

Chess Wizard

IQ III

- INSTRUCTION
- ANLEITUNG
- MODE D'EMPLOI
- INSTRUCCIONES
- MANUALE D'USO
- INSTRUCTIES

INHOUD

ALGEMEEN

1. VAN START GAAN
2. ONMOGELIJKE EN ONGEORLOOFDE ZETTEN
3. EEN STUK SLAAN
4. SPELMOGELIJKHEDEN
 - a) Rockeren
 - b) En passant
 - c) Promotie en minorpromotie
 - d) Schaak, mat, pat

SPECIALE FUNKTIE

5. NIEUW SPEL (New Game Toets)
6. HET SPELNIVEAU INSTELLEN (Level Toets)
7. EEN ZET TERUGNEMEN (Take Back Toets)
8. KEUZE VAN DE KLEUR (Go Toets)
9. VERANDEREN VAN KLEUR TIJDENS HET SPEL (Color Toets)
10. DE COMPUTER TEGEN ZICHZELF LATEN SPELEN (Go Toets)
11. EEN ZET VERIFIËREN (Ver / Set Toets)
12. EEN OPSTELLING INGEVEN (Ver / Set Toets)
 - A. Een stuk verwijderen
 - B. Het volledige speelveld wissen (Clear Toets)
 - C. Een stuk invoeren
13. ZETSUGGESTIE (Hint Toets)
14. TRAINING FUNKTIE (Training Toets)
15. GELUIDSSIGNALLEN (Sound Toets)
16. SCHAAKPROBLEMEN

GARANTIE

ONDERHOUD VAN DE SCHAAKCOMPUTER

TECHNISCHE GEGEVENS

REGELS VAN HET SCHAAKSPEL

ALGEMEEN

Uw Schaakcomputer kan uw mentor zijn als u beginner bent of uw uitdager, wanneer u reeds gevorderd bent in het schaakspel. Wanneer u een beginnend schaker bent, raden wij u aan zich vertrouwd te maken met de regels van het schaakspel zelf. U vindt deze literatuur in de bekende boekhandel.

Voor u start met spelen, is het belangrijk de algemene tips te lezen. De instructies zijn zo uitgelegd dat elk onderdeel alles zelf bevat en u dus niet de hele handleiding in een keer hoeft te lezen.

BATTERIJEN:

De Schaakcomputer werkt op 6 x 1,5 UM 3-type (of AA) alkaline batterijen, die goed zijn om ongeveer 100 uren te spelen. Gebruik geen gewone batterijen daar zij kunnen leiden tot een foutief spelverloop. Om de batterijen te laden of te vervangen, opent u de BATTERY DOOR op de onderzijde van het toestel en plaats de batterijen zoals aangegeven door de + of de - tekens.

ADAPTOR:

De adaptor is niet bijgevoegd in uw pakket, maar is apart verkrijgbaar bij uw verkoper. Voor u de adaptor gebruikt, moet u nagaan of de netspanning overeenkomt met het gebruiksdomein van de adaptor, zie specificaties van de adaptor.

Opmerking: Sluit eerst de adaptor aan op uw schaakcomputer en vervolgens de adaptor op het net.

GEHEUGEN:

De Schaakcomputer heeft een geheugen op lange termijn en zal altijd de laatste spelsituatie onthouden. Let er wel op dat de batterijen in orde zijn in de schaakcomputer, anders wordt het geheugen gewist.

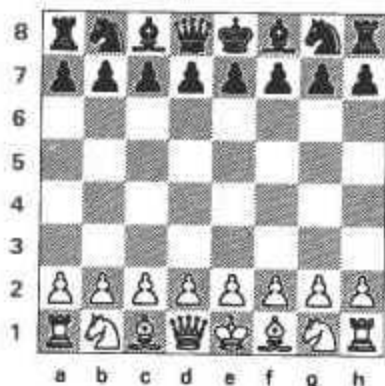
Opmerking: Als u de SET UP of VERIFY mode gebruikt zal de computer de huidige mode bewaren wanneer u de computer afzet of als u deze modes verlaat. Wanneer u de computer aanzet zal hij weer in deze mode staan, aangeduid door de SET UP LED of de VERIFY LED. Om het spel te hervatten, drukt u op de GO toets voor u deze modes uitgaat.

