

## INHOUDSTAFEL

1	Belangrijke informatie .....	3
1.1	Veiligheidsinstructies .....	3
1.2	Aanwijzingen voor bewaring en reiniging.....	3
1.3	Instructies bij de AC–adapter .....	3
1.4	Leveromvang.....	4
2	Eerste stappen .....	4
2.1	Beschrijving van de apparaten.....	4
2.2	De toetsen en hun functies .....	4
2.3	Kabel aansluiten.....	5
2.4	Taal selecteren .....	6
2.5	Achtergrondverlichting van display aanpassen.....	6
2.6	Een spel voorbereiden .....	7
2.7	Aan- en uitschakelen .....	7
3	Spelen met de computer .....	8
3.1	Uw zetten .....	8
3.1.1	Algemene zetten .....	8
3.1.2	Bijzondere zetten: .....	8
3.2	De zetten van de computer .....	8
3.3	Symbolen op het beeldscherm tijdens de zetten .....	8
3.4	Ongeldige opstellingen en zetten.....	8
3.5	Zet ongedaan maken of opnieuw spelen .....	9
3.5.1	Een zet ongedaan maken .....	9
3.5.2	Meerdere zetten of een sequentie ongedaan maken .....	9
3.5.3	Het spel verderzetten .....	9
3.5.4	Zetten opnieuw spelen .....	9
3.6	Speleinde en mogelijke spelresultaten .....	10
3.7	Spelstand opslaan of verwijderen .....	10
3.7.1	Uitschakelen en later verder spelen.....	10
3.7.2	Alle gegevens verwijderen.....	10
3.8	Een spel opnieuw spelen .....	10
3.9	Een nieuw spel beginnen.....	10
4	De info–berichten.....	11
4.1	Wisselen tussen de info–berichten .....	11
4.2	Info–bericht: Grote klok .....	11
4.3	Info–bericht: Speelstand.....	11
4.4	Info–bericht: Analyse.....	11
4.5	Info–bericht: Permanent rekenen .....	12
4.6	Info–bericht: Kleine klok .....	12
5	Speciale functies .....	13
5.1	Overzicht ven het menu met speciale functies .....	13
5.2	Menu: ZET, een zet eisen.....	14
5.3	Menu: TIP, een zet als suggestie vragen.....	14
5.4	Menu: NIVEAUS, de verschillende spelniveaus .....	14

5.4.1	Overzicht van de spelniveaus .....	14
5.4.2	Een spelniveau selecteren .....	14
5.4.3	Niveau Normaal (0-9).....	15
5.4.4	Niveau Snel (0-8) .....	15
5.4.5	Niveau Plezier (0-8) .....	15
5.4.6	Niveau Eenvoudig (0-8).....	15
5.4.7	Niveau Toernooi (0-5).....	15
5.4.8	Niveau Gebruiker .....	16
5.4.9	Niveau Mat zoeken.....	17
5.5	Menu: ALTER, een alternatieve zet aanvragen .....	17
5.6	Menu: START, alle zetten verwerpen .....	17
5.7	Menu: EINDE, terug naar actuele positie .....	17
5.8	Menu: ANALY, de actuele positie analyseren .....	18
5.9	Menu: 2SPIE, de twee-spelers-modus .....	18
5.10	Menu: AUTO, het spel computer tegen computer .....	18
5.11	Menu: FUNKT, geavanceerde opties .....	18
5.11.1	Overzicht van de geavanceerde opties .....	18
5.11.2	Een optie wijzigen .....	19
5.11.3	FUNKT: BORD DRAAIEN .....	19
5.11.4	FUNKT: KABEL RECHTS .....	19
5.11.5	FUNKT: PERM. REKENEN, permanent rekenen .....	19
5.11.6	FUNKT: LERAAR.....	20
5.11.7	FUNKT: BOEK.....	20
5.11.8	FUNKT: GELUID.....	20
5.11.9	FUNKT: CONTRAST.....	21
5.11.10	FUNKT: REKENSNELH., de rekensnelheid .....	21
5.11.11	FUNKT: TAAL.....	21
5.12	Menu: STELL, een bepaalde stelpositie opbouwen .....	21
5.13	Menu: KONTR, de actuele positie weergeven .....	22
6	USB-modus - aansluiten op een PC.....	22
7	Afvalverwerking.....	23
8	Garantie, service en import .....	23
9	Technische specificaties .....	24

# 1 Belangrijke informatie

Lees voordat u het apparaat gaat gebruiken de volgende veiligheidsinstructies en gebruikshandleiding zorgvuldig door. Leef de instructieregels na en bewaar de handleiding voor toekomstig gebruik samen met het apparaat. Als u het apparaat doorgeeft aan een andere gebruiker, geeft u dan ook deze instructies mee.

## 1.1 Veiligheidsinstructies

Let op: Dit product is geen speelgoed, zoals gedefinieerd in richtlijn 2009/48/EG. Als u uw kinderen het apparaat laat gebruiken, moet u ervoor zorgen dat het apparaat wordt gebruikt waarvoor het bedoeld is

- Houd de verpakkingzak en folies uit de buurt van baby's en kleine kinderen. Er bestaat verstikkingsgevaar!
- Stel het apparaat niet bloot aan warmte, bijvoorbeeld op verwarmingen of in direct zonlicht en vocht, om schade te voorkomen.
- Gebruik het apparaat niet op of in de buurt van apparaten die magnetische velden of elektromagnetische straling genereren, zoals bijvoorbeeld televisies, luidsprekers, mobiele telefoons, draadloze apparatuur, enz. Storingen kunnen op deze manier worden voorkomen.
- Open het apparaat nooit. Het bevat geen onderhoudsdelen. Bij eventuele functie storingen, neemt u contact op met het aangegeven service-adres.

## 1.2 Aanwijzingen voor bewaring en reiniging

- Houd er rekening mee dat dit apparaat is gemaakt van echt hout. Behandel het hout met zorg, bewaar het te allen tijde droog, en stel het niet bloot aan direct zonlicht.
- Reinig indien nodig het oppervlak van de apparatuur met een vochtige doek en zorg ervoor dat er geen vocht in het apparaat dringt.
- Gebruik geen oplosmiddelen, andere agressieve of schurende reinigingsmiddelen, anders kunnen de oppervlakken en de opschriften worden beschadigd.

## 1.3 Instructies bij de AC-adapter

De ChessGenius Exclusive mag alleen worden gebruikt met de bijgevoegde AC-adapter.

Input 100 – 240 V 50/60 Hz 0,45A max

Output 9V DC 1A

Let bij het hanteren van de AC-adapter op de volgende punten:

- Het stopcontact moet zich in de buurt van de apparatuur bevinden en goed toegankelijk zijn.
- Het apparaat mag niet worden aangesloten op meer stroombronnen dan aanbevolen.
- De aansluitingen mogen niet worden kortgesloten.

