Niveau (B8)

MAT VINDER NIVEAU	DOEL
Veld B8	Lost Mat problemen op

Het kiezen van dit Niveau activeert een speciaal Mat Vinder programma. Wanneer u een positie hebt, waarbij er Mat kan zijn, en u wilt dat de computer het vindt, moet u de computer op dit niveau zetten. De computer zal dan een geforceerde Mat zoeken, en zal

Mephisto america II

alleen een zet doen als hij een Mat vindt. Hij kan Mat oplossen tot op 4 zetten.

Als er geen Mat is of als de computer geen Mat kan vinden, laat hij een pieptoon horen en de voorheen flikkerende kleurindicator brandt nu constant. Indien u het wenst mag u verder spelen door van niveau te veranderen.

3.6 Oefenniveau's (C1-C8)

OEFENNIVEAU'S	GEMIDDELTE TIJD PER ZET
Veld C1	1 seconde
Veld C2	2 seconden
Veld C3	5 seconden
Veld C4	10 seconden
Veld C5	30 seconden
Veld C6	1 minuut
Veld C7	2 minuten
Veld C8	3 minuten

De Oefenniveau's geven u een grote kans om uw behendigheid bij het schaakspelen te verscherpen! De computer zal, op dit niveau, zoveel mogelijk spelen om te slaan en Schaak te geven. Het programma kan aanvankelijk valstrikken overzien om u aan te moedigen te spelen voor valstrikken en dreigingen. U zal ook merken dat de computer zijn stukken zo opstelt dat ze gemakkelijk kunnen worden aangevallen.

3.7 Tactische Niveau's (D1 - D8)

TACTISCHE NIVEAU'S	GEMIDDELTE TIJD PER ZET
Veld D1	1 seconde
Veld D2	2 seconden
Veld D3	5 seconden
Veld D4	10 seconden
Veld D5	30 seconden
Veld D6	1 minuut
Veld D7	2 minuten
Veld D8	3 minuten

Alhoewel de Tactische Niveau's dezelfde zoektijd hebben als de normale speelniveau's, speelt de computer hier anders, omdat hij een andere zoekmethode gebruikt. Op de normale speelniveau's gebruikt de computer een selectief Zoekalgorithme. Deze methode laat de computer toe ander combinaties te zien die anders veel meer tijd nemen om te berekenen. Op de Tactische Niveau's schakelt de computer nochtans over op een sterk Brute Kracht Zoekalgorithme. Dit helpt om het risico te verkleinen op een toevallige onoplettendheid.

3.8 Vaste Diepte Niveau's (E1 - E8)

VASTE DIEPTE NIVEAU'S	ZOEK DIEPTE
Veld E1	1 halfzet
Veld E2	2 halfzetten
Veld E3	3 halfzetten
Veld E4	4 halfzetten
Veld E5	5 halfzetten
Veld E6	6 halfzetten
Veld E7	7 halfzetten
Veld E8	8 halfzetten

Op de Vaste Diepte Niveau's is de zoekdiepte van de computer beperkt tot een vastgesteld aantal

halfzetten. Een halfzet is een halve zet, of een zet voor beide kleuren. Bijvoorbeeld, op Niveau E1, zal de computer alleen maar zoeken tot de diepte van 1 halfzet, en zal dus maar 1 zet verder zien. Daarom zal hij dikwijls op dit niveau een Mat overzien. Dit geeft een veel zwakker spel, dat beginners en gemiddelde spelers een betere kans geeft de computer te verslaan. Deze niveau's beginnen gemakkelijk en worden progressief moeilijker - naarmate u elk niveau de baas wordt, kan u naar de volgende gaan!

3.9 Stille, Gesloten Partij Niveau's (F1 - F8)

STILLE, GESLOTEN PARTIJ NIVEAU'S	GEMIDDELTE TIJD PER ZET
Veld F1	1 seconde
Veld F2	2 seconden
Veld F3	5 seconden
Veld F4	10 seconden
Veld F5	30 seconden
Veld F6	1 minuut
Veld F7	2 minuten
Veld F8	3 minuten

Op deze acht speelniveau's geeft de computer de voorkeur aan een stille, passieve manier van spelen. De computer zal hier zoveel mogelijk stukken verwisselen, in een poging om complicaties te vermijden en de bordpositie te vereenvoudigen. Bij dit type van spel, vermijdt het programma aanvallen en houdt zijn posities gesloten wanneer mogelijk.

3.10 Aggressieve Partij Niveau's (G1 - G8)

AGRESSIEVE PARTIJ NIVEAU'S	GEMIDDELTE TIJD PER ZET
Veld G1	1 seconde
Veld G2	2 seconden
Veld G3	5 seconden
Veld G4	10 seconden
Veld G5	30 seconden
Veld G6	1 minuut
Veld G7	2 minuten
Veld G8	3 minuten

In onmiddellijk contrast met de niveau's beschreven in Sectie 3.9, is de computer op Niveau's G1-G8, veel actiever en speelt hij agressiever. Hij zal proberen posities te openen door Pionnen te verwisselen en op te geven, en zal actief stukwisselingen vermijden om bordposities zo ingewikkeld mogelijk te maken! Op deze speelniveau's houdt de computer ook van Schaak geven en van directe aanvallen op uw stukken. Wees voorbereid op alles!

3.11 Normale Speelniveau's (H1 - H8)

NORMALE SPEELNIVEAU'S	GEMIDDELTE TIJD PER ZET
Veld H1	1 seconde
Veld H2	2 seconden
Veld H3	5 seconden
Veld H4	10 seconden
Veld H5	30 seconden
Veld H6	1 minuut
Veld H7	2 minuten
Veld H8	3 minuten

De Normale Speelniveau's zijn de sterkste en

meest uitdagende niveau's van deze computer! Wanneer u een van deze niveau's kiest, selecteert u eigenlijk ook een gemiddelde antwoordtijd voor de computer. Op deze niveau's gebruikt de computer een Selektief Zoekalgorithme, zodat hij vlugger zetcombinaties kan geven, die anders veel meer tijd zouden vragen om te vinden.

Wanneer u op elk van deze niveau's speelt moet u eraan denken dat de computer hoe langer hij moet nadenken over zijn zetten, hoe beter hij zal spelen!

TIPS BIJ HET KIEZEN VAN EEN SPEELNIVEAU

- **Bent u een beginnende schaker?** Begin met de Plezierniveau's, de Beginnersniveau's of de lagere Vaste Diepte Niveau's. Deze niveau's beperken allemaal de zoekdiepte van de computer, wat een zwakker spel geeft, en u de kans om het spel te leren en misschien zelfs te winnen!
- **Bent u een doorsnee schaker of een meer gevorderde schaker?** Probeer de Normale Niveau's of de hogere Vaste Diepteniveau's. De Normale Speelniveau's gaan van gemakkelijk tot een moeilijkere drie-minuten antwoordtijd op Niveau H8. De Vaste Diepteniveau's laten u toe uw gewenste zoekdiepte in te stellen - nadat u de computer hebt verslagen op één niveau, gaat u naar het volgende!
- **Kom meer te weten, door naar de computer te kijken!** Bestudeer de verschillende speelstijlen gebaseerd op het **Zoektype** (Tactische tegen Normale Niveau's), en het **Speeltype** (Stille tegen Agressieve Niveau's)!
- **Wilt u uw verdediging oefenen?** Probeer de Oefenniveau's, waarbij de computer zijn stukken zeer gemakkelijk en behulpzaam zet, zodat ze gemakkelijk aangevallen kunnen worden!
- **Wilt u experimenteren?** Gebruik het Combinatie Vinder Niveau of het Mat Vinder Niveau om uw problemen tot op Mat in vier op te lossen - probeer te zoeken vanuit één positie in een van uw eigen partijen!

elektronisch apparaat, en mag daarom niet ruw behandeld worden of blootgesteld worden aan extreme temperaturen of vocht. Gebruik geen chemische middelen om het te reinigen, omdat deze de plastic kunnen beschadigen. Zwakke batterijen moeten onmiddellijk vervangen worden, omdat ze kunnen lekken en de computer kunnen beschadigen.

Gebruik alleen alkalische of zink koolstof batterijen



MEPHISTO is het gedeponeerde handelsmerk van Hegener + Glaser AG, München.

Uitlening of verhuur van MEPHISTO-computers alsmede nadruk of iedere manier van copieren van deze handleiding is alleen toegestaan met schriftelijke toestemming van Hegener + Glaser AG. Veranderingen ten gevolge van technische ontwikkelingen worden voorbehouden.

NEDERLANDS

4. TECHNISCHE DETAILS

4.1 De ACL functie

Computers "bevriezen" soms vanwege statische ontlading of andere elektrische storingen. Als dit voorkomt moet u de batterijen eruit halen en een pin of een ander scherp voorwerp gebruiken om in de opening, aangeduidt als **ACL**, te drukken aan de achterkant van het apparaat gedurende tenminste één seconde.

Dit stelt de computer opnieuw in, en klaart zijn geheugen.

4.2 Verzorging en onderhoud

Uw Mephisto america II is een nauwkeurig

WAT DOET U IN GEVAL VAN PROBLEMEN

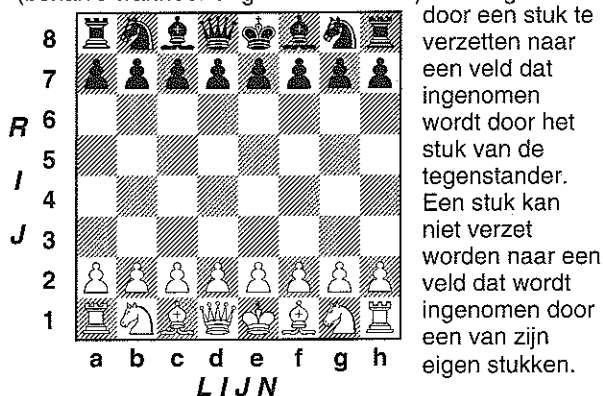
SYMPTOMEN	MOGELIJKE OORZAKEN	WAT U MOET DOEN
1. De computer reageert niet juist, gedraagt zich ongeregeld, of "bevriest" gedurende een partij.	<i>De batterijen zijn er niet juist ingezet.</i>	Bekijk de Snelle Start sectie voor batterij informatie.
	<i>De batterijen zijn zwak of slecht.</i>	Vervang de batterijen (zie Snelle Start).
	<i>Statische ontlading of elektrische storingen hebben ervoor gezorgd dat de computer vastzit.</i>	Druk in de opening, aangeduid als ACL , zoals beschreven in Sectie 4.1.
2. De computer wil niet zetten.	<i>De Non Auto Mode staat aan.</i>	De computer speelt alleen automatische antwoorden als de Non Auto Mode af staat (zie Sectie 2.9).
	<i>U bent misschien op een niveau dat de computer veel tijd geeft om na te denken (vb. Oneindig, Mat Vinder, of Combinatie Vinder Niveau's).</i>	U mag het nadenken van de computer onderbreken en als u wenst, hem forceren om te zetten, door op PLAY te drukken.
3. De computer aanvaardt geen zetten of het indrukken van toetsen, en laat een 'fout' pieptoon horen.	<i>Is het uw beurt? (Kijk naar de kleurindicator op de display) Staat uw Koning Schaak? Zal uw zet uw Koning schaak zetten? Probeert u verkeerd te Rokeren? Hebt u de Toren eerst gezet bij het Rokeren?</i>	Verzekert u ervan dat u op de hoogte bent van de schaakregels. Gebruik TAKE BACK (=terug nemen) om de laatste zet weer op te bouwen.
	<i>De computer denkt nog na (8 of 1 Licht flinkt).</i>	Om het denken van de computer te onderbreken, druk op PLAY .
	<i>U hebt de laatste zet van de computer niet juist gezet.</i>	Kijk naar de bordlichten, en druk op het aangeduide veld om de zet van de computer af te maken.
4. De computer schijnt zetten te maken tegen de regels van het spel.	<i>De computer heeft een speciale zet gemaakt, zoals een En Passant Rokade, een Rokade maneuver of een Pionpromotie of een Minor promotie.</i>	Overzie de schaakregels. Gebruik TAKE BACK (=terug nemen) om de laatste zet weer op te bouwen.
	<i>De batterijen zijn bijna op.</i>	Vervang de batterijen.
5. De computer maakt onmiddellijke of onredelijke zetten.	<i>De computer staat misschien op een van de laagste Beginner-, Vaste Diepte-, of Plezierniveau's, waarin het snel zet en zwakker speelt dan normaal omdat zijn zoekdiepte beperkt is.</i>	Druk op LEVEL (=niveau) om na te zien welk niveau er op dit moment is geselecteerd.

REGELS VAN HET SCHAAKSPEL

De doel van het spel is om de Koning van de tegenstander in de val te doen lopen. U probeert dit door het doen van een zet die u in staat stelt de Koning op de volgende zet te slaan—dit heet "schaak zetten". Een Koning die "schaak" wordt gezet moet onmiddellijk deze aanval uit de weg gaan, het aanvallende stuk nemen of het schaak opvangen door een van zijn eigen mannen er tussen te zetten. Als de Koning het schaak niet kan ontgaan, heet dat mat en is de partij over.

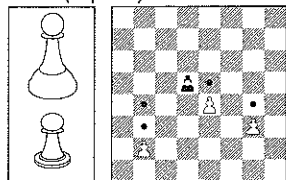
BEGINSTAND & SPELEN VAN EEN PARTIJ

Wit zet eerst, daarna doen de spelers om de beurt een zet. Er wordt slechts een stuk per zet verplaatst (behalve wanneer er gerokeerd wordt). Slaan gebeurt

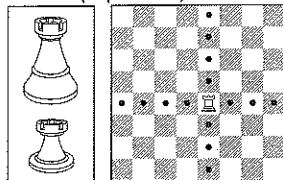


SCHAAKSTUKKEN & TOEGESTANE ZETTEN

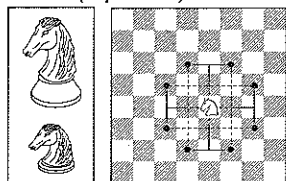
Pion (1 punt)



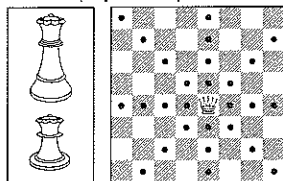
Toren (5 punten)



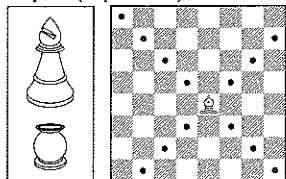
Paard (3 punten)



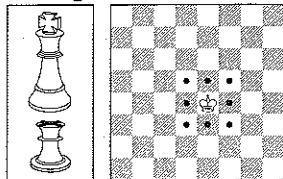
Dame (9 punten)



Loper (3 punten)

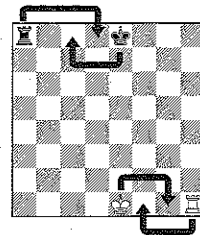


Koning



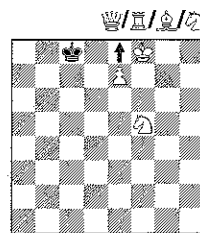
SPECIALE ZETTEN

Dit is een zet van de Koning en een van de Torens, maar hij telt als een enkele zet. De Koning gaat twee velden naar rechts (de Koningsvleugel) of naar links (Damevleugel), de Toren gaat naar het veld aan de binnenkant van de Koning (dus over de Koning heen). Elke speler mag maar een keer rokeren in een partij, en alleen wanneer de Koning en Toren nog niet gezet hebben. De Koning mag op het ogenblik van de rokade ook niet schaak staan of langs of naar een veld gaan dat aangevallen staat.



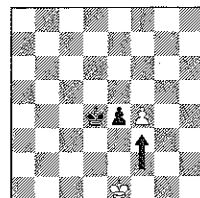
PROMOTIE VAN EEN PION

Een pion die op de zevende rij staat wordt gepromoveerd tot Dame, Toren, Loper of Paard zodra jij naar de achtste rij gaat.



EN PASSANT

Als de pion van uw tegenstander bij de eerste zet twee velden vooruit gaat, mag u hem "en passant" slaan als uw pion op de vijfde rij staat (= in het voorbijgaan). Zet uw pion diagonaal een veld achter de pion van de tegenstander. Als het slaan d.m.v. en passant niet onmiddellijk wordt gedaan na de eerste zet met twee velden vooruit, dan vervalt deze gelegenheid voorbij.



REMISE

Een partij eindigt in remise: (1) als uw Koning niet schaak staat maar geen toegestane zenen meer heeft (pat); (2) als precies dezelfde bordpositie drie keer voorkomt, waarbij dezelfde speler elke keer aan zet is (remise door drievoudige herhaling); (3) als er niet genoeg stukken over zijn om de Koning mat te zetten (remise door onvoldoende materiaal); (4) als er 50 zenen zijn gedaan zonder dat er een stuk is geslagen of een pion verzet is (remise vanwege de 50-zetten regel); of (5) als de spelers samen tot remise besluiten.

AANWIJZINGEN & TIPS

Het is belangrijk dat u gevoel krijgt voor de waarden van verschillende stukken. Dit zal nuttig zijn wanneer u moet besluiten of u wel of niet stukken moet slaan en af moet ruilen. Probeer over het algemeen de meer waardevolle stukken te veroveren (zie de waarde van de stukken hierboven onder *Schaakstukken en Toegestane Zetten*). Belangrijke principes die u dient te herinneren:

- Breng uw Koning zo snel mogelijk in veiligheid door rokeren.
- Als u de centrale velden (het centrum = e4, d4, e5 en d5) onder controle hebt, geeft u dat voordeel. Om dit te doen zet u uw centrale pionnen vooruit en ontwikkelt u uw Lopers en Paarden vroegtijdig in de partij.
- Profiteer van situaties waarbij u kunt slaan, vooral als u daarbij materieel voordeel behaalt.
- Concentreer en laat u niet afleiden door uw tegenstander!