De indikatorlichtjes zullen we vermelden als LEDs = Light Emitting Diodes.

1. VAN START GAAN

Stel uw witte schaakstukken op, op het speelveld. Schakel de Schaakcomputer aan met de schakelaar aan de achterkant van de computer. Kies het speelniveau (zie verder).

Opening positie: Witte stukken op rij 1 en 2. zwarte stukken op rij 7 en 8.



Opmerking: Als u de computer afzet om op een later ogenblik het spel te hervatten of op NEW GAME drukt, zal het vorige speelniveau behouden blijven.

U speelt met de Witte (zie keuze van kleur) stukken. De witte leds lichten op. Maak uw openingszet door zachtjes te drukken met het stuk op het speelvak. De twee respectie velijke rij- en kolom-led's lichten op en duiden op het speelveld waar het stuk stond. Neem het speelstuk op en verplaats het naar het veld waar u het wilde en druk zachtjes met het stuk op dat veld.

Terwijl de computer zijn zet aan het berekenen is, zal de ZWARTE led branden. (ver plaats nooit een stuk wanneer de computer aan het "denken" is). Wanneer het zijn zet heeft besloten, zullen de leds van het "from" vak branden van waar de computer zijn stuk wil verzetten, druk dit stuk zachtjes op zijn veld en verplaats het op naar het vak aangeduid door het "to" ledje en druk het eveneens zachtjes neer op dit veld. De computer heeft de zet is nu uitgevoerd. Het WHITE ledje zal nu oplichten, dat betekent dat het weer uw beurt is.

Telkens u met een stuk drukt, zult u een biep toon horen, wat aanduidt dat de computer de zet registreert. (zie GELUID voor meer details).

2. ONMOGELIJKE EN ONGEOORLOOFDE ZETTEN

De Schaakcomputer is geprogrammeerd volgens de internationale schaakregels en aanvaardt geen ongeoorloofde zet en zal dit ook niet aannemen. Als u een ongeoorloofde zet deed zal de computer de ERROR LED oplichten. Zet dus dit schaakstuk terug op zijn beginvlak en voer een geoorloofde zet in.

Als u het verkeerde stuk trachtte te verplaatsen dan aangegeven door de computer zullen de twee led's van rij en kolom opgelicht blijven. Zet het verkeerd gezette stuk terug op zijn plaats zonder druk uit te oefenen en zet het juiste stuk op de plaats zoals aangeduid door het zachtjes neer te drukken.

Als u een juist stuk van de computer naar een foutieve plaats zet zullen de twee corresponderende rij- en kolom-led's opgelicht blijven. Breng het stuk dan naar de juiste plaats door het zachtjes neer te drukken.

3. EEN STUK SLAAN

Als de computer een vak aanduidt dat al bezet is, betekent dit dat hij een stuk van de tegenstander geslagen heeft en het stuk verwijderd moet worden van het speelveld. Haal het stuk van het veld zonder het neer te drukken.

4. SPELMOGELIJKHEDEN

De Schaakcomputer begrijpt al de schaakregels en zal ze korrekt uitvoeren. Gelieve schaakliteratuur te raadplegen voor een volledige uitleg over de volgende schaaktermen.

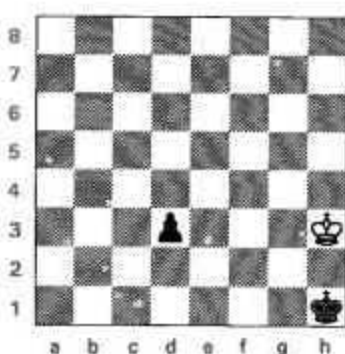
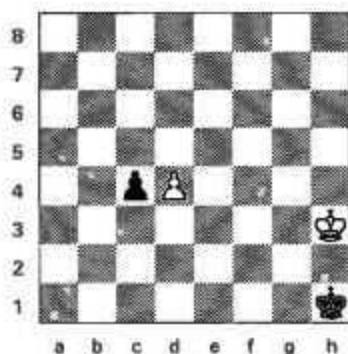
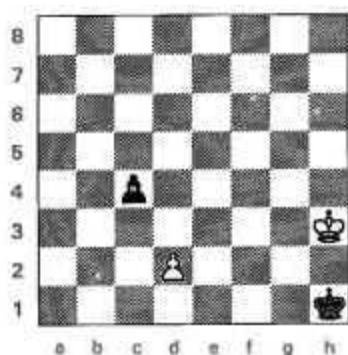
a. Rokeren

Rokeren is enkel toegestaan door de beweging van de koning, zet de toren op uw speelveld in de juiste positie.

- Opmerking:**
1. Na rockade mag de koning nooit schaak staan.
 2. Als je schaak staat mag je niet rokeren.
 3. Je mag niet rokeren door een veld dat in bezit is van de tegenspeler.

b. En passant

Als u of de computer "en passant" slaat, vergeet dan niet geslagen pion weg te halen. Wanneer de computer "en passant" slaat, dan zal het symbool "ep" oplichten. Er kan ook "en passant" geslagen worden in de "set up" functie.



Officiële Schaakregels:

Indien een pion die zich nog op haar uitgangspunt bevindt twee velden tegelijk oprukt en daarbij een veld passeert dat bestreken wordt door een pion van de tegenstander, dan mag deze laatste de pion nemen, alsof de pion niet twee maar slechts één veld zou zijn opgerukt.

c. Promotie en minorpromotie

De computer zal altijd zijn pion promoveren van pion tot koning. Als u uw pion wenst te promoveren dan moet u hem brengen tot de 8 ste rij en de computer zal hem automatisch promoveren tot koning en zijn tegenzet beginnen.

Als u uw pion wilt promoveren tot paard, loper of toren, - minorpromotie - moet u wachten tot de computer zijn tegenzet heeft gedaan. TAKE BACK de computer zijn tegenzet en gebruik de POSITION SET-UP om de koning te veranderen in het door u gewenste stuk. Na deze verandering drukt u op de ENTER toets en de computer zal opnieuw zijn tegenzet bedenken.

d. Schaak, mat en pat

- Wanneer de computer uw stuk schaak zet, zal het CHECK (Schaak) LED gaan branden. Als u schaak geeft, zal dit niet gaan branden.
- Schaakmat wordt aangeduid met de CHECK (Schaak) en MATE (mat) LEDs, om het einde van de partij aan te geven.
- Als de computer geen legale zet kan doen, zal het resultaat een pat remise zijn. En pat wordt aangegeven door de STALE (pat) en MATE (mat) LEDs.

SPECIALE FUNKTIES

5. NIEUW SPEL (New Game Toets)

Druk op NEW GAME telkens als u de computer inschakelt of wanneer u een nieuw spel wilt beginnen. Het vorige spel wordt vernietigd en alle stukken staan nu in de openingspositie opgesteld in het geheugen.

Nu kunt u uw zet ingeven. Als u toevallig een andere zet doet dan u wenste te doen, dan zal de computer al volop zijn tegenzet aan het berekenen zijn. Wacht op het antwoord van de computer en maak dan gebruik van de TAKE BACK mogelijkheid (zie onderdeel 7). Dan kunt u opnieuw uw zet ingeven.

6. HET SPELNIVEAU INSTELLEN (Level Toets)

Uw schaakcomputer heeft 16 spelniveaus. Om de computer in één van deze niveaus te zetten druk op de toets SET LEVEL en u zult het huidige spelniveau zien. Indien dit niet het niveau is waarop u wenst te spelen, druk dan op SET LEVEL totdat het gewenste niveau bereikt is, aangeduid door de twee rij en kolom LEDs. Druk op GO om deze mode te verlaten, nu kunt u uw eerste zet invoeren.

Opmerking: Gedurende de instelling van het spelniveau zullen de leds van VERIFY en SET UP branden.

De 16 spelniveaus en hun kenmerken:

- **Spelniveau 1 en 2** zijn FUN niveaus voor de absolute beginners : zij die pas beginnen te schaken en de basisregels van het schaakspel moeten oefenen. Op niveau 3 en 4 ontwikkelt de computer een hogere moeilijkheidsgraad.

Spelniveau		Responstijd
1	A1	onmiddellijk
2	A2	2 sec.
3	A3	5 sec.
4	A4	10 sec.

- **Spelniveaus 5 to 8** zijn ontworpen voor gevorderde en middelmatige spelers.

Spelniveau		Responstijd
5	A5	15 sec.
6	A6	20 sec.
7	A7	30 sec.
8	A8	45 sec.

- **Spelniveaus 9 tot 12** zijn voor ervaren spelers en de toernooi tijd controle is als volgt ingesteld.

Spelniveau		Responstijd
9	B1	1 min.
10	B2	1,5 min.
11	B3	2 min.
12	B4	2,5 min.

- **Spelniveaus 13 tot 15** zijn voornamelijk ontworpen om speciale problemen te analyseren, maar u kunt ook op deze niveaus spelen als u het niet erg vindt langer te wachten.

Spelniveau		Responstijd
13	B5	3 min.
14	B6	3,5 min.
15	B7	4 min.
16	B8	enkel voor schaakproblemen

Opmerking: Al de hierboven vermelde gemiddelde tijden kunnen afwijken naarge lang de spelsituatie.

Als u van niveau wilt wisselen tijdens het spel, gebruik dan de bovenstaande procedure als het uw beurt is.

7. EEN ZET TERUGNEMEN (Take Back Toets)

De Schaakcomputer biedt u de mogelijkheid om 9 halfzetten terug te nemen om uw laatste zet recht te zetten. Wacht totdat de computer zijn zet aangegeven heeft. Druk op de TAKE BACK toets en de rij- en kolom-leds zullen de computer zijn laatste zet aangeven in omgekeerde volgorde, eerst het " to " vakje en daarna het " from " vakje. Voer de laatste zet in zoals de vorige.

Druk opnieuw op de TAKE BACK toets en de rij en kolom-leds zullen uw laatste zet aanduiden. Doe hetzelfde als hierboven. Het vierkantje of het geslagen stuk zal worden aangeduid door de rij en kolom leds. Zet het geslagen stuk nu terug op zijn oorspronkelijke plaats door het duwmechanisme toe te passen. U kunt verder gaan met het spel of zetten verder terugnemen. U mag tot de negende zet terugnemen.

8. KEUZE VAN DE KLEUR (Go toets)

De computer is algemeen ingesteld om met zwart te spelen. Indien u de zwarte stukken prefereert in een nieuw spel en de stukken zijn in de openingspositie opgesteld. (Witte stukken op de eerste en tweede rij, de zwart op de zevende en achterste rij) druk dan op GO en de computer zal de eerste zet voor wit berekenen.

9. VERANDEREN VAN KLEUR TIJDENS HET SPEL (Color Toets)

U kunt van kleur verwisselen tijdens het spel door op GO te drukken. De computer zal dan automatisch een zet berekenen voor uw kant. U kunt nu een zet doen met de andere kleur. U kunt van kant verwisselen zoveel u maar wil, MAAR NIET TERWIJL DE Computer AAN HET DENKEN IS.

De COLOR toets kan op elk moment gedurende het spel gebruikt worden.

Opmerking: Merk op dat elke zet voorafgaand aan deze verandering vergeten wordt en de spelgeschiedenis hier zal beginnen.

In de VERIFY/SET UP mode kunt u met de COLOR Toets de vereiste kleur kiezen.

10. DE COMPUTER TEGEN ZICHZELF LATEN SPELEN (Go Toets)

Op een zeker ogenblik in het spel kan dat handig zijn, hetzij om bij te leren, hetzij om de computer tegen zichzelf te zien spelen. Druk dan op GO, in plaats van een zet in te geven wanneer het uw beurt is. De computer zal dan al de zetten berekenen vanuit het ingestelde spelniveau. Herhaaldelijk op de GO toets drukken zal de Schaakcomputer tegen zichzelf laten spelen.

11. EEN ZET VERIFIËREN (Ver / Set Toets = Verify / Set Up Toets)

Op elk moment kunt u voor u een zet ingeeft of na een beginpositie te hebben ingesteld de positie van de stukken verifiëren om te zien of een spelpositie overeenkomt met de ingevoerde.

- Druk eenmaal op de VERIFY / SET UP toets en het VERIFY led zal oplichten.
- Het witte of zwarte ledje zal oplichten om aan te duiden welke kleur gecontroleerd wordt.
- Selecteer het type van stukken dat gecontroleerd moet worden door te drukken op de toets gekenmerkt door het symbool van dat stuk.
- Om deze procedure te beëindigen drukt u op de GO toets.

Steeds als u op een toets met een symbool drukt, zal het overeenkomstige rij en kolom ledje oplichten. Druk opnieuw op het symbool om de volgende stukken te controleren. Het ERROR ledje zal oplichten wanneer er geen stukken meer staan van dat soort. Om deze procedure te beëindigen drukt u op de GO toets.

12. EEN OPSTELLING INGEVEN (Ver / Set Toets = Verify / Set Up Toets)

U kunt in de SET UP mode gaan aan het begin van het spel of tijdens een spel voor u een volgende zet doet.

In de SET UP mode kunt u stukken bijzetten of wegnemen om schaakproblemen op te lossen. In de SET UP mode is de computercontrole op de legaliteit van de zet uitgeschakeld en ingevoerde zetten hoeven niet te beantwoorden aan de algemeen geldende schaakregels.

Opmerking: Nadat u de SET UP mode verlaten hebt, zal het witte of zwarte ledje oplichten om aan te duiden welke kleur aan de beurt is. Als een verandering van kleur nodig is drukt u nogmaals op de VERIFY/SET UP toets en verander de kleur met de COLOR toets en druk vervolgens op GO.

12.A EEN STUK VERWIJDEREN:

Als u een stuk wenst te verwijderen van het bord, volgt u onderstaande handelswijze :

- Druk tweemaal op de VERIFY/SET UP toets en de SET UP ledjes zullen oplichten.
- Het witte of zwarte ledje zal oplichten, om aan te duiden
- wiens stukken verwijderd kunnen worden. De kleur kan gewijzigd worden door op de COLOR toets te drukken.
- Om een stuk te verwijderen drukt u met het stuk op zijn veld. Op de druk zullen de rij- en kolom-leds oplichten van het stuk dat verwijderd gaat worden.
- Om deze procedure te beëindigen, controleert u eerst of u de kleur wenst te veranderen van wie aan de beurt is. U kunt nu een zet ingeven voor deze kleur of de computer een zet laten doen door nogmaals op GO te drukken.

12.B HET VOLLEDIGE SPEELVELD WISSEN : (Clear Toets)

Als u het hele speelveld wilt wissen teneinde een spelpositie in te geven, volgt u onderstaande procedure :

- Druk tweemaal op de VERIFY/SET UP toets en de overeenkomstige leds lichten op.
- Druk op de CLEAR toets en het hele speelveld zal gewist zijn.
- U kunt nu een nieuwe spelopstelling ingeven.

12.C EEN STUK INVOEREN :

Als u een of meerdere stukken wilt toevoegen aan het speelveld, volgt u onderstaande procedure:

- Druk tweemaal op de VERIFY/SET UP toets als u NIET in de SET UP mode bent. De SET UP LEDs zullen oplichten.
- Als u een volledig veld wilt wissen zie dan (12.B).
- De kleur van de stukken die veranderd moeten worden, wordt gekozen met de COLOR toets. Het overeenkomstige led zal oplichten.
- Kies het stuk door het overeenkomstige symbool in te drukken.
- Druk de stuk(ken) van deze soort op het gewenste veld en de overeenkomstige leds zullen oplichten voor elk veld.

- Kies het volgende stuk door de toets van het symbool in te drukken en de stukken te zetten. De overeenkomstige leds zullen oplichten. De kleur moet veranderd worden indien deze verschilt van het vorige ingevoerde stuk.
- Om de procedure te beëindigen drukt u op GO.
- Controleer als u de kleur wilt veranderen van wie aan de beurt is zoals hierboven staat en voer een zet in of een oproep aan de computer.

Opmerking: Gebruik de VERIFY mode om het veld te checken.

13. ZETSUGGESTIE (Hint Toets)

De computer kan u suggesties geven als u niet goed weet hoe u verder kunt gaan, wat een handige mogelijkheid is.

Wanneer het uw beurt is om een zet te doen, druk eenmaal op de HINT toets en de computer zal tonen hoe hij zou bewegen door het " from " vierkantje aan te duiden. Druk een tweede maal op de HINT toets om het " to " veld aan te duiden.

Een derde maal drukken op de HINT toets zal u de best mogelijke zet tonen. Indien u geen gebruik wilt maken van deze hint kunt u gewoon uw eigen zet ingeven.

Opmerking: De gesuggereerde zet is de best mogelijke zet in deze positie en aangepast aan het spelniveau, dat door u werd ingesteld.

14. TRAINING FUNKTIE (Training Toets)

Deze functie helpt de leergierige speler.

Eerste Stap :

Wanneer het uw beurt is, drukt u op de TRAINING toets en de rij en kolom- leds zullen oplichten en het " from " veld aanduiden van het eerste stuk met een geoorloofde zet.

Door te blijven drukken zal de computer al de " from " velden doen oplichten van waaruit een geoorloofde zet mogelijk is. Als al de mogelijke zetten getoond zijn zal het ledje voor een paar seconden gedoofd zijn. U kunt verder gaan met de procedure wanneer de zwart of witte leds weer oplichten.

Tweede Stap :

Als u het stuk hebt gekozen dat u wenst te verzetten, drukt u op het gewenste veld (de overeenkomstige leds zullen oplichten) en vervolgens op de TRAINING toets. Nu zal de schaakcomputer al de mogelijkheden tonen.

Derde Stap :

Om de training functie te verlaten of een zet te doen, drukt u op GO om verder te gaan.

Als u wenst terug te gaan naar de eerste stap, drukt u op het aangeduide veld.

15. GELUIDSSIGNALLEN (Sound Toets)

De Schaakcomputer heeft vier verschillende geluidsinstellingen, die aangegeven worden door de leds 1 tot 4 :

- Instelling 1 (LED 1): totaal geen geluidssignalen
- Instelling 2 (LED 2): enkel geluidssignaal bij de tegenzet van de computer
- Instelling 2 (LED 3): geluidssignaal bij elke toetsaanslag
- Instelling 3 (LED 4): idem als c) maar dubbele BIEP wanneer een hoog stuk in gevaar verkeert.

Opmerking: Druk op de SOUND toets om de gewenste instelling te kiezen. Het SET UP en VERIFY ledje zullen oplichten wanneer u door de vier keuzes gaat. Om deze mode uit te gaan, druk op GO of roep de computer op tot een zet.

16. SCHAAKPROBLEMEN

Op niveau 16 zal de computer de meeste MATE-IN-3 problemen oplossen en eveneens moeilijkere schaakproblemen trachten op te lossen, die Roken, promoties en passant zetten omvatten.

U kunt het speelveld opstellen (zie hoofdstuk 12). Als u schaakproblemen wilt oplossen laat u de computer tegen zichzelf spelen.

Als u wilt weten of de computer u kan verslaan in 3 zetten, stel de schaakstukken op en het spelniveau in en speel tegen de computer. Als hij je niet kan slaan in 3 zetten, gaat het spel verder. Afwisselend HE MATE YOU en de MATE LEDs lichten op.

GARANTIE

Voor informatie kunt u terecht op de bijgevoegde WARRANTY CARD.

ONDERHOUD VAN DE SCHAAKCOMPUTER

Stof en vuil kunnen verwijderd worden met een zacht doek. **Gebruik NOOIT chemische middelen of water.** Al de schade hierdoor veroorzaakt, vallen niet onder de garantie. Bewaar de computer op een droge en koele plaats (normale kamertemperatuur). Vermijd blootstelling aan hitte, spotlichten, radiatoren, zonneschijn, zand, etc. aangezien dit kan leiden tot blijvende schade aan het toestel door oververhitting, wat niet gedekt wordt door de garantie.

TECHNISCHE GEGEVENS

- Programma-omvang 4Kbyte ROM
256 byte RAM
- CPU kloksnelheid 8 Mhz
- Geleidend rubber toetsenbord systeem en tiptoetsen
- Verbruik 130mW max.
- Batterijen 6 x 1.5V UM-3 type (of AA)
alkaline of Adaptor
- Spelniveaus 16
- Terugnemen tot 9 halfzetten
- Toont zet, schaakmat, schaak, en passant, ...
- Opstellen en controle
- Hint en Training functie
- Extra ERROR led
- Elegant speelveld 260 x 243 x 23 mm
- Verpakt in geschenkdoos

Wijzigingen voorbehouden.

SCHAAKREGELS

I ALGEMENE ZETTEN

1. De twee spelers mogen om de beurt telkens één zet doen. De speler met de witte stukken is als eerste aan de zet.
2. Met uitzondering van de rokade is een zet een verplaatsing van één veld naar een ander veld dat open is of bezet wordt door een vijandig stuk.
3. Geen enkel stuk, behalve de toren tijdens rokade en de koning, mag een veld kruisen dat bezet wordt door een ander stuk.
4. Als een stuk naar een veld verplaatst wordt dat bezet wordt door een vijandig stuk en het dus slaat, maakt dit deel uit van eenzelfde zet. Het geslagen stuk moet onmiddellijk van het bord verwijderd worden door de speler die de slag deed.
5. Als een speler een stuk in een positie zet waarbij hij de koning kan aanvallen, staat de koning "schaak" en moet ofwel:
 - de koning verplaatst worden
 - de weg van het aanvallende stuk afgesneden worden door een ander stuk
 - het aanvallende stuk geslagen worden
6. de partij is over als de koning niet meer kan ontsnappen aan een aanvallend stuk. Dit wordt "schaakmat" genoemd.

II INDIVIDUELE ZETTEN

1. KONING

Behalve in rokade, mag de koning slechts één veld per keer verplaatst worden naar om het even welk naastliggend veld (zelf diagonaal) dat niet aangevallen kan worden door een vijandig stuk. De rokade is een zet van zowel de koning als de toren, maar geldt als één enkele zet (van de koning) en wordt op de volgende manier uitgevoerd:

- a. De koning wordt van zijn aanvankelijke plaats twee velden verplaatst naar één van de torens op dezelfde rij.
- b. De toren wordt naar de andere zijde van de koning verplaatst.

Er kan geen rokade zijn als:

- de koning reeds verplaatst werd.
- de toren reeds verplaatst werd.
- de uitgangspositie van de koning of het veld dat de koning moet oversteken of het veld dat de koning zal bezetten, aangevallen wordt door een vijandig stuk.
- er een stuk tussen de koning en de toren staat.

2. KONINGIN

De koningin mag naar ieder veld op dezelfde rij verplaatst worden, in rechte of diagonale lijn vanaf het punt waarop zij staat.

3. TOREN

De toren mag naar ieder veld op dezelfde rij verplaatst worden in rechte lijn vanaf het punt waarop hij staat.

4. LOPER

De loper mag naar ieder veld verplaatst worden in diagonale lijn vanaf het punt waarop hij staat.

5. PAARD

De zet van een paard heeft de vorm van een "L" bestaat uit een verplaatsing van twee velden in verticale of horizontale richting gevolgd door de verplaatsing naar één veld dat een hoek van 90° vormt met de eerste verplaatsing. Deze twee zetten kunnen naar wens omgekeerd worden (eerst één veld en dan twee).

6. PION

De pion kan vanaf zijn uitgangspositie één of twee stappen vooruit maken. Daarna kan het slechts één veld per keer verdergaan. Als een pion de laatste rij bereikt, moet het onmiddellijk ingeruild worden voor een koningin, toren, loper of een paard van dezelfde kleur. De speler kiest vrij en hoeft geen rekening te houden met de andere stukken die nog steeds op het schaakbord staan. Deze inruiling heet "promotie".

Een pion kan een veld aanvallen dat gekruist werd door een vijandige pion, die twee velden vooruit verplaatst werd vanaf zijn uitgangspositie, alsof deze laatste slechts één veld vooruit geschoven zou zijn. Deze slag mag alleen gebeuren tijdens de zet die meteen op een dergelijke verplaatsing volgt en wordt een "en-passant-slag" genoemd. Als uw computer een en-passant-slag doet, zal het teken "ep" verschijnen.

III. AANWIJZINGEN EN TIPS

Leer de waarde van de verschillende stukken in te schatten, want dit is van belang bij het nemen van een beslissing bij het slaan of ruilen.

Een aantal belangrijke principes:

- Rokeer zo vlug mogelijk om uw koning veilig te stellen.
- Beheerst u de middenvelden, dan levert u dit voordeel op. Om dit te doen, doet u zetten met uw pions in het midden en brengt u vroeg in het spel uw lopers en paarden in stelling.
- Haal voordeel uit slagsituaties, in het bijzonder als u materiaal kan winnen.
- Concentreer u - laat u niet overrompelen door uw tegenstander!

Art.No.6503-III
Eng/Ger/Fre/Spanish/
Italian/Dutch