- Haal de AC–adapter alvorens het schoonmaken van de stroomvoorzorging
- Controleer het product en de stroomtoevoer regelmatig op schade en gebruik het niet als het beschadigd is. Open het nooit.
- Lees ook de veiligheidsinstructies op de AC–adapter.

## 1.4 Leveromvang

De verpakking van ChessGenius Exclusive bevat de volgende onderdelen:

- 1 schaakbord
- 17 witte schaakfiguren (waaronder een extra Dame)
- 17 zwarte schaakfiguren (waaronder een extra Dame)
- 1 computer–unit (ook bruikbaar als schaakklok) met LCD–display
- 1 AC–adapter
- 1 kabel met twee identieke stekkers om de computer–unit op het schaakbord aan te sluiten
- 1 bedienings– en spelhandleiding
- 1 garantiekaart

Controleer na het uitpakken de inhoud op volledigheid en op eventuele transportschade. Bij gebreken en klachtenneemt u onmiddellijk contact op met de winkel waar u het product hebt gekocht.

## 2 Eerste stappen

### 2.1 Beschrijving van de apparaten

De stukken worden automatisch herekend door het schaakbord. Zet hiervoor de figuren op het schaakbord. De computer–unit kan ook worden gebruikt als een schaakklok. Voor de bediening moet de computer–unit aangesloten worden op het schaakbord. Lees ook hoofdstuk 0 over hoe dit in zijn werk gaat.

### 2.2 De toetsen en hun functies

Overzicht van de toetsen van de computer–unit:

ROOD, boven	zoals toets ROOD onder. Annuleren of teruggaan in het menu.
GROEN, boven	zoals toets GROEN onder. Bevestigen.

Tip: De functie van de toetsen ROOD en GROEN kunnen, afhankelijk van het menu, veranderen. Telkens links en rechts onderaan op het scherm met een donkere achtergrond (omgekeerd) worden de functies aangegeven, die ROOD en GROEN telkens uitvoeren – links onder voor ROOD, en rechts onder voor GROEN.

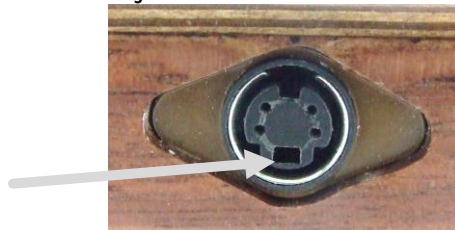
Als links/rechts onder geen functie wordt aangegeven, heeft ROOD of GROEN in dit menu geen functie.

Ein/Aus	Schakelt het apparaat aan/uit.
NEW	Begint een nieuw spel.
BACKLIGHT	Past de achtergrondverlichting van het beeldscherm aan.
Pijl rechts draaien	Zet ongedaan maken.
Pijl links draaien	Zet opnieuw bevestigen.
ROOD, onder	zoals toets ROOD boven.
GROEN, onder	zoals toets GROEN boven.
Pijl LINKS	Naar vorige weergave gaan. Cursor naar links.
Pijl RECHTS	Naar volgende weergave gaan. Cursor naar rechts.
Pijl BOVEN	Tussen weergave "Grote klok" en "Speelstand" direct wisselen. Cursor naar boven.
Pijl ONDER	Tussen weergave "Grote klok" en "Speelstand" direct wisselen. Cursor naar onder.

### 2.3 Kabel aansluiten

De computer-unit heeft aan de achterkant drie ingangen: links, in het midden en rechts.

1. Neem de AC-adapter en verbindt de kleine stekker aan het uiteinde van de kabel in met de juiste aansluiting aan de achterkant van de computer-unit.
2. Neem de verbindingkabel. De stekkers aan beide uiteinden gelijk zijn. Merk echter op dat de stekker telkens in een positie in de sokkel kan worden gestoken. Ga voorzichtig te werk. De plug heeft binnenin vier smalle en een bredere pen. Draai de stekker, zodat de brede pen naar beneden gericht is, en precies in de sokkel past. De onderaan het beeldscherm wijst naar de locatie in de sokkel voor de bredere pen.



3. Stop de stekker in het schakbord (ingang aan de rechterkant van het bord), evenals in de linker aansluiting op de achterkant van de computer-unit.
4. Stop de AC-adapter in het stopcontact. Er klinkt een signaal. U kunt nu de taal kiezen, zie hoofdstuk 2.4.

## 2.4 Taal selecteren

De schaakcomputer kan in een van de volgende 7 talen werken:

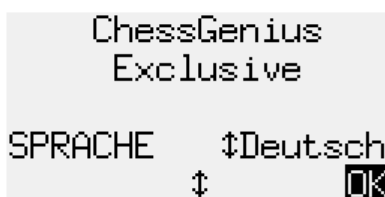
Taal	Display-weergave
Duits	Deutsch
Engels	English
Frans	Français
Nederlands	Dutch
Italiaans	Italiano
Spaans	Español
Russisch	Русский

Sluit het schaakbord op de computer-unit aan, zoals in 0 wordt beschreven.

Nadat het signaal klinkt:

Aan de rechterkant van het beeldscherm ziet u:

- Het woord „Nederlands“
- een knipperend pijl-pictogram ⇅



Om Nederlands te selecteren:

- Bevestig met GROEN.

Om een andere taal te selecteren:

1. Druk op de toets met de ij naar onder ⇅, tot de gewenste taal verschijnt.
2. Bevestig met GROEN.

Later kunt u de taal via de opties wijzigen, zie 0.

Nu kunt u een spel voorbereiden (zie 2.6 **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**).

## 2.5 Achtergrondverlichting van display aanpassen

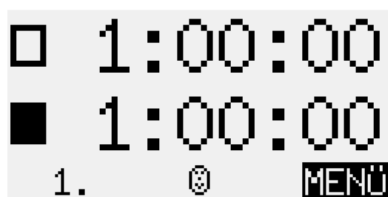
Als u de achtergrondverlichting wilt aanpassen, drukt u een aantal keren op de toets BACKLIGHT.

## 2.6 Een spel voorbereiden

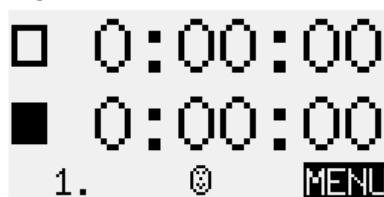
Nadat u schaakbord en computer-unit hebt aangesloten (zie 2.1) en de taal hebt geselecteerd (zie 2.4 **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**), kunt u een spel voorbereiden.

De display toont het info-bericht "Grote klok".  
(Meer over het info-bericht "Grote klok", zie 4.2.)

Duits:



Engels:

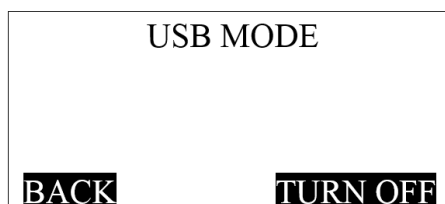


1. Zet de figuren in de startpositie. U kunt wit of zwart spelen.
2. Druk op NIEUW.
3. Druk op GROEN.
4. Als de figuren niet correct zijn opgesteld, verlichten of knipperen de LED's op de hoeken van de respectievelijke velden. Zodra alle schaakstukken correct werden geplaatst, gaan de LED's uit. Zie ook 3.4.
5. U kunt nu het spel tegen de computer beginnen. Het voorgeprogrammeerde niveau is "Normaal 0". Als u een ander niveau wilt kiezen, zie 5.4.  
Als u wilt dat de computer wit speelt, druk dan twee keren op GROEN (zie ook 5.2).  
(Tip: Aan het begin van het spel moet het bord worden gedraaid, zie ook 5.11.3. Het bord moet alleen dan worden gedraaid als u de kleur wilt veranderen tijdens een spel.)

## 2.7 Aan- en uitschakelen

Om aan te schakelen, sluit u de AC-adapter aan op uw stopcontact. Als deze al werd ingestoken, en u eerder de computer heeft uitgeschakeld, kunt u deze met de aan/uit schakelaar weer aanschakelen.

Als de computer aan is en op de aan/uit knop drukt, wordt het volgende op de display getoond:



Als u een PC of een laptop hebt aangesloten, kunt u de opties gebruiken die in hoofdstuk 6 worden beschreven.

Als u in plaats daarvan drukt op GROEN, wordt het toestel uitgeschakeld.

Als u in plaats daarvan drukt op ROOD, gaat u terug naar het menu.

## 3 Spelen met de computer

### 3.1 Uw zetten

#### 3.1.1 Algemene zetten

Speel uw beurt net zoals op het gewone schaakbord – zorg ervoor dat u de figuur optilt, en verschuif deze dus niet op het schaakbord. Op die manier kan de computer uw zet betrouwbaarder herkennen. Voor slagen kunt u gebruik eerst uw eigen figuur optillen of het figuur van de computer.

#### 3.1.2 Bijzondere zetten:

- Rokade: Verplaats eerst de Koning, dan de Toren.
- En Passant slaan: Verplaats eerst de eigen boeren, verwijder dan de geslagen beren.
- Pionnenconversie: Verplaats de pionnen naar het doelveld, of neem ze van het veld. Plaats de Dame (of een andere figuur) op het conversieveld.

### 3.2 De zetten van de computer

De computer toont u zijn zet links onder op het beeldscherm.




Voorbeeld: D7-D5

Tegelijkertijd knipperen de rode LED's op het schaakbord om start- en doelveld aan te duiden. Nadat u de zet van de computer op het bord hebt uitgevoerd, kan het nodig zijn om een speciale zet te maken. De LEDs wijzen op een fout of fouten, of de velden waarin een figuur moet worden geplaatst of verwijderd.

Als de computer schaak aangeeft, klinkt een reeks pieptonen tijdens de computerbeurt.

### 3.3 Symbolen op het beeldscherm tijdens de zetten

De volgende pictogrammen worden weergegeven linksonder in het scherm:

- Een zich draaiende zandloper:  De computer denkt na over een zet.
-  : Het is uw beurt met wit.
-  : Het is uw beurt met zwart.

### 3.4 Ongeldige opstellingen en zetten

Als u probeert ongeldige zet probeert te maken, zoemt de computer. Plaats uw figuur terug op het startveld, en begin opnieuw aan uw zet.



Is de opstelling niet correct op het schaakbord, kunt u geen zet maken.  
De computer geeft informatie over de fout via het beeldscherm en via de LEDs.

Foutmelding op het display:

Het veld of de velden, die fouten bevatten, worden links onderaan op het beeldscherm weergegeven.

Voorbeeld:  Het veld c3 moet vrij zijn. Er moet een wit paard op d2 staan.

Foutmelding met behulp van de LEDs:

De LEDs aan de hoeken of de velden knipperen of gaan branden.

Een permanent brandende LED betekent: Een fout in *een* aansluitend veld. Het veld is ofwel leeg wanneer het moet worden bezet, of het is bezet met het verkeerde figuur.


Een knipperende LED (één, twee, of vier keer per seconde) betekent: Een fout in één, drie of vier aangrenzende velden.

Als u niet zeker weet waar de fout zich bevindt, gebruikt u de KONTR functie, zie hoofdstuk 5.13.

## 3.5 Zet ongedaan maken of opnieuw spelen

### 3.5.1 Een zet ongedaan maken

Wilt u de laatst gespeelde zet ongedaan wilt maken, drukt u op de toets pijl naar rechts draaien (de toets onder aan/uit). De LED's in het spel zullen u laten zien waar u het figuur moet terugzetten. Daarnaast wordt een bericht onderaan het display weergegeven.

Voorbeeld:  (zet de witte Loper van h4 naar g5).

### 3.5.2 Meerdere zetten of een sequentie ongedaan maken

U kunt ook meerdere zetten of een langere sequentie ongedaan maken. Om een langere reeks terug te nemen, hoeft u niet elke zet op het veld terug te nemen. Als u bijvoorbeeld zeven zetten ongedaan wilt maken, drukt u zeven keer op de toets pijl rechts draaien (de toets onder aan/uit). U kunt vervolgens de juiste opstelling maken – als u hulp nodig hebt, verwenden gebruikt u de KONTR functie, zie hoofdstuk 5.13.

### 3.5.3 Het spel verderzetten

U kunt het spel steeds vanaf de huidige positie opnemen. Als uw kleur aan de beurt is, plaatst u een zet of instrueert u de computer met ZET, om te plaatsen (zie 5.2). De computer neemt nu de actuele kleur over.

### 3.5.4 Zetten opnieuw spelen

Een zet of een sequentie die u terug hebt genomen, kunt u met de toets pijl links draaien (toets onder achtergrondverlichting) opnieuw spelen. U kunt daarvoor de LED's volgen of elke afzonderlijke zet opnieuw spelen of een hele reeks, en vervolgens de juiste positie opbouwen.

### 3.6 Speleinde en mogelijke spelresultaten

De computer geeft het speleinde met meerdere piepsignalen aan.

Het resultaat verschijnt op het display:

- Mat: Schaakmat
- Patt: Stalemate (Patt)
- Zet herh: Drievoudige herhaling van de positie
- Remis50: 50-zetten regel
- Remis: Geen mat-materiaal meer voorhanden (er is geen enkele kant die schaakmat kan bereiken)
- Te lang: Het spel kan niet worden voortgezet omdat de maximale geheugenopslag werd overschreden (maximum: ong. 220 zetten voor elke kant).

### 3.7 Spelstand opslaan of verwijderen

#### 3.7.1 Uitschakelen en later verder spelen

Als u het toestel uitschakelt, registreert het apparaat de huidige score. Wanneer u het apparaat weer aanschakelt, kunt u verder spelen met het vorige spel.

#### 3.7.2 Alle gegevens verwijderen

Als u alle vorige gegevens wilt verwijderen:

1. Koppel het apparaat van de stroombron.
2. Houd ROOD ingedrukt en sluit het apparaat weer aan op een stroombron.
3. Houd ROOD nog steeds ingedrukt, tot het startscherm wordt getoond (startscherm zie 2.4).

### 3.8 Een spel opnieuw spelen

Zolang u nog geen nieuw spel bent begonnen, of de eerste beurt van het nieuwe spel hebt gespeeld, zal het oude spel worden opgeslagen. U kunt het laatste spel opnieuw spelen, zie hoofdstuk 3.5.

### 3.9 Een nieuw spel beginnen

U kan op elk moment een nieuw spel beginnen.

Uitzondering: Als op dit moment bepaalde functies worden doorgevoerd, lees hiervoor hoofdstuk 0.

Om een nieuw spel te beginnen, drukt u op NEW.

De computer vraagt: "Nieuw spel"?

Druk op GROEN om te bevestigen en een nieuw spel te beginnen.

Anders drukt u op ROOD om te stoppen en geen nieuw spel te beginnen.

## 4 De info-berichten

### 4.1 Wisselen tussen de info-berichten

De computer biedt vijf verschillende berichten: Grote klok, score, analyse, permanent rekenen, en kleine klok.

U kunt tussen de verschillende weergaven schakelen

Gebruik hiervoor de toetsen pijl naar links ⇐ en pijl naar rechts ⇒.

U kunt vanuit elk info-bericht met GROEN naar het menu met de speciale functies navigeren, zie hoofdstuk 0.

### 4.2 Info-bericht: Grote klok

Deze weergave toont de huidige tijden voor wit en zwart. In de niveaus normaal, plezier of eenvoudig (voor de beschrijving en selectie van niveaus, zie hoofdstuk 5.4) wordt de tot nu toe benodigde tijd getoond.

In de niveaus snel, toernooi of gebruiker telt de klok naar beneden af en toont de resterende tijd tot de volgende tijdscontrole.

### 4.3 Info-bericht: Speelstand

Duits:

```
7 ♀G1-F3 ♀F8-E7
8 ♀E1-G1 ♀E8-G8
9 ♀D2-D3 ♀A8-B8
10 Spieler
    ©     MENU
```

Engels:

```
7 ♀G1-F3 ♀F8-E7
8 ♀E1-G1 ♀E8-G8
9 ♀D2-D3 ♀A8-B8
10 You
    ©     MENU
```

Deze weergave toont de laatste speelbeurten.

Druk op de toetsen pijl naar boven ↑ of pijl naar onder ↓, om direct tussen de weergaven “Grote klok” en “Spelstand” te wisselen.

### 4.4 Info-bericht: Analyse

Deze indicator geeft een inzicht in het denkproces van de computer.

Voorbeeld van de eerste drie lijnen (de computer toont ev. Ook nog meer informatie):

```
11 ♀H2H3 28/37
    0.39 01:08 ♀D1A4
    ♀G7F6 ♀C1H6 ♀A7A6
```

De huidige “zoekdiepte” wordt aangegeven door het getal in de linkerbovenhoek: De computer kan slechts 11 zetten vooruitdenken. (Een zet is een enkele zet van wit of zwart.)

In dit voorbeeld zijn er 37 mogelijke zetten voor deze positie. Momenteel analyseert de computer de zet pion h2–h3. Dit is de 28ste zet, die hij analyseert. De beste zet die de computer tot nu toe gevonden heeft Dame d1–a4. Verder denkt de computer dat de beste zet voor beide kanten de volgende zet is: Lg7–f6; Lc1–h6 a7–a6.

0,39 is de positiebeoordeling van de computer. Hij denkt dat hij een klein voordeel heeft met een waarde van 0,39 pionnen.

Andere voorbeelden die kunnen worden weergegeven in dit bericht:

- 1,89            De computer heeft bijna 2 pionnen in een achterstandspositie.
- Boek            De positie zit in het boek (zie deel 5.11.7).
- Mat 7            De computer kan schaakmat bereiken in 7 zetten.
- Mat 4           De tegenstander kan schaakmat bereiken in 4 zetten.

In het midden van de tweede regel geeft de computer geeft aan de tijd die hij nodig had om de op dit moment beste zet te berekenen.

Let op het belang van de dubbele punt en de puntkomma:

- 01:08            1 minuut 8 seconden
- 02;26            2 uren 26 minuten

#### 4.5 Info-bericht: Permanent rekenen

Als het permanente rekenen (permanent brain) actief is (zie 5.11.5), analyseert de computer de positie, zelfs als het u beurt is – hij beschouwt de gevolgen van de zet, die hij als uw beste beoordeeld.

De gegevens die worden weergegeven zijn vergelijkbaar met die van het analyse-bericht, d.w.z. de eerste drie regels kunnen bijv. het volgende tonen:

Duits:

```
Per.Rech.23 &B2B3
0.56 ♖B6D5 ♗E5F3
♜D5C3 ♝D1D2 ♞B4A3
```

Engels:

```
P. Brain 23 &B2B3
0.56 ♖B6D5 ♗E5F3
♜D5C3 ♝D1D2 ♞B4A3
```

In dit voorbeeld verwacht de computer dat u 23.b2–b3 gaat nemen. Hij is op Pb6–d5 reageren met 23 .... Hij gaat ook van de volgende zetten uit: 24.Se5–f3 Sd5–c3 25.Td1–d2 Db4–a3 ... etc.

De computer ziet zichzelf met 0,56 pionnen in het voordeel.

#### 4.6 Info-bericht: Kleine klok

Deze display toont diverse informatie over de tijden.

De display toont bijvoorbeeld bij snel, toernooi of gebruiker (voor de verschillende niveaus zie 5.4) het volgende:

Duits:

```
□ 0:27:34 01:38
10 in 0:32:26
■ 0:31:39 00:06
11 in 0:28:21
D2-D4  @  MENU
```

Engels:

```
□ 0:27:34 01:38
10 in 0:32:26
■ 0:31:39 00:06
11 in 0:28:21
D2-D4  @  MENU
```

Wit heeft hier 1 minuut en 38 seconden nodig gehad voor de huidige zet.

In het totaal werden 27 minuten en 34 seconden (voor alle zetten) gebruikt.

Tot de volgende tijdcontrole zijn er 10 zetten.

Wit heeft hiervoor nog eens 32 minuten en 26 seconden denktijd.

De derde en vierde lijnen geven de informatie voor zwart aan.

In niveaus normaal, plezier en eenvoudig, wordt niets weergegeven in de tweede en vierde regel (omdat het tijdsysteem hier anders is).

## 5 Speciale functies

### 5.1 Overzicht ven het menu met speciale functies

U bereikt het nu met speciale functies, als u in een info-bericht (zie hoofdstuk 4) GROEN indrukt.

Het menu omvat 12 functies, die in de eerste 4 lijnen van het beeldscherm worden getoond

Duits:

```
ZUG TIPP STUFE
ALTER START ENDE
ANALY 2SPIE AUTO
FUNKT STELL KONTR
INFO  ↵ EINGABE
```

Engels:

```
MOVE HINT LEVEL
NEXTB START END
ANALY 2PLAY AUTO
OPTS SETUP VERFY
INFO  ↵ ENTER
```

Er knippert een pijltje op het beeldscherm. Dit is de cursor.

U kunt de cursor met de pijltoetsen (← → ↑ ↓) bewegen.

Om een functie te selecteren, beweegt u de cursor naar deze functie en drukt u op GROEN.

Om het menu weer te verlaten en geen functie te kiezen drukt u op ROOD. U kunt nu verder spelen.

In dit menu wordt telkens links en rechts onderaan op het scherm naar de functies van GROEN en ROOD verwezen.

In het midden geeft ↵ aan dat de pijltoetsen op dit moment in het menu kunnen worden gebruikt.

## 5.2 Menu: ZET, een zet eisen

Als u aan de beurt bent en ZET kiest, speelt de computer de volgende zet en u kunt de andere kleur overnemen.

Als u wilt dat de computer wit speelt, kiest u ZET om het spel te beginnen.

Als de computer aan de beurt is en u ZET kiest, zet de computer zijn berekeningen stop en doet onmiddellijk een zet.

## 5.3 Menu: TIP, een zet als suggestie vragen

Kies voor TIP zodat de computer u ook een zet kan voorstellen. De zet wordt getoond op het beeldscherm. De LEDs wijzen u op een zet, ze knipperen afwisselend bij het start- en het doelveld.

Druk op ROOD. De aanwijzing en de LEDs verdwijnen op het beeldscherm. U kan nu beslissen of u de aanwijzing volgt of kiest voor een andere zet.

## 5.4 Menu: NIVEAUS, de verschillende spelniveaus

### 5.4.1 Overzicht van de spelniveaus

De computer biedt zeven levels van het spel aan:

Normaal, snel, plezier, eenvoudig, toernooien, gebruikers en mat zoeken.

Hieronder wordt beschreven hoe u een niveau kunt selecteren. Vervolgens worden de stappen beschreven.

### 5.4.2 Een spelniveau selecteren

Als u in het menu NIVEAU selecteert, wordt het huidige niveau getoond, bijvoorbeeld \*Normaal 0.

Het teken \* voor het niveau knippert.

Druk op GROEN. Het teken \* wordt vervangen door †. U kunt het niveau nu wijzigen.

Druk ev. op ROOD om terug naar het menu te gaan.

Om uit de niveaus normaal, snel, plezier, eenvoudig, toernooien, gebruikers en mat zoeken te kiezen:

- Druk de pijl naar boven ↑ of pijl naar beneden ↓, tot het gewenste niveau wordt weergegeven.
- Druk de pijl naar links ⇐ of de pijl naar rechts ⇒, tot het gewenste niveau-getal (bv. normaal 2 of normaal 5) wordt getoond.  
Tip: Bij “Mat zoeken” zijn er geen verschillende niveau-getallen. Kies hier alleen “Mat zoeken” uit.
- Druk op GROEN om te bevestigen. Het teken † wordt vervangen door \*.
- Druk ev. op ROOD, om terug naar het menu te gaan.

Om het niveau gebruiker te selecteren:

- Druk pijl naar boven ↑ of pijl naar onder ↓, tot het gewenste niveau “Gebruiker” wordt getoond. Bepaal uw instellingen, zoals onder “Gebruiker” (zie 5.4.8) wordt beschreven.

#### 5.4.3 Niveau Normaal (0–9)

De computer gebruikt een bepaald gemiddelde tijd per zet. Het gemiddelde wordt aan de hand van een sequentie van 20 zetten bepaald. Bij Normaal 0 speelt de computer nagenoeg meteen. Bij Normaal 9 bedraagt het gemiddelde 2 minuten.

#### 5.4.4 Niveau Snel (0–8)

Deze niveaus simuleren „Bullet“, „Bliksem“ of „Rapid“. De computer en de speler moet al hun zetten in een bepaalde tijd spelen.

Bij Bliksem 0 is de bedraagt de tijd twee minuten, bij Bliksem 8, een uur.

Als een speler zijn tijdlimiet overschrijdt, wordt dit weergegeven op de klok:



Het spel kan ook gespeeld worden als een speler de bedenktijd heeft overschreden.

#### 5.4.5 Niveau Plezier (0–8)

De computer speelt zetten, die hij als minder goed beschouwd.

De graad van de fout daalt van Plezier 0 naar Plezier 8.

Tijdens “Plezier” is Permanent Brain nooit actief, zelfs wanneer het in de opties werd geselecteerd, zie ook 5.11.5.

#### 5.4.6 Niveau Eenvoudig (0–8)

De computer spelen speelt minder sterk om de praktijkervaring van minder ervaren spelers te verbeteren. De computer stopt de berekening volgens een bepaald aantal posities (maximaal 100 posities voor Eenvoudig 0, maximaal 40.000 posities bij Eenvoudig 8).

Tijdens “Eenvoudig” is Permanent Brain nooit actief, zelfs wanneer het in de opties werd geselecteerd, zie ook 5.11.5.

#### 5.4.7 Niveau Toernooi (0–5)

De toernooiniveaus bieden de opties Fischer, Sudden Death of klassiek schaaktoernooi. Het spel kan ook gespeeld worden als een speler de bedenktijd heeft overschreden.

Fischer:

- Toernooi 0: Aan het begin krijgt elke speler 5 minuten bedenktijd. Na elke zet wordt een verhoging van 3 seconden toegevoegd. Bereikt de Countdown 0, verliest de speler.
- Toernooi 1: Aan het begin 25 minuten. Na elke zet wordt een verhoging van 10 seconden toegevoegd
- Toernooi 2: Aan het begin 1 uur. Na elke zet wordt een verhoging van 30 seconden toegevoegd

Sudden Death:

- Toernooi 3: Elke speler moet zijn eerste 30 zetten in één uur afsluiten, en krijgt dan 30 minuten om het spel te voltooien.
- Toernooi 4: De eerste 40 zetten in twee uur, gevolgd door 30 minuten om te voltooien.

Klassiek:

- Toernooi 5: Elke zijde moet 40 zetten binnen de eerste twee uren spelen, gevolgd door 20 zetten per uur.

#### 5.4.8 Niveau Gebruiker

Hier kunt u uw eigen tijdssysteem instellen.

Een voorbeeld:

U wilt vastleggen dat een speler een uur en 30 minuten voor de eerste 42 zetten heeft, gevolgd door 15 minuten voor elke extra zeven zetten, met een verhoging van 15 seconden per zet.

Nadat u met GROEN het niveau Gebruiker hebt geselecteerd (zoals beschreven in “Een niveau selecteren” in 5.4.2), wordt het volgende op het beeldscherm weergegeven:

Duits:

```
STUFE: *Benutzer
*20 in *0:00:00
*Alle in *0:00:00
Inkrement *00:00
MENU  ↑↓ EINGABE
```

Engels:

```
LEVEL *User
*20 in *0:00:00
*All in *0:00:00
Increment *00:00
MENU  ↑↓ ENTER
```

Er zijn zes verschillende parameters, voor elke parameter staat een \*.

De knipperende\* is de cursor. Verplaats de cursor met de pijltoetsen.

- Beweeg de cursor naar de linker parameter in de tweede lijn. Dit zijn het aantal zetten voor de eerste tijdcontrole.
- Druk op GROEN. Het teken \* wordt vervangen door ↑↓. U kunt nu de parameters wijzigen met de pijltjestoetsen. Pijl naar links ⇐ of pijl naar rechts ⇒ verhoogt of verlaagt met 1. Pijl naar boven ↑ of pijl naar onder ↓ verhoogt of verlaagt met 10. De hoogst mogelijke instelling is “ALLE”. Dit is de volgende instelling na 50.
- Zodra u (bij dit voorbeeld) 42 hebt bereikt, drukt u GROEN om te bevestigen. ↑↓ wordt vervangen door \*.
- Beweeg de cursor voor de tweede parameter in de tweede lijn. Dit is de tijd (in h:mm:ss) voor de eerste tijdscontrole.
- Druk op GROEN. Het teken \* wordt vervangen door ↑↓. U kunt nu de parameters wijzigen met de pijltjestoetsen. Pijl naar links ⇐ of pijl naar rechts ⇒ verhoogt of verlaagt met 1 minuut. Pijl naar boven ↑ of pijl naar onder ↓ verhoogt of verlaagt met 10 minuten.



- Zodra u (bij dit voorbeeld) 1:30:00 hebt bereikt, drukt u GROEN om te bevestigen. ⚡ wordt vervangen door \*.
- De parameters in de derde lijn zijn de zetten en de tijd voor de tweede en volgende tijdscontrole(s). Schakel de parameters en alle andere parameters (voor dit voorbeeld) op 7 en 15.
- Beweeg de cursor in de vierde lijn. Dit is de verhoging (in mm:ss). Druk op GROEN.
- Pijl naar links ⇐ of pijl naar rechts ⇒ verhoogt of verlaagt met 1 seconde. Pijl naar boven ↑ of pijl naar onder ↓ verhoogt of verlaagt met 10 seconden.
- Zodra u (bij dit voorbeeld) 00:15 hebt bereikt, drukt u GROEN om te bevestigen.

U hebt nu uw gebruiksniveau ingesteld.

Het beeldscherm ziet er als volgt uit:

Duits:

```
STUFE: *Benutzer
*42 in  *1:30:00
*07 in  *0:15:00
  Inkrement *00:15
MENU    ⚡ EINGABE
```

Engels:

```
LEVEL  *User
*42 in  *1:30:00
*07 in  *0:15:00
  Increment *00:15
MENU    ⚡ ENTER
```

Druk op ROOD om terug naar het menu te gaan.

#### 5.4.9 Niveau Mat zoeken

De computer zoekt naar de kortste weg om de opgegeven positie schaakmat bereiken. Hij beweegt alleen als hij een mat-mogelijkheid heeft gevonden.

### 5.5 Menu: ALTER, een alternatieve zet aanvragen

De computer verwerpt met ALTER (= alternatief) zijn laatste zet, en in plaats daarvan speelt hij de zet die wordt beschouwd als de tweede beste. De LED's en het display laten zien hoe u de laatste zet terug kunt nemen en de nieuwe te plaatsen. U kunt ALTER meerdere keren herhalen om de derde beste en vierde beste zet etc. uit te voeren.

### 5.6 Menu: START, alle zetten verwerpen


Via START verwerpt u alle zetten in een keer (vergelijk 3.5). Met pijl naar rechts ⇒ kunt u de ene na de andere zet voorspelen, om het hele spel opnieuw te bekijken.

### 5.7 Menu: EINDE, terug naar actuele positie

Als u zetten hebt teruggenomen, bereikt u met EINDE het tegenovergestelde van START. Met EINDE gaat u direct terug naar de huidige positie. De LED's op het spelbord en de de KONTR-functie (zie 5.13) helpen u bij het opstellen van de figuren.

## 5.8 Menu: ANALY, de actuele positie analyseren


Via ANALY (= analyse) de computer speelt niet, maar analyseert alleen de huidige positie. U kunt afwisselend zetten voor wit en voor zwart spelen en de informatie op de analyseweergave (zie 4.4) bekijken.

 wordt getoond op het beeldscherm, om te tonen dat de computer zich in de analysemodus bevindt. Het pictogram wordt kleiner en groter.

Om de analysemodus te verlaten, selecteert u opnieuw ANALY of geeft u de aanwijzing ZET (MOVE).

## 5.9 Menu: 2SPIE, de twee-spelers-modus

Met deze functie kan een spel tussen twee menselijke tegenstanders worden gespeeld. In de 2-spelers-modus analyseert de computer niet. Hij controleert alleen of de zetten zijn toegestaan, de score, en dient als een schaakklok.

Op het beeldscherm worden twee gezichten  getoond, om te tonen dat de computer in de 2-spelers-modus zit. Om de 2-spelers-modus te verlaten, kiest u ofwel opnieuw 2SPIE, of geeft u de aanwijzing ZET.

## 5.10 Menu: AUTO, het spel computer tegen computer

Hier neemt de computer beide zijden over en speelt tegen zichzelf. In het begin kan het spel zeer snel verlopen – voordat u een zet voor wit wilt plaatsen, kunnen de LED's en het display al een antwoord van zwart tonen, en dan de volgende zetten voor beide zijden. Zodra het tempo verlangzaamt, kunt u de KONTR-functie (zie 5.13) gebruiken om de figuren in de actuele positie op te stellen.

## 5.11 Menu: FUNKT, geavanceerde opties

### 5.11.1 Overzicht van de geavanceerde opties

FUNKT biedt 9 parameters aan, die u kunt instellen.

Dit zijn de eerste vier parameters in de lijst:

Duits:

```
BRETT DREHEN *✓
KABEL RECHTS ✓
PERM. RECHNEN ✓
LEHRER X
MENU ↓ ✓X
```

Engels:

```
INVERT BOARD *✓
CABLE ON RIGHT ✓
PERMANENT BRAIN ✓
TUTOR X
MENU ↓ ✓X
```

De knipperende \* toont de positie van de cursor. Druk meerdere keren op de pijl naar boven ↑ of pijl naar onder ↓ om de cursor te bewegen en ook de parameters te zien.

Naast de bovenstaande parameters hebt u ook: BOEK, GELUID, CONTRAST, REKENSNELH. en TAAL.

### 5.11.2 Een optie wijzigen

De eerste vier parameters (BORD DRAAIEN, KABEL RECHTS, PERM. REKENEN en LERAAR) kunt u telkens om de beurt- of uitschakelen. Aan ✓ staat voor actief, een X voor niet actief. Om tussen actief en niet actief te schakelen:

- Beweeg de cursor met de pijltoetsen in de desbetreffende lijn.
- Druk op GROEN.

Om BOEK, GELUID, CONTRAST, REKENSNELH. en TAAL te wijzigen gaat u als volgt te werk:

- Beweeg de cursor met de pijltoetsen in de desbetreffende lijn.
- Druk op GROEN. De knipperende \* wordt vervangen door †.
- Druk de pijl naar boven ↑ of pijl naar onder ↓, om tussen de verschillende instellingsmogelijkheden te schakelen.
- Als uw gewenste instelling wordt getoond, drukt u op GROEN. † wordt vervangen door\*.

Druk vervolgens op ROOD, om terug naar het menu te gaan.

### 5.11.3 FUNKT: BORD DRAAIEN

Als wit, zoals gewoonlijk, van onder naar boven speelt, wordt in de eerste lijn het volgende getoond:

Duits:

BRETT DREHEN X

Engels:

INVERT BOARD X

Als u echter wilt dat zwart van onder naar boven speelt, verandert de X naar ✓ (zie 5.11.2). Positioneer de figuren opnieuw. De KONTR-functie (zie 5.13) helpt u hierbij.

Deze functie is echter niet noodzakelijk bij de start van een spel. De computer detecteert automatisch of wit of zwart speelt aan de voorzijde, dat wil zeggen of het bord nu gedraaid of is of niet.

### 5.11.4 FUNKT: KABEL RECHTS

De computer gaat ervan uit dat uw zicht op het schaakbord met het Millennium-logo op uw kant zit en de kabel zich langs de rechterkant van het schaakbord bevindt. Als u het bord 180° wilt draaien, zodat de kabel of de schaakklok aan uw linkerkant gaan zitten, verandert ✓ naar een X (zie 5.11.2).

In dit geval betekent een X bij BORD DRAAIEN (zie 5.11.3) nog steeds dat wit vanaf uw kant speelt.

### 5.11.5 FUNKT: PERM. REKENEN, permanent rekenen

Wanneer u permanent rekenen (permanent Brain) op “aan” schakelt, d.w.z op ✓ (zie 5.11.2), dan analyseert de computer de positie ook als u aan zet bent, zie ook 4.5.

Om de speelsterkte van de computer te verminderen, schakelt u deze functie uit (op X).

In de niveaus “Plezier” en “Eenvoudig” gebruikt de computer permanent rekenen niet, ook niet wanneer deze optie werd geselecteerd. Pas als u naar een ander niveau, buiten “Plezier” en “Eenvoudig”, wisselt gebruikt de computer opnieuw permanent brain tijdens uw zet en dus sterker spelen. (Voor de verschillende niveaus zie 5.4.)

#### 5.11.6 FUNKT: LERAAR

Gebruik de leraar-functie als u wilt dat de computer u waarschuwt als u een fout maakt. Als de leraar-functie werd aangeschakeld (met ✓, zie 5.11.2) en wanneer de computer denkt dat u een zwakke zet doet, wordt een waarschuwing op het beeldscherm getoond. Voorbeeld:

Duits:

```
L: Schlechter Zug?  
3.78 ♖G5E3 ♘G1H1  
♙E3D3 ♚D1D3 ♜A6D3  
Zurück      Weiter
```

Engels:

```
Tutor: Bad move?  
3.78 ♖G5E3 ♘G1H1  
♙E3D3 ♚D1D3 ♜A6D3  
TakeBack   Continue
```

In dit voorbeeld duidt de computer aan dat uw zet hem een voordeel van 3,78 pionnen aanreikt. (Zie ook analyse-weergave 4.4.)

Op het display ziet u de opvolgende zetten die de computer berekent, beginnend met Dg5-e3.

Druk op ROOD en neem uw zet terug (zie ook 3.5), of druk op GROEN als u uw zet toch wilt plaatsen.

#### 5.11.7 FUNKT: BOEK

De computer bevat openingsbibliotheken met standaard-openingen.

De computer wordt geleverd met twee vooraf geïnstalleerde boeken. Via USB kunt u een derde boek installeren (zie hoofdstuk 6). Aanwijzing: Omdat het openingsboek voor ChessGenius Exclusive een bepaald formaat moet bevatten, moet u uw apparaat registreren dat wij u, zodra er nieuws is over deze informatie, kunnen contacteren.

De volgende opties zijn mogelijk:

- Klassiek      Classic London Book
- Meester      Master Book
- Gebruiker    Als u een derde boek via USB hebt geïnstalleerd
- Uit            De computer speelt zonder openingsboek

Voor instellingen zie 5.11.2.

#### 5.11.8 FUNKT: GELUID

De volgende opties zijn mogelijk:

- Luid
- Normaal
- Stil
- Uit (zonder geluid)

Voor instellingen zie 5.11.2.

#### 5.11.9 FUNKT: CONTRAST

Er zijn 10 verschillende instellingen voor het LCD contrast beschikbaar.

Voor instellingen zie 5.11.2.

#### 5.11.10 FUNKT: REKENSNELH., de rekensnelheid

Als u wilt uw spel tegen de computer gemakkelijker wilt maken, kunt u de rekensnelheid veranderen. Er zijn zes verschillende instellingen beschikbaar, van 50 tot 300 MHz. Voor instellingen zie 5.11.2.

#### 5.11.11 FUNKT: TAAL

Er zijn 7 verschillende instellingen beschikbaar, zie ook **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**

Voor instellingen zie 5.11.2.

### 5.12 Menu: STELL, een bepaalde stelpositie opbouwen

Als u een bepaalde positie wilt opbouwen, kiest u STELL.

De display vertoont de STELL-weergave. Als wit aan zet is, ziet dit er als volgt uit:

Duits:

```
Weiß am Zug
Figuren aufbauen
Optionen: ↑
ABBRUCH ↑ OK
```

Engels:

```
Setup: □ to move
Place chess men
Press ↑ for Optns
CANCEL ↑ OK
```

Zet de figuren op de gewenste velden. Als het display de juiste kleur voor de volgende zet toont, druk op GROEN om de nieuwe positie te bevestigen.

Als u als alternatief wilt stoppen en wilt terugkeren naar dezelfde situatie alvorens u STELL hebt gedrukt: Druk op ROOD.

U kunt nu vanuit deze positie spelen. Speel uw beurt of geef de computer de opdracht om een zet te maken (zie 5.2).

Alvorens u de positie bevestigt, kunt u ook uw eigenschappen analyseren of wijzigen. Druk daarvoor op pijl naar boven ↑ om een lijst van parameters te tonen. Druk ev. opnieuw op pijl naar boven ↑ of pijl naar onder ↓ om verdere parameters te tonen en met de cursor (een knipperende\*) een parameter te selecteren.

Analyseren en wijzigen:

Om de kleur te veranderen die aan zet is

Kies met de cursor de parameter WIT AAN ZET, en druk GROEN om tussen ✓ wit en X voor zwart te selecteren.

Om de zet-nummer vast te leggen:

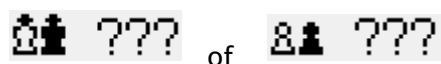
- Kies met de cursor de betreffende lijn uit en druk GROEN. De knipperende \* wordt vervangen door ↓.
- Pijl naar links ⇐ of pijl naar rechts ⇒ verhoogt en/of verlaagt het getal met een. pijl naar boven ↑ of pijl naar onder ↓ verhoogt en/of verlaagt het getal met tien.
- Druk GROEN om te bevestigen.

Om vast te leggen of (bv.) zwart het recht heeft om een grote rokade te maken:

Kies met de cursor de lijn "■ 0-0-0". Druk GROEN om tussen ✓ voor ja en X voor nee te kiezen.

Als u alle gewenste wijzigingen hebt doorgevoerd, druk ROOD om naar de STELL-weergave terug te keren.

Tip: U kunt de nieuwe positie niet bevestigen als een van de koningen ontbreekt of als een pion in de eerste of achtste rij staat. In dit geval zal de onderste regel van het display u waarschuwen met:



Tip: De eerste zet vanuit uw gevestigde positie mag geen En Passant slag zijn. Om een positie te verkrijgen waarin dergelijke zet mogelijk is, bouwt u de onmiddellijk voorafgaande stelling op en doet u vervolgens een zet die het En Passant slaan toestaat.

### 5.13 Menu: KONTR, de actuele positie weergeven

KONTR toont u het halve schaakbord (= vier rijen) in grafische vorm, met de figuren in de juiste huidige positie. Om tussen de beide helften van het schaakbord te wisselen, drukt u de pijl naar boven ↑ of de pijl naar beneden ↓.

Deze functie kan u helpen om de positie van de figuren te controleren op het schaakbord als u niet zeker bent.

Druk ROOD om terug naar het menu te gaan.

## 6 USB-modus – aansluiten op een PC

Als u de USB-functies wenst te gebruiken, moet u zich aanmelden bij MILLENNIUM 2000 (zie meegeleverd blad), zodat u over vernieuwingen en/of software-upgrades voor ChessGenius Exclusive wordt geïnformeerd. Op de website publiceren we ook aanvullende informatie over de USB-functies.

U kunt de computer-unit met een PC of laptop verbinden.

U hebt hiervoor een USB-kabel type A-B, zoals bv. voor een printer (niet meegeleverd), nodig.

Sluit de USB-kabel aan op de middelste aansluiting op de achterkant van de computer-unit en met uw PC of laptop.

U kunt:

- Een geactualiseerd schaakprogramma op de ChessGenius Exclusive installeren. Kijk hiervoor op onze website.
- Een nieuw openingsboek opslaan (zie 5.11.7). Kijk daarvoor eerst op onze website.
- Spelen importeren en exporteren. Kijk hiervoor op onze website.

<http://www.millennium2000.de>

## 7 Afvalverwerking



Werp verpakkingsmaterialen milieuvriendelijk weg in de daarvoor bedoelde verzamelpunten.



Volgens EG-richtlijn 2012/19/EU moet het apparaat aan het einde van zijn levensduur aan de hand van de juiste afvalverwerking worden weggeworpen.

Hiervoor werden recycleerbare materialen aan het apparaat toegevoegd en de

negatieve impact op het milieu voorkomen. Neem contact met ons op voor meer informatie bij uw plaatselijke afvalverwerkingsbedrijf of uw gemeentebestuur.

## 8 Garantie, service en import

Als u het product niet in Duitsland, Oostenrijk of Zwitserland hebt aangekocht, neemt u dan contact op met de handelaar waarbij u het product hebt gekocht.

Als u niet meer over de garantiekaart beschikt, neem dan contact op per telefoon of via onze website met ons kantoor in Duitsland: [support@computerchess.com](mailto:support@computerchess.com)

Productontwikkeling & Import door  
MILLENNIUM 2000 GmbH  
Heisenbergbogen 1 (Dornach)  
D-85609 Aschheim, Deutschland  
[www.millennium200.de](http://www.millennium200.de)

## 9 Technische specificaties

PRODUCT: ChessGenius Exclusive schaakcomputer  
Werkt met bijgevoegde AC-adapter

ARTIKEL-NR.: M820

HARDWARE: ARM Cortex M7  
CPU van 50 – 300 MHz variabel instelbaar

SOFTWARE: Schaakprogramma ChessGenius Copyright © Lang Software Limited (UK)  
Openingsbibliotheek (Master Book) Copyright © Applied Computer Concepts Ltd. (UK)

BIBLIOTHEK: Classic London Book (ca. 57.000 posities)  
Nieuw Master Book (ca. 300.000 posities)

AANWIJZING: Dit apparaat is niet beschermd tegen de gevolgen van elektrostatische lading, sterke elektromagnetische straling of andere elektrische storingen, aangezien een defecte functie onder deze omstandigheden niet kritisch is.

Wijzigingen van de specificaties – met name in verband met technische ontwikkelingen – en vergissingen voorbehouden. Deze handleiding werd zorgvuldig samengesteld en gecontroleerd op de juistheid van de inhoud. Mochten desondanks toch onverwachte fouten optreden, kan dit geen enkele reden voor een klacht over het apparaat. De distributie van deze handleiding – geheel of gedeeltelijk – is verboden zonder voorafgaande schriftelijke toestemming.

Copyright © 2017, MILLENNIUM 2000 GmbH, Aschheim.