

Joc de șah electronic ChessMan® Elite CG1300

INTRODUCERE

Felicitări pentru achiziția computerului de șah LEXIBOOK ChessMan® Elite.

Jocul include:

- 64 de niveluri de dificultate distribuite pe 4 stiluri diferite de joc (normal, agresiv, defensiv și de înalt risc), inclusiv:
 - 5 niveluri pentru începători pentru copii și jucători începători, în care computerul sacrifică deliberate piesele de șah.
 - 8 niveluri normale de joc pentru jucători începători și experimentați, cu timpi de răspuns variind de la 5 secunde la câteva ore.
 - 1 nivel de analiză care analizează poziția timp de până la 24 de ore.
 - 1 nivel „MATE” care este conceput pentru a rezolva probleme de șah mat în până la 5 mutări.
 - 1 nivel „MULTI MOVE” care permite două persoane să joace una împotriva celeilalte, în timp ce computerul joacă rolul de arbitru.
- un mod „TRAINING” care indică atunci când faci o mutare bună.
- o tablă de șah electronică senzorială care urmărește automat mutările tale atunci când apeși pe pătratul de start și pe pătratul de destinație al mutării tale.
- Luminile care indică coordonatele mutărilor tale și ale computerului.
- o funcție „HINT” care îți permite să ceri computerului să sugereze următoarea ta mutare.
- o funcție „TAKE BACK” care îți permite să te întorci maximum două mutări complete (sau patru mutări parțiale).
- o funcție „MOVE” care îți permite să înveți observând computerul jucând împotriva sa.
- o funcție „SET UP” pentru programarea pozițiilor în vederea rezolvării unei probleme sau exerciții din manual.
- o bibliotecă care conține 20 de deschideri diferite.

În plus, aceasta:

- detectează remiza, o remiză conform regulii celor 50 de mutări și o remiză prin repetare.
- recunoaște șah mat cu Regina și Regele, șah mat cu Regele și Turnul, și șah mat cu Regele și Nebunul.
- gândește în timp ce este mutarea celuiilalt jucător.

ATENȚIE: Toate materialele de ambalare, cum ar fi banda adezivă, foliile de plastic, legăturile de sârmă și etichetele nu fac parte din acest joc și trebuie eliminate pentru siguranța copilului.

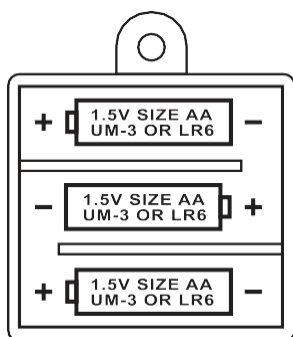
I. ALIMENTARE

Acest joc de șah computerizat funcționează cu 3 baterii alcaline AA sau LR6 de 1,5 V cu o capacitate de 2,25 Ah sau cu un adaptor de 9,0V, 300mA pentru jucării cu centru pozitiv.

Intrare: 100V - 240V ~ 50 / 60Hz, 0,1 A.

Instalarea bateriilor

1. Deschide compartimentul bateriilor situat în spatele unității cu un șurubelniță.
2. Introdu 3 baterii LR6 de 1,5 V și asigură-te că polaritatea bateriilor corespunde cu polaritatea indicată în interiorul compartimentului bateriilor.
3. Închide compartimentul bateriilor. Ar trebui să auzi un scurt cântec care anunță o nouă partidă. Dacă nu se întâmplă acest lucru, deschide din nou compartimentul bateriilor și verifică dacă bateriile sunt instalate corect.



Nu folosi baterii reîncărcabile.

Bateriile nereîncărcabile nu trebuie reîncărcate.

Bateriile reîncărcabile trebuie îndepărtate din jucărie înainte de a fi încărcate (dacă sunt detașabile).

Bateriile reîncărcabile trebuie încărcate doar sub supravegherea unui adult (dacă sunt detașabile).

Tipurile diferite de baterii sau bateriile noi și uzate nu trebuie amestecate.

Doar baterii de același tip sau echivalent recomandat trebuie utilizate.

Bateriile trebuie inserate cu polaritatea corectă.

Bateriile epuizate trebuie îndepărtate din jucărie.

Termenii de alimentare nu trebuie să fie scurtcircuitați.

Păstrează bateriile departe de foc.

Dacă jocul rămâne neutilizat pentru o perioadă lungă, îndepărtează bateriile.

ATENȚIE: Defecțiunile sau pierderea memoriei pot fi cauzate de interferențe puternice de frecvență sau descărcări electrostatice. În cazul în care apare o funcționare anormală, resetează unitatea sau îndepărtează bateriile și reinstalează-le, sau deconectează adaptorul AC/DC din priză și reintrodu-l din nou.

Jucăria nu trebuie conectată la mai mult de numărul recomandat de surse de alimentare.

Bateria nu trebuie expusă la căldură excesivă, cum ar fi soarele, focul sau altele asemenea.

Adaptor

Jocul funcționează de asemenea cu un adaptor de 9,0 V, 300 mA pentru jucării cu centru pozitiv.

Intrare: 100V - 240V ~ 50 / 60Hz, 0,1 A.

Pentru a-l conecta, urmați aceste instrucțiuni:

1. Asigurați-vă că jocul este oprit.
2. Conectați mufa adaptorului la soclul de pe partea dreaptă a jocului.
3. Conectați adaptorul la priza de alimentare.
4. Porniți jocul.

Deconectați adaptorul dacă jocul nu este utilizat pentru o perioadă lungă de timp pentru a preveni supraîncălzirea. Dacă utilizați adaptorul de alimentare, nu jucați în aer liber. Verificați periodic starea adaptorului și a cablurilor de conexiune. Dacă starea lor se deteriorează, nu folosiți adaptorul până când acesta nu a fost reparat. Jucăria trebuie utilizată doar cu un transformator pentru jucării. Adaptorul nu este o jucărie. Acest joc nu este destinat copiilor sub 3 ani.

Jucăriile care pot fi curățate cu lichide trebuie deconectate de la transformator înainte de curățare.

Utilizarea necorespunzătoare a transformatorului poate provoca șoc electric.

Atenție parentală: transformatorul și adaptorul pentru jucării nu sunt destinate a fi utilizate ca o jucărie.

Utilizarea trebuie să fie sub supravegherea unui adult.

Notă: Bateriile trebuie îndepărtate dacă se folosește vreun adaptor AC/DC.

II. OBIECTIVUL JOCULUI

Șahul este un joc pentru două persoane. Jucătorul care mută piesele albe este numit „Alb”, iar jucătorul care mută piesele negre este numit „Negru”. Albii fac prima mutare, apoi fiecare jucător mută succesiv, câte o piesă de fiecare dată.

Obiectivul jocului este capturarea Regelui adversarului.



III. 6 TIPURI DE PIESE





Configurație

1. Porniți computerul de șah apăsând butonul ON.
2. Apoi apăsați fiecare buton al tipurilor de piese de pe partea dreaptă a tablei; veți vedea luminițele rândului și coloanei iluminându-se pentru a indica pozițiile pieselor.
3. Așezați piesele.

Mișcarea

Fiecare tip de piesă are o modalitate caracteristică de a se mișca. O piesă nu poate sări peste o altă piesă, cu excepția Calului. Când o piesă se mișcă pe un pătrat ocupat, piesa inamică este capturată și îndepărtată de pe tablă.

-  Regele se mișcă câte un pătrat de fiecare dată, în orice direcție.
-  Regina se mișcă un număr nelimitat de pătrate de fiecare dată, în orice direcție.

-  Turnul se mișcă un număr nelimitat de pătrate de fiecare dată, pe orizontală (în rând) sau pe verticală (în coloană).
-  Nebunul se mișcă un număr nelimitat de pătrate de fiecare dată, pe diagonală.
-  Calul se mișcă în formă de „L”, două pătrate pe orizontală sau verticală, apoi un pătrat la un unghi drept.
-  Pionul se mișcă întotdeauna înainte. La prima sa mutare, poate muta două pătrate, dar după prima mutare, se mișcă doar un pătrat. Și capturează o piesă, diagonal.

IV. ÎNCEPEREA UNEI PARTIDE NOI

Apăsați butonul NEW GAME. Puteți începe o nouă partidă în orice moment apăsând butonul NEW GAME. Vei auzi un cântec, iar o lumină roșie (corespunzătoare rândului 1) se va aprinde în colțul din stânga jos, indicând că Alb trebuie să facă mutarea. Puteți începe o nouă partidă în orice moment apăsând butonul NEW GAME. Când faceți acest lucru, doar nivelul și stilul de joc sunt salvate.

Notă: Computerul salvează în memoria sa poziția pieselor de șah atunci când computerul este oprit. Dacă doriți să începeți o nouă partidă când porniți jocul, trebuie să apăsați NEW GAME.

V. ÎNREGISTRAREA UNEI MUTĂRI

Pentru a înregistra o mutare:

1. Apăsați ușor pătratul piesei de șah pe care doriți să o mutați. Cea mai ușoară metodă este să înclinați ușor piesa de șah și să apăsați ușor marginea piesei în centrul pătratului. De asemenea, puteți apăsa pătratul cu un deget. Veți auzi un sunet specific, iar două lumini se vor ilumina. Aceste două lumini indică rândul și coloana (rândul și coloana) pătratului de unde vă mutați.
2. Așezați piesa de șah pe pătratul de destinație și apăsați ușor centrul pătratului. Veți auzi un alt „beep” care indică faptul că computerul a înregistrat mutarea dumneavoastră. Computerul se gândește la următoarea sa mutare.

Notă: O presiune ușoară este suficientă, atâta timp cât apăsați în mijlocul pătratului. Nu apăsați prea tare pe pătrate sau tabla de șah electronică ar putea suferi daune în timp.

VI. MUTĂRI ALE COMPUTERULUI

La începutul jocului, computerul indică imediat mutarea sa prin intermediul bibliotecii de deschideri, care conține 20 de poziții diferite. Mai târziu în joc, lumina din colțul din stânga sus (lumina rândului 8) va clipește, indicând că este mutarea Negrului și că computerul se gândește. Când computerul indică mutarea sa, veți auzi un anumit ton.

1. Două lumini se vor ilumina indicând rândul și coloana pătratului a cărui piesă computerul dorește să o mute. Apăsați ușor pe acest pătrat și luați piesa.
2. Apoi, luminile arată coordonatele pătratului pe care piesa se mută. Așezați piesa pe acest pătrat apăsând ușor. Luminile se vor ilumina din nou, arătând că acum este rândul dumneavoastră.

VII. MUTĂRI SPECIALE ȘI CAPTURI

Capturile se fac în același mod ca și alte mutări.

1. Apăsați pătratul de start și țineți piesa de șah.
2. Apăsați pătratul de destinație și așezați piesa de șah pe acest pătrat. Îndepărtați piesa de șah capturată de pe tablă fără a apăsa alte pătrate.

CAPTURI EN PASSANT

Explicația de mai sus este valabilă și pentru capturile „en passant”; cu toate acestea, computerul vă va aminti să îndepărtați pionul capturat.

1. Apăsați pătratul de start și țineți pionul.
2. Apăsați pătratul de destinație și așezați pionul pe acest pătrat.
3. Computerul vă va spune să îndepărtați pionul capturat iluminând luminile corespunzătoare pionului capturat en passant. Apăsați acest pătrat și îndepărtați pionul de pe tabla de șah.

ROCADE

Pentru a face rocada, mutați Regele ca de obicei. Odată ce ați apăsat pătratul de start și pătratul de destinație al Regelui, computerul vă va aminti să mutați Turnul. Pentru a juca o rocada mică (rocada cu Turnul și Regele) pe partea Albă:

1. Apăsați pătratul E1 și luați Regele.
2. Așezați Regele pe G1 și apăsați pătratul.
3. Computerul vă va aminti să mutați Turnul iluminând luminile corespunzătoare H1. Apăsați pătratul H1 și luați Turnul.
4. Computerul va ilumina coordonatele F1. Așezați Turnul pe F1 și apăsați acest pătrat.

Pentru a juca o rocada mare (rocada cu Turnul și Regina) pe partea Albă:

1. Apăsați pătratul E1 și luați Regele.
2. Așezați Regele pe C1 și apăsați pătratul.
3. Computerul vă va aminti să mutați Turnul iluminând pătratul corespunzător. Apăsați A1 și luați Turnul.
4. Computerul va ilumina coordonatele D1. Așezați Turnul pe D1 și apăsați pătratul.

PROMOVAREA PIONILOR

Pionii sunt promovați automat de către computer.

1. Apăsați pătratul de plecare și luați pionul.

2. Căutați regina cu culoarea corespunzătoare dintre piesele capturate (dacă nu există o regină disponibilă cu culoarea corespunzătoare, puteți folosi un turn care este plasat pe tablă cu fața în jos). Apăsați pătratul de destinație și așezați regina pe el.

Computerul presupune că veți alege întotdeauna să vă promovați pionii în regină. Dacă preferați să alegeți un turn, un nebun sau un cal pentru promovarea pionului, puteți face acest lucru modificând pozițiile (vezi paragraful XXI). Rețineți că computerul va alege întotdeauna regina pentru promovarea pionilor.

VIII. MUTĂRI ILEGALE

Dacă încercați să faceți o mutare ilegală sau imposibilă, veți auzi un ton de eroare care indică faptul că mutarea dvs. nu este legală și că computerul nu va accepta mutarea.

Dacă încercați să faceți o mutare ilegală sau dacă încercați să mutați o piesă care aparține adversarului, veți auzi de asemenea sunetul de eroare.

Puteți continua jocul făcând o altă mutare în schimb.

Dacă auziți semnalul de eroare și computerul vă arată un pătrat prin iluminarea coordonatelor sale, trebuie să apăsați pătratul indicat înainte de a continua.

IX. ȘAH, MAT ȘI PAT

Când computerul anunță șah, transmite un sunet triumfător și aprinde indicatorul „CHECK”.

În cazul de șah și mat, computerul redă un scurt cântec și aprinde indicatorii CHECK și DRAW/MATE. Dacă computerul este în mat, indicatorii se aprind permanent; dacă dvs. sunteți în mat, indicatorii clipesc.

Dacă apare pat (remiză), lumina DRAW/MATE se va aprinde, indicând o remiză.

Dacă aceeași poziție este repetată de trei ori la rând sau dacă s-au făcut mutări fără captură sau mișcare de pioni, acest lucru va determina, de asemenea, aprinderea indicatorului DRAW/MATE; puteți continua jocul dacă doriți.

X. OPRIRE/SALVARE

Când un joc este terminat, puteți apăsa butonul NEW GAME pentru a începe un joc nou sau puteți opri computerul apăsând butonul SAVE/OFF. De fapt, computerul nu este oprit complet. Salvează poziția curentă în memoria sa și necesită doar putere minimă pentru a face acest lucru. Cu alte cuvinte, puteți opri jocul în mijlocul unei partide, opri computerul și apoi să-l porniți mai târziu pentru a continua jocul. Aceasta înseamnă, de asemenea, că trebuie să apăsați butonul NEW GAME după pornirea computerului dacă doriți să începeți un joc nou.

XI. EFECTE SONORE ȘI LUMINOASE

Dacă preferați să jucați în liniște, apăsați scurt butonul SOUND/COLOUR. Acesta va dezactiva efectele sonore ale computerului. Pentru a reactiva sunetul, apăsați din nou butonul SOUND/COLOUR. Sunetul este, de asemenea, pornit din nou când apăsați butonul NEW GAME.

XII. NIVELURILE

Computerul are 64 de niveluri, care sunt organizate în următoarea manieră:

STIL	NIVEL	TIMPI DE RĂSPUNS PE MUTARE	NORMAL	AGRESIV	DEFENSIV	DE ÎNALT RISC
ĂŽNCEPĂ,TORI 1	1	A1	C1	E1	G1	H1
ĂŽNCEPĂ,TORI 2	2	A2	C2	E2	G2	H2
ĂŽNCEPĂ,TORI 3	3	A3	C3	E3	G3	H3
ĂŽNCEPĂ,TORI 4	4	A4	C4	E4	G4	H4
ĂŽNCEPĂ,TORI 5	5	A5	C5	E5	G5	H5
5 secunde	6	A6	C6	E6	G6	H6
10 secunde	7	A7	C7	E7	G7	H7
30 secunde	8	A8	C8	E8	G8	H8
1 minut	9	B1	D1	F1	H1	H1
3 minute	10	B2	D2	F2	H2	H2
10 minute	11	B3	D3	F3	H3	H3
30 minute	12	B4	D4	F4	H4	H4
2 ore	13	B5	D5	F5	H5	H5
24 ore	14	B6	D6	F6	H6	H6
MAT	15	B7	D7	F7	H7	H7
MULTI MOVE	0	B8	D8	F8	H8	H8

Acest joc de șah computerizat include 13 niveluri diferite și 3 niveluri de jocuri speciale:

- Nivelurile 1 până la 5 sunt niveluri de joc destinate copiilor și începătorilor. De exemplu, computerul face greșeli deliberate mutând piesele de șah pe pătrate unde vor fi capturate imediat: La nivelul 1, computerul face multe greșeli, cum ar fi mutarea unei piese de șah pe un pătrat unde va fi capturată la următoarea mutare de un pion. Acest nivel familiarizează jucătorii cu diferitele mișcări ale pieselor de șah. Puteți alege, de asemenea, nivelul 1 dacă pierdeți și doriți să vedeți computerul făcând câteva greșeli. La nivelul 2, computerul face în continuare multe greșeli, dar nu va muta niciodată o piesă de șah pe un pătrat unde poate fi capturată la următoarea mutare de un pion. La nivelul 3, computerul face doar câteva greșeli pe parcursul întregului joc. La nivelul 4, computerul va face, în general, doar o singură greșală pe parcursul întregului joc și va muta regina pe un pătrat unde poate fi capturată la următoarea mutare. La nivelul 5, computerul nu va profita de anumite oportunități de atac și mat, dar nu va sacrifica niciodată o piesă de șah. La fiecare dintre aceste 5 niveluri, computerul va reacționa de obicei imediat.

- Nivelurile 6 până la 13 introduc un timp de întârziere care variază de la 5 secunde la 2 ore pentru fiecare mutare. Aceste niveluri sunt destinate jucătorilor la nivel începător sau experimentat. Nivelul 6 este un nivel blitz (5 secunde pe mutare); nivelul 8 este un nivel de joc rapid (30 de secunde pe mutare); iar nivelul 10 este nivelul de turneu (3 minute pe mutare). Timpurile indicate sunt timpi medii și aproximativi de întârziere. Computerul va lua mai mult timp pentru a gândi în cazul unor poziții dificile și mai puțin timp pentru poziții simple și spre sfârșitul unui joc. Computerul este capabil să gândească în timp ce jucați mutarea dvs., astfel încât să poată reacționa imediat la mutarea dvs. dacă a fost anticipată. Computerul va reacționa, de asemenea, imediat dacă joacă o mutare din biblioteca de poziții de deschidere.
- Nivelul 14 este un nivel de analiză care analizează poziția timp de aproximativ 24 de ore sau până când opriți cercetarea apăsând butonul MOVE (vezi paragraful XIX).
- Nivelul 15 este un nivel MATE care este destinat să rezolve probleme de șah mat (vezi paragraful XIII).
- Nivelul 0 este un nivel MULTI MOVE care permite două persoane să joace una împotriva celeilalte, în timp ce computerul este arbitru și verifică legalitatea mutărilor.

Computerul are, de asemenea, patru stiluri diferite de joc:

- În stilul NORMAL, computerul nu are o preferință specifică pentru modul defensiv sau atacant.
- În stilul AGRESIV, computerul joacă un joc ofensiv și încearcă să prevină schimbul de piese de șah cât mai mult posibil.
- În stilul DEFENSIV, computerul își propune să construiască o apărare solidă. Mută pionii pe scară largă și încearcă să schimbe piesele de șah cât mai des posibil.
- În stilul DE ÎNALT RISC, computerul își mută pionii pe scară largă și uneori alege să facă o mutare neașteptată în loc să încerce mereu să facă cea mai bună mutare posibilă.

Când porniți computerul pentru prima dată, jocul începe automat la nivelul 6 și în stilul de joc NORMAL. Ulterior, menține nivelul și stilul de joc în care v-ați aflat atunci când ați oprit computerul sau când ați apăsător butonul NEW GAME. Pentru a schimba nivelul și stilul jocului, urmați aceste instrucțiuni:

1. Apăsați butonul LEVEL pentru a intra în modul de selecție a nivelului. Computerul va ilumina luminile corespunzătoare nivelului curent (de exemplu, pătratul A6 corespunde nivelului 6, stil de joc normal).
2. Consultați tabelul de mai sus pentru a găsi pătratul corespunzător pentru nivelul și stilul dorit. Apăsați pătratul de care aveți nevoie.
3. Apăsați din nou butonul LEVEL pentru a ieși din modul de selecție a nivelului. Apoi, puteți începe să jucați și să faceți prima mutare sau apăsați pe MOVE pentru a lăsa computerul să facă prima mutare.

Dacă doriți să verificați ce nivel și stil sunt selectate fără a schimba nimic, urmați această procedură:

1. Apăsați butonul LEVEL. Computerul va indica nivelul curent prin iluminarea luminilor corespunzătoare nivelului.

2. Apăsați din nou butonul LEVEL pentru a reveni la joc.

Puteți modifica sau verifica nivelul jocului în orice moment în timpul jocului, când este rândul dumneavoastră.

XIII. REZOLVAREA PROBLEMELOR DE ȘAH MAT

Nivelul 15 este nivelul CHECKMATE și vă permite să rezolvați probleme de șah mat până la șah mat în 5 mutări. Pentru a rezolva probleme de șah mat:

1. Instalați piesele de șah pe tabla de șah și înregistrați pozițiile lor (vezi paragraful XXI).
2. Selectați nivelul 15 și apăsați butonul LEVEL, apoi pătratele B7, D7, F7 sau H7, apoi apăsați din nou butonul LEVEL.
3. Apăsați butonul MOVE. Computerul își începe analiza.

Computerul va gândi până când găsește o situație de șah mat și apoi va face prima sa mutare spre șah mat. Apoi, puteți răspunde, iar computerul va găsi la rândul său următoarea mutare spre șah mat. Dacă poziția nu permite șah mat, computerul va analiza situația indefinit. Timpurile aproximative de întârziere pentru rezolvarea problemelor de șah mat sunt:

- Mat în 1 mutare: 1 secundă
 - Mat în 2 mutări: 1 minut
 - Mat în 3 mutări: 1 oră
 - Mat în 4 mutări: 1 zi
 - Mat în 5 mutări: 1 lună
-

XIV. NIVELUL MULTI MOVE

Nivelul 0 este un nivel MULTI MOVE. În acest nivel, computerul nu joacă. Puteți juca cu două persoane. Puteți folosi această funcție pentru a juca o deschidere specifică sau pentru a re-juca un joc. De asemenea, puteți utiliza tabla de șah computerizată ca pe o tablă de șah normală și să jucați împotriva unei alte persoane. În acest caz, computerul joacă rolul de arbitru și verifică dacă mutările sunt permise. Pentru a selecta nivelul MULTI MOVE:

1. Selectați nivelul 0 apăsând butonul LEVEL, apoi pătratele B8, D8, F8 sau H8, apoi apăsați din nou butonul LEVEL.
 2. Jucați câte mutări doriți pentru cei doi jucători.
 3. Când ați terminat, ieșiți din nivelul MULTI MOVE apăsând din nou butonul LEVEL și selectând un alt nivel.
-

XV. SCHIMBAREA CULORILOR

Dacă apăsați butonul MOVE, computerul va face mutarea dumneavoastră. Pe de altă parte, dacă doriți să schimbați culorile cu computerul, apăsați MOVE. Computerul va face mutarea sa și apoi așteaptă până când faceți mutarea dumneavoastră.

Dacă apăsați din nou butonul MOVE, computerul va face o altă mutare; acest lucru vă permite să lăsați computerul să joace singur împotriva sa.

Dacă doriți să jucați întregul joc cu Alb în partea de sus a tablei:

1. Apăsați butonul NEW GAME și așezați piesele albe în partea de sus a tablei de șah și piesele negre în partea de jos a tablei. Asigurați-vă că regina albă este pe un pătrat alb și regina neagră este pe un pătrat negru.

legalitatea mutărilor.

2. Apoi, apăsați MOVE la începutul jocului. Computerul va juca cu Alb în partea de sus a tablei de șah și va aștepta până când jucați cu Negru în partea de jos a tablei.

XVI. ANULAREA MUTĂRILOR

Dacă apăsați pătratul de start cu o piesă de șah cu intenția de a muta, dar apoi decideți că doriți să mutați o altă piesă, apăsați din nou același pătrat. Luminile care indică coordonatele pătratului se vor aprinde și puteți face o altă mutare.

Dacă ați făcut deja mutarea și computerul este ocupat gândindu-se sau a aprins deja coordonatele pătratului de start pentru mutarea sa:

1. Apăsați butonul TAKE BACK.
2. Computerul va întrerupe apoi gândirea sa și va ilumina luminile pătratului la care ați mutat ultima dată. Apăsați pătratul și luați piesa.
3. Computerul va indica apoi coordonatele pătratului de la care ați mutat. Apăsați acest pătrat și așezați piesa înapoi pe el.
4. Dacă doriți să anulați o captură sau o captură en passant, computerul vă va aminti să reinstalați piesa capturată pe tabla de șah, indicând coordonatele pătratului unde a fost piesa. Apăsați acest pătrat și înlocuiți piesa pe tabla de șah.
5. Dacă anulați o mutare de rocada, trebuie mai întâi să mutați Regele, apoi Turnul și să apăsați pătratele fiecăruia dintre acestea.
6. Dacă anulați promovarea unui pion, nu uitați să schimbați Regina cu un pion.

Dacă doriți să anulați mutarea dvs. dar ați efectuat deja răspunsul computerului, apăsați butonul TAKE BACK și anulați mutarea computerului urmând procedura descrisă mai sus. Apoi, apăsați din nou butonul TAKE BACK pentru a vă anula propria mutare.

Dacă ați apăsat deja pătratul de la care computerul vrea să se mute și arată pe ce pătrat vrea să se mute, atunci apăsați TAKE BACK o dată pentru a anula mutarea computerului și apoi a doua oară pentru a anula

mutarea dvs.

Dacă doriți să anulați două mutări, apăsați butonul TAKE BACK a treia oară pentru a anula mutarea anterioară a computerului. Apoi, apăsați butonul TAKE BACK a patra oară pentru a anula mutarea anterioară. Dacă încercați să anulați mai multe mutări, computerul va face un sunet de eroare. Dacă doriți să anulați mai mult de două mutări, trebuie să utilizați opțiunea SET UP pentru a schimba poziția (vezi paragraful XXI).

XVII. OPȚIUNEA SUGESTIE

Pentru a cere computerului să vă spună ce mutare vă sugerează să faceți:

1. Apăsați butonul HINT.
2. Computerul va ilumina coordonatele pătratului din care sugerează să vă mutați. Apăsați acest pătrat (sau apăsați din nou HINT).
3. Computerul va ilumina apoi coordonatele pătratului în care sugerează să vă mutați. Apăsați acest pătrat (sau, din nou, apăsați HINT).
4. Acum aveți două opțiuni: faceți mutarea așa cum sugerează computerul apăsând din nou pătratul de start și pătratul de destinație sau faceți o mutare diferită.

Mutarea pe care v-o arată computerul este mutarea pe care se așteaptă să o faceți. De fiecare dată când este rândul dumneavoastră și vă gândiți la mutarea pe care urmează să o faceți, computerul se pregătește deja pentru răspunsul său. Dacă mutarea dumneavoastră este una pe care computerul o așteaptă, va putea să răspundă imediat, în majoritatea timpului.

Pentru a urmări gândurile computerului în timp ce analizează o poziție:

1. Apăsați butonul HINT în timp ce computerul se gândește.
2. Computerul va ilumina coordonatele pătratului de la care se gândește să se mute în acel moment. Apăsați acel pătrat (sau apăsați din nou HINT).
3. Computerul va ilumina apoi coordonatele pătratului la care se gândește să se mute. Apăsați acest pătrat (sau, din nou, apăsați HINT). Computerul va continua apoi să gândească.

Acum știți mutarea pe care computerul o va face probabil și acest lucru vă permite să profitați la maximum de vigilența dvs. și să începeți să vă gândiți la răspunsul dvs.

XVIII. MODUL DE ANTRENAMENT

Computerul are un mod de ANTRENAMENT care vă permite să vă îmbunătățiți jocul prin indicarea că anumite mutări pe care le-ați făcut au fost bune. O mutare bună este o mutare care, conform computerului, îmbunătățește poziția dumneavoastră; poate fi, de asemenea, mutarea „cea mai bună posibilă” într-o anumită situație în care este imposibil să vă îmbunătățiți poziția.

Pentru a intra în modul de ANTRENAMENT, apăsați o dată butonul TRAINING. Indicatorul GOOD MOVE se aprinde pentru a arăta că modul de ANTRENAMENT este activat. Pentru a ieși din modul de ANTRENAMENT, apăsați din nou butonul TRAINING. Modul de ANTRENAMENT este dezactivat atunci

când apăsați butonul NEW GAME; așa că nu uitați să apăsați din nou butonul TRAINING dacă doriți ca computerul să evalueze mutările dvs. în timpul noului joc.

Când sunteți în modul de ANTRENAMENT și computerul consideră că mutarea dvs. a fost bună, va aprinde indicatorul GOOD MOVE după ce a aprins pătratul de start al mutării sale. Dacă credeți că mutarea dvs. a fost bună, dar indicatorul nu se aprinde, aceasta înseamnă că a existat cel puțin o mutare care a fost mai bună decât cea pe care ați făcut-o. Dacă doriți să știți care a fost această mutare, apăsați butonul TAKE BACK pentru a anula mutarea dvs., apoi apăsați HINT. Acum depinde de dvs. să decideți dacă faceți mutarea recomandată de computer, faceți mutarea originală sau, alternativ, faceți o mutare complet diferită! Cu toate acestea, trebuie să apăsați butonul TAKE BACK înainte de a efectua mutarea computerului, în caz contrar modul HINT nu va mai fi disponibil pentru a anula mutarea dvs.

Modul de ANTRENAMENT împreună cu opțiunea HINT vă permite să învățați pe măsură ce jucați: modul de ANTRENAMENT indică dacă mutarea dvs. a fost stângace, în timp ce opțiunea HINT sugerează o soluție mai bună. Și nu uitați: trebuie să încercați întotdeauna să faceți cea mai bună mutare posibilă!

XIX. ÎNTRERUPEREA ANALIZEI COMPUTERULUI

Dacă apăsați butonul MOVE în timp ce computerul se gândește, veți întrerupe imediat analiza sa și computerul va face cea mai bună mutare posibilă în acel moment al analizei sale (în alte cuvinte, mutarea care ar fi fost indicată dacă ați apăsa butonul HINT).

XX. VERIFICAREA POZIȚIEI

În caz de îndoială, de exemplu, dacă ați lovit accidental tabla de șah, puteți cere computerului să indice poziția fiecărei piese de șah de pe tablă.

1. Apăsați tasta corespunzătoare piesei de șah pe care o căutați. Computerul va indica poziția fiecărei piese de acest tip prin iluminarea uneia dintre luminile rândului și una sau mai multe coloane. O lumină iluminată constant indică o piesă albă; o lumină care clipește indică o piesă neagră.
 2. Apăsați din nou și computerul va indica poziția pieselor de șah negre în această categorie particulară.
 3. Apăsați a treia oară și computerul va ieși din modul de verificare a poziției și va indica ce culoare trebuie să joace. Acum puteți apăsa butonul unei alte piese de șah sau apăsați ferm unul dintre pătratele pentru a efectua mutarea.
-

XXI. PROGRAMAREA POZIȚIILOR

Pentru a modifica poziția pieselor de șah sau pentru a programa o poziție complet nouă:

1. Apăsați butonul SET UP pentru a intra în modul de programare a poziției. Indicatorul SET UP se aprinde.
2. Dacă doriți să programați o poziție complet nouă, apăsați butonul TAKE BACK pentru a șterge tabla de șah. Computerul va reda un cântec pentru a anunța o nouă partidă.

3. Apăsați unul dintre cele șase butoane ale pieselor de șah. Dacă există una sau mai multe piese de acest tip pe tabla de șah, computerul vă va arăta aceste piese: vedeți modul de VERIFICARE A POZIȚIEI, așa cum este explicat mai sus.
4. Pentru a îndepărta o piesă de acest tip de pe tabla de șah, apăsați pur și simplu pătratul cu această piesă. Indicatorul corespunzător se va aprinde.
5. Pentru a muta o piesă de acest tip de pe un pătrat pe altul, anulați poziția de start apăsând pătratul. Apoi apăsați pătratul de destinație unde doriți să poziționați piesa. Indicatorul corespunzător se va aprinde.
6. Pentru a adăuga o piesă de acest tip pe tabla de șah, apăsați un pătrat gol. Indicatorul corespunzător se aprinde. Dacă este iluminat permanent, indică o piesă albă; dacă clipește, indică o piesă neagră. Dacă culoarea indicată nu este corectă, îndepărtați piesa de pe tablă apăsând pătratul din nou, apoi schimbați culoarea apăsând butonul SOUND/COLOUR și, în cele din urmă, apăsați din nou pătratul gol pentru a înregistra piesa. Pentru a adăuga o altă piesă de același tip și culoare, apăsați pur și simplu pătratul gol unde doriți să plasați piesa în cauză.
7. Când ați terminat de programat jocul, verificați că cele două Regi sunt prezente pe tabla de șah și că primul jucător nu poate captura Regele adversarului.
8. Culoarea ultimei piese care a fost îndepărtată, mutată sau adăugată determină culoarea liniei. Pentru a schimba culoarea, îndepărtați și adăugați o piesă de culoarea dorită sau, alternativ, apăsați butonul SOUND/COLOUR.
9. În cele din urmă, pentru a ieși din modul de programare a poziției, apăsați din nou butonul SET UP. Indicatorul SET UP se aprinde. Acum puteți fie să faceți o mutare, fie să lăsați computerul să facă prima mutare apăsând butonul MOVE.

XXIII. ÎNTREȚINERE

Jocul dumneavoastră de șah computerizat necesită aproape nicio întreținere. Următoarele recomandări scurte vă vor permite să mențineți jocul în stare bună de funcționare timp de mulți ani.

- Protejați computerul de umiditate. Dacă se udă, uscați-l imediat. Nu-l lăsați expus la lumina directă a soarelui sau la surse de căldură.
- Aveți grijă de computer. Nu-l lăsați să cadă. Nu încercați să-l desfaceți.
- Pentru curățare, folosiți o cârpă ușoară umezită cu apă, dar fără detergent sau produse similare.
- În caz de defecțiuni, încercați să schimbați bateriile. Dacă acest lucru nu rezolvă problema, citiți din nou instrucțiunile pentru a vă asigura că înțelegeți modul de funcționare al jocului.
- Nu trebuie plasată o sursă de flacără deschisă, cum ar fi lumânările, pe produs.
- Mențineți distanțe minime în jurul aparatului pentru o ventilație suficientă.
- Ventilația nu trebuie împiedicată prin acoperirea orificiilor de ventilație cu obiecte, cum ar fi ziare, fețe de masă, perdele etc.

- Utilizarea aparatului în climat moderat.
 - Bateriile trebuie eliminate corespunzător. Duceți-le la containerul de colectare pentru a proteja mediul.
-

XXIV. GARANȚIE

NB: Vă rugăm să păstrați aceste instrucțiuni de utilizare, deoarece conțin informații importante. Acest produs este acoperit de garanția noastră de doi ani (doar în Europa, Regatul Unit).

Pentru orice aplicație a garanției sau cerere de asistență post-vânzare, vă rugăm să consultați dealerul dumneavoastră, având la îndemână dovada de cumpărare. Garanția noastră acoperă defectele de material sau asamblare atribuibile producătorului, cu excepția oricăror deteriorări cauzate de nerespectarea instrucțiunilor de utilizare sau de orice intervenție necorespunzătoare asupra unității (cum ar fi desfășurarea, expunerea la căldură sau umiditate etc.).

Se recomandă păstrarea ambalajului pentru referințe ulterioare. Atenție! Acest joc nu este potrivit pentru copii sub 36 de luni. Pericol de sufocare. În încercarea de a continua să ne îmbunătățim serviciile, putem implementa modificări asupra culorilor și detaliilor produsului prezentate pe ambalaj.

Referință: CG1300-A

Proiectat și dezvoltat în Europa – Fabricat